

KHAN TSIN

2 joueurs, « Nord » et « Sud », à partir de 8 ans – auteur : Claude Leroy – © 2006 JACTALEA



THEME

Le dragon sans queue ni tête figure une Chine mythique, morcelée en 36 cases-fiefs, que se disputent 36 barons, querelleurs et instables, dits aussi « barons volants ».

PREPARATIFS

Chacun se place à une extrémité du dragon, « Sud » du côté qui commence par une case « double » (à 2 paires de griffes), « Nord » de l'autre côté.

Les 2 joueurs « colorient » le dragon : « Sud » répartit à sa guise sur 12 des 36 cases les 12 barons rouges, puis « Nord » répartit à sa guise sur 12 autres cases les 12 barons noirs ; on termine en plaçant les blancs sur les cases restées libres.

BUT DE LA PARTIE

Obtenir le premier un baron « 9 fois grand », au sommet d'une pile de 3 x 3 couleurs, pour le sortir du dragon et devenir Empereur.

QUI JOUE QUOI ?

Personne n'est propriétaire d'une couleur ; chacun doit jouer, dans tous les cas, et quelle qu'en soit la couleur, un des 4 barons les plus proches de soi.

Conséquence logique : à mesure que des cases se vident, vous pourrez jouer des barons situés de plus en plus loin à l'intérieur du dragon.

COMMENT DEPLACER UN BARON ?

Un baron ne se déplace que pour grandir : il grandit en se superposant à d'autres, créant ou grossissant des piles, et devient ainsi « suzerain ».

Pour créer ou grossir ces piles, un baron « s'envole », vers l'avant ou l'arrière, pour aller directement se percher sur n'importe quel autre baron, quelle que soit la distance qui les sépare.

Bien entendu, si vous l'envoyez loin, il cessera d'être un de vos « proches », et vous en perdrez le contrôle dans l'immédiat. Si vous l'envoyez très loin, il peut devenir un des 4 « proches » de l'adversaire, et l'adversaire pourra le rejouer au coup suivant...

* On ne peut JAMAIS se poser sur une case vide.

PRIVILEGES ET DEVOIRS D'UN SUZERAIN

Un baron devenu suzerain peut se déplacer seul, ou en emmenant sous lui un, plusieurs ou la totalité de ses « vassaux ».

Mais un suzerain s'interdit de « déchoir » : il doit se retrouver à l'arrivée en position plus haute que sur sa case de départ (s'il quitte une pile de niveau 3, il doit donc obtenir une pile au moins de niveau 4 à l'arrivée).

Il doit aussi respecter le « principe d'harmonie » : une pile ne peut comporter plus de 3 fois la même couleur.

Si vous ne pouvez jouer sans « déchoir » ou violer le « principe d'harmonie », vous devez passer votre tour, et c'est à l'adversaire de rejouer, tant que cette situation persiste (on ne peut passer son tour si on a un coup jouable).

CONSEILS AUX DEBUTANTS : COMMENT CONTRER VOTRE ADVERSAIRE ?

Essayez la tactique des cadeaux empoisonnés : « saturez » les piles qu'il prépare en leur ajoutant des couleurs indésirables, qui « tueront » leur complémentarité.

Gardez à l'esprit que si votre adversaire « termine », en la portant au niveau 9, une des piles que vous aurez commencées, c'est lui qui va la sortir du dragon, et gagner la partie !

Variantes pour joueurs avertis :

Pour augmenter encore le nombre de combinaisons...

* autorisez-vous à inverser une pile que vous déplacez avant de la reposer, et/ou à inverser, en la retournant, la pile obtenue après l'avoir reposée...

* essayez la formule à 2 vitesses :

- le vol devient réservé aux déplacements « longs », à plus de 4 barons de distance.

- pour les déplacements courts, les barons « bondissent » d'un baron à l'autre : un bond à partir d'une case « simple », 2 à partir d'une case « double », 3 depuis une case « triple » (= portant 3 paires de griffes).

Venez jouer avec nous sur www.jactalea.com !

(Ce matériel ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois)

Khan Tsin

By Claude Leroy
English Translation by Geoman (v1.1)

The dragon without head or tail displayed on the gameboard appears in the mythical China, divided in 36 strongholds controlled by 36 Barons.

Contents

Leather gameboard, 36 pieces (12 red/12 white or grey/12 black), rules.

Setup

The players place the board between them so that one of them (South) is facing the end of the dragon side which starts with a “double” position (2 pairs of claws) and the other player (North) is on the opposite side.

The South player places his 12 red Barons in 12 of the 36 available positions of his choice, then North places his 12 black Barons in 12 free positions of his choice and then the remaining free positions are filled with the white Barons.

Objective

Be the first to create a 9 height stack containing 3x3 colors. That Baron becomes the Emperor and the player wins the game.

Game Play

Although the players are assigned a color, they do not control a specific color during play. A player can only move one of the 4 Barons that are closest to him (regardless of color).

How the Barons are moved

A Baron can only move to “grow”, creating a new stack or enlarging an existing one. A Baron can never be moved in an empty position. The Baron “flies” forward or backwards any distance.

Note: if you move a Baron far away you will not be able to control him as a player can only move the 4 Barons closest to him. If you move him too far the opponent may gain control of the Baron if he is now one of the 4 Barons closest to him!

The Baron on top of a stack is the controller of that stack.

Privileges of a stack controller

The Baron that controls a stack can be moved alone or carry with him one, more or even all the Barons beneath him. Two rules apply:

1. The Baron must end his movement higher than his starting position (if for example he leaves a stack of height 3 he must end his move on a stack of level 4 or higher).
2. A moving Baron must also respect the “color harmony”: a stack can never contain a color more than 3 times.

If a player can not play without violating one of these two rules, he must pass. A player can not pass if he has a valid move.

Advanced Rules

To increase the number of combinations further:

- A moving stack can be reversed before it lands at its destination and/or the destination stack can be reversed at the end of movement.

Two-speed rules:

- A Baron can not move more than 4 Barons away.
- A Baron on a single claw position can only move to the first occupied position, a Baron on a two claw position can move 2 occupied positions and a Baron on a three claw position can move 3 occupied positions.

