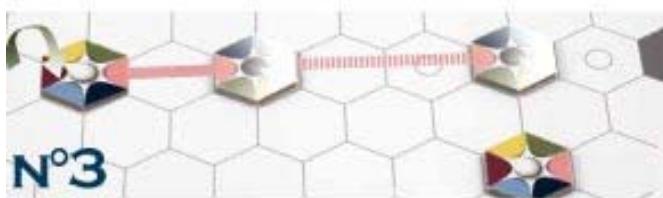




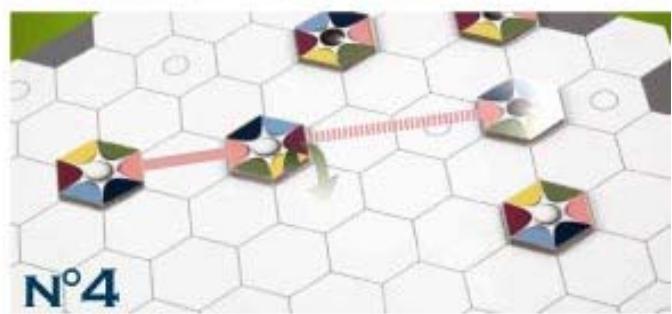
N°1



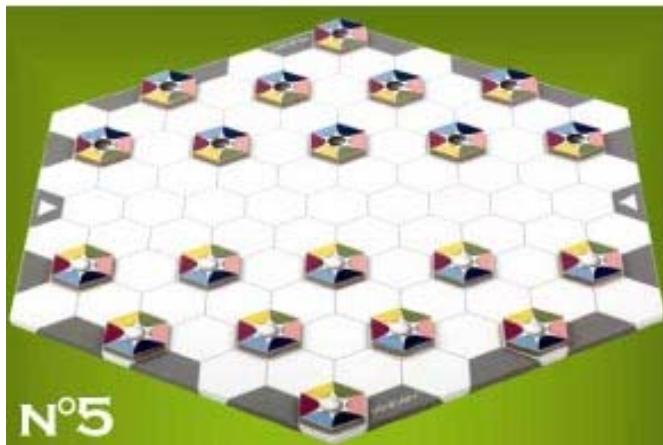
N°2



N°3



N°4



N°5

Khitan

But du jeu

Éliminer toutes les pièces de votre adversaire

Matériel

Un plateau de jeu, découpé en cases hexagonales.

32 pièces hexagonales : 16 pour chaque camp. Les pièces sont imprimées à l'identique sur leurs 2 faces.

Principe

Les pièces sont disposées sur le plateau de jeu. Une pièce se déplace en se retournant sur une des 6 cases voisines, en pivotant autour de son axe. L'objectif est de viser et d'éliminer une pièce adverse, en alignant une même couleur sur le même axe, comme le montre le Dessin n°1.

Vous pouvez capturer une pièce à n'importe quelle distance, en la ciblant avec le côté présentant la couleur identique.

En ciblant plusieurs couleurs, un mouvement d'une pièce peut permettre de capturer plusieurs pièces adverses d'un seul coup ! Pour cela, 2 possibilités :

- Plusieurs côtés de votre pièce visent des couleurs adverses (Dessin n°2)
- Un côté de votre pièce vise plusieurs pièces adverses alignées avec la même couleur (Dessin n°3)

Il n'est pas possible de capturer une pièce en passant pardessus une autre pièce faisant obstacle. Il est nécessaire que les 2 pièces se fassent face directement, ceci quel que soit le nombre de cases les séparant.

Mais le déplacement d'une pièce peut permettre à une autre pièce, jusqu' alors embusquée, d'atteindre une pièce adverse (Dessin n°4)

Début de la partie

Les pièces sont disposées comme le montre le Dessin n°5 :
vert à gauche et jaune à droite d'un côté, et à l'inverse pour l'autre camp.

Remarque : vous pouvez choisir des couleurs différentes, l'important est de respecter la symétrie. Deux couleurs identiques ne peuvent pas se faire face.
10 pièces sont installées pour chaque joueur.

Tour de jeu

A son tour de jeu, chaque joueur déplace une pièce de son choix, en la retournant sur une des 6 cases voisines, en essayant bien sûr de capturer une ou des pièces adverses !

Déroulement de la partie

KHITAN offre 3 variantes de jeu

1. Version Classique

Les pièces ciblées sont éliminées définitivement.

Vous gagnez lorsque vous avez capturé toutes les pièces de votre adversaire.

2. Version Expert

Au début de la partie, vous disposez d'une réserve de 3 pièces, en plus des 10 installées sur le plateau.
Lorsque vous capturez une pièce à votre adversaire :

- Celui-ci la remet dans sa réserve,
- Vous prenez une pièce de votre réserve pour l'installer sur le plateau, en l'orientant comme vous le souhaitez, dans votre moitié de terrain (ligne de partage dessinée sur le plateau).

Si vous capturez plusieurs pièces d'un même mouvement, alors vous placez autant de pièces provenant de votre réserve.

Remarque : si une pièce est installée directement sur le plateau avec une ou des couleurs faisant face à une ou des couleurs adverses, il n'y a pas de capture directe. La capture d'une pièce n'intervient que comme résultant d'un déplacement.

Remarque : lors d'un coup suivant, un joueur peut replacer une de ses pièces perdues, dès lors qu'il réussit à viser une pièce adverse.

Dès qu'un joueur a épuisé sa réserve, il devient alors impossible de replacer des pièces perdues. Dès lors, chaque pièce touchée sort du plateau définitivement (comme dans la version Classique).

3. Version Master

Au début de partie, vous disposez d'une réserve de 6 pièces en plus des 10 installées sur le plateau.
La partie se déroule comme pour la version Expert, mais l'utilisation de la réserve est continue.