

# K3



2-4



20''



8-99

Philippe Proux



Felix Kindelán

GAME RULES / RÈGLES DU JEU / SPIELREGELN  
REGOLE DEL GIOCO / SPELREGELS / REGLAS DEL JUEGO

## MATÉRIEL

- 45 pions de 5 couleurs (9 de chaque)
- 6 pions naturels
- 4 pions blancs
- 1 sac en coton
- 1 livret de règles

## IDÉE DU JEU

Le K3, aussi appelé *Broad Peak*, se situe à 8 051 m au-dessus du niveau de la mer. Il est réputé être l'une des montagnes les plus dures à escalader. Planifiez soigneusement votre ascension, grimpez étape par étape, et tentez d'être le dernier ou la dernière encore en lice pour remporter la partie.

## 1. MISE EN PLACE DU CAMP DE BASE

Construisez d'abord le camp de base du K3 qui servira de départ pour l'ascension au sommet :

- Mettez tous les pions de couleur dans le sac (laissez de côté les pions blancs et naturels).
- Piochez au hasard 9 pions dans le sac et placez-les côté à côté en ligne, au centre de la table.
- Vous devez avoir au moins 4 couleurs différentes. Dans le cas contraire, remettez les pions dans le sac et recommencez.

## 2. MISE EN PLACE DE VOTRE PYRAMIDE

- Piochez au hasard et à tour de rôle vos pions colorés dans le sac : prenez-en 3, puis passez le sac à votre voisin•e, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez tous vos pions. Prenez également vos pions blancs et naturels (comme indiqué dans le tableau à droite).
- Dans une partie à 3, un pion blanc est mis de côté et sera récupéré par un ou une des adversaires au fil de la partie (voir élimination). Les autres pions non utilisés sont écartés du jeu.
- Enfin, organisez et empilez tous vos pions en pyramide devant vous en les faisant chevaucher. K3 est un jeu de programmation, vous vous rendrez compte après la première partie que la façon dont vous disposez votre pyramide lors de la mise en place est importante.

Le nombre de pions piochés et la taille de la base de votre pyramide dépendent du nombre de personnes : se référer au tableau ci-dessous.

**Note:** pour une partie à 4, laissez votre pion blanc à côté de votre pyramide. Il sera accessible à tout moment durant la partie.



### 3. DÉBUT DE LA PARTIE

La première personne qui termine sa pyramide commence la partie. Jouez ensuite à tour de rôle, en sens horaire.



Nombre de personnes	Nombre de pions par personne	Nombre de pions pour le camp de base
2	2 pions blancs 2 pions naturels 17 pions colorés	6 pions
3	1 pion blanc 2 pions naturels 12 pions colorés	5 pions
4	1 white pawn 1 pion naturel 9 pions colorés	4 pions

## DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous devez jouer un des pions de votre pyramide. Vous pouvez :

- Jouer un **pion coloré** et le placer sur le K3.
- Jouer un **pion naturel** et le placer sur le K3. Un pion naturel est considéré comme un joker et peut remplacer n'importe quelle couleur.
- Jouer un **pion blanc** : vous le retirez alors de votre pyramide, et passez votre tour. Chaque pion blanc n'est utilisable qu'une fois par partie.

Pour prendre et poser un pion, vous devez respecter les règles suivantes :

- Vous pouvez jouer un pion uniquement s'il est accessible, c'est-à-dire si aucun autre pion ne le chevauche.
- Un pion est toujours placé à cheval sur deux autres pions du K3.
- Un pion coloré doit toujours être placé sur au moins un pion de la même couleur, ou un pion naturel. Un pion naturel peut être placé sur n'importe quel pion. Attention : placer un pion sur deux pions de la même couleur (colorés ou naturels) entraîne une pénalité (voir ci-dessous).
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul pion par tour.

## PENALITÉ

Jouer votre pion sur deux pions de la même couleur entraîne une pénalité. Le joueur ou la joueuse qui vous précède et qui n'a pas encore été éliminé•ée, récupère un de vos pions accessibles au choix et le place à côté de sa propre pyramide. Il fait partie de ses pions accessibles pour le reste de la partie et pourra être joué lors d'un prochain tour de jeu, ou récupéré par un•e adversaire lors d'une prochaine pénalité.

**Note:** lors d'une partie à 4, le pion blanc à côté de la pyramide est également accessible et peut être récupéré comme pénalité.

## ÉLIMINATION

Si, lorsque vient votre tour, vous ne pouvez plus jouer (ni en posant un pion, ni en passant votre tour avec un pion blanc), vous êtes éliminé•ée de la partie.

Lors d'une partie à 3, le joueur ou la joueuse précédant la première personne éliminée récupère le pion blanc écarté en début de jeu. Ce pion est placé à côté de sa pyramide et pourra être joué lors d'un prochain tour.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur ou une joueuse en lice : celui-ci ou celle-ci remporte alors la partie, et ce, même si (s'il) ou elle ne peut pas jouer lors de son tour, car tous ses adversaires ont été éliminés de la partie avant.

**Remarque :** il est possible que le K3 soit entièrement érigé mais que les adversaires aient encore des pions. Dans ce cas, ajoutez votre prochain pion à l'une des deux extrémités du K3, au même niveau que la base, et continuez la partie normalement.

Il est dur de résister à l'appel des montagnes : il y a de fortes chances que vous ayez envie d'escalader à nouveau le K3. Peu importe votre record d'ascensions, n'oubliez pas de ne pas laisser de traces et de garder la montagne aussi propre que possible.



## VARIANTE COOPÉRATIVE

Dans cette variante coopérative, vous faites partie de la même cordée. Vous devez réussir à escalader le K3 toutes et tous ensemble jusqu'au sommet. Si le dernier pion est posé, vous êtes arrivés au sommet, c'est gagné ! Mais si l'un ou l'une d'entre vous est bloqué•ée durant la partie, le sommet ne sera pas gravi, alors vous avez perdu.

Jouez avec les mêmes règles qu'indiquées ci-dessus : à votre tour, posez un de vos pions accessibles. Toutefois, discutez, élaborez ensemble la meilleure stratégie dès le début, et pensez aux pénalités pour vous échanger des pions en cours de partie ! Arriverez-vous tous en haut ? Dans une cordée, on ne laisse personne derrière ! Bonne chance !