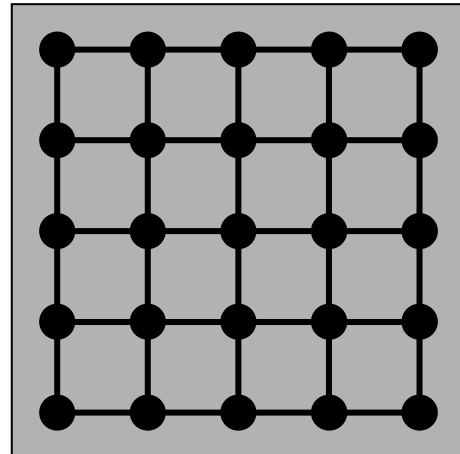


Le Kolem

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5
9 pions noirs
9 pions blancs



Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

Blanc joue le premier et pose son pion où il veut (plots noirs). Idem pour Noir.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre du plateau en respectant 2 impératifs :

- Chaque pion posé doit être jointif orthogonalement d'un pion adverse.
- Aucun pion ne doit posséder plus de 3 voisins.

Si le joueur, qui est en train d'essayer de poser un pion, ne peut pas respecter ces deux impératifs, alors son pion, bien que non posé, est retiré du jeu. Néanmoins, il continuera quand viendra son tour de tenter de poser d'autres pions.

Une fois tous les pions posés (ou capturés), on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace un de ses pions vers une case voisine, tout en respectant les 2 impératifs déjà vus lors de la phase de pose :

- Chaque pion posé doit être jointif orthogonalement d'un pion adverse.
- Aucun pion ne doit posséder plus de 3 voisins.

Suite à chaque déplacement d'un joueur, tout pion, ami ou adverse, est retiré du jeu s'il est :

- Isolé, sans voisin.
- Non connecté à au moins un pion adverse.

Attention aux réactions en chaîne, car le retrait d'un pion peut entraîner celui d'autres pions. Le suicide est néanmoins autorisé.

Perd celui qui :

- Ne peut plus déplacer de pions sans enfreindre les 2 impératifs quand vient son tour de jeu.
- N'a plus que 2 pions.

Kolem

Players: 2 (Black, White)

Equipment: 5x5 board, 9 black pieces, 9 white pieces

The game consists of 2 phases:

Phase 1

- White plays first and places a piece anywhere on the board (on black dots). Black does the same.
- Then, each player takes turns placing one of their pieces on an empty space, following two rules:
 - Each placed piece must be orthogonally adjacent to an opponent's piece.
 - No piece can have more than 3 orthogonal neighbors.
- If a player cannot place a piece while respecting these two rules, the piece is removed from the game. However, they continue playing on their turn with their remaining pieces.
- Once all pieces are placed (or removed), the game moves to Phase 2.

Phase 2

- Each player, on their turn, moves one of their pieces to a neighboring space (orthogonally or diagonally).
- The same two rules from Phase 1 must be followed:
 - Each moved piece must be orthogonally adjacent to an opponent's piece.
 - No piece can have more than 3 orthogonal neighbors.
- After each move, any piece—whether friendly or enemy—is removed from the game if:
 - It is isolated, with no neighbors.
 - It is not connected to at least one opponent's piece orthogonally.
- Beware of chain reactions, as removing one piece can lead to the removal of others.
- Suicide moves (placing a piece in a way that causes its own removal) are allowed.

Losing Conditions

A player loses if:

- They cannot move a piece without breaking the two rules on their turn.
- They have only 2 pieces left.

Game created on February 20, 2009, by Patrik Carpentier.