

KINGDOM

Un jeu de Max Gerchambeau pour 2 joueurs © 2000 Dujardin

KINGDOM est un jeu de stratégie original aux règles simples qui offrent de bien subtiles combinaisons.

Pour gagner, capturer le MONARQUE adverse, c'est classique, mais pouvoir également gagner en occupant son TRONE, voilà qui permet des stratégies avec de fulgurants renversements de situations grâce à de valeureux CHEVALIERS.

COMPOSITION DU JEU

- Un plateau de 9 x 9 cases avec l'illustration de deux trônes.
- 18 pièces réparties en deux couleurs soit 1 Monarque et 2 Chevaliers de chacune des 4 tailles (de 1, le plus petit, à 4, le plus grand) pour chaque joueur.

BUT DU JEU

Gagner la partie en étant le premier à capturer le Monarque de l'adversaire ou occuper son trône.

DEBUT DU JEU

Chaque joueur dispose ses pièces comme indiqué au dos de l'étui le Monarque sur son trône et les Chevaliers de chaque côté, du plus grand au plus petit. Les blancs commencent à jouer. Les joueurs peuvent aussi décider de tirer au sort celui qui commence ou laisser commencer le plus jeune joueur.

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace l'une de ses pièces : le Monarque ou l'un de ses Chevaliers. Il ne peut y avoir qu'une pièce par case.

PRINCIPES DU JEU

- Pour capturer le Monarque ou occuper son trône, il faut noter que
 - Un Monarque peut être capturé par n'importe quelle pièce adverse : Chevalier ou Monarque.
 - Seul un Monarque peut occuper le trône adverse.
- Aucune pièce ne sort jamais du plateau au cours de la partie.
 - Les Chevaliers ne se prennent pas entre eux.
 - Le Monarque qui capture un Chevalier doit le replacer sur le plateau, sur la case de son choix.
 - La capture n'est pas obligatoire.
- Les pièces se déplacent toutes de la même manière en bougeant d'une case dans n'importe quelle direction ou en sautant par-dessus les autres pièces.
- Des règles particulières régissent ces sauts : les Chevaliers sautent librement par-dessus les Chevaliers de leur camp (solidarité oblige !) mais doivent respecter un ordre de taille pour sauter par-dessus les Chevaliers adverses, (pas de pitié pour l'adversaire !).

DEPLACEMENT DES PIECES

Toutes les pièces, Monarque ou Chevaliers se déplacent par "pas" ou "saut".

- Le Pas : effectuer un as, c'est déplacer l'une de ses pièces d'une case vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction.
- Le Saut peut s'effectuer de deux manières : le saut simple et le saut multiple.
 - Le saut simple consiste à passer par-dessus une pièce voisine, de son camp ou du camp adverse, à la condition que la case suivante dans la direction du saut, soit libre.

- Le saut multiple consiste à sauter successivement par-dessus plusieurs pièces, de son camp ou du camp adverse, avec ou sans changement de direction après chaque saut.

CAPTURE DU MONARQUE PAR UN CHEVALIER

La capture du monarque s'effectue en arrivant, par " pas " ou " saut " simple ou multiple, sur la case occupée par celui-ci.

LES CHEVALIERS

- La taille des Chevaliers n'influe pas sur leur mode de déplacement, mais fait obstacle au déplacement des Chevaliers adverses.
- Rappel : Les Chevaliers ne peuvent pas occuper le trône.

Saut des Chevaliers

- Les Chevaliers peuvent sauter par-dessus tous les Chevaliers de leur couleur c'est l'entraide entre Chevaliers du même camp.

Mais :

- Un Chevalier ne peut sauter ue par-dessus des Chevaliers adverses de taille inférieure.
- C'est une question de rapport de forces !
- Ainsi, par exemple, un Chevalier de taille 2 ne peut pas sauter pardessus un Chevalier adverse de taille 2, 3 ou 4. Il ne peut que sauter au-dessus d'un Chevalier adverse de taille 1.

Exception :

- le Chevalier 1 "Petit mais MALIN !" qui ne peut sauter pardessus les Chevaliers adverses de taille 1, 2 ou 3 est le seul à pouvoir sauter pardessus les Chevaliers adverses de taille 4.
- Aucun Chevalier ne peut sauter par-dessus les monarques.

LE MONARQUE

Le Monarque a des priviléges :

- En plus de pouvoir sauter par-dessus ses propres pièces, le Monarque peut sauter par-dessus tous les Chevaliers adverses, quelle que soit leur taille, ainsi que par-dessus le Monarque adverse.
- Il peut capturer un Chevalier adverse. Il prend alors sa place et son déplacement s'arrête à cet endroit. Le Monarque replace alors le Chevalier capturé sur le plateau de jeu sur la case de son choix.

Règle de courtoisie

- Le joueur qui, par inadvertance, place son Monarque de telle façon qu'il pourrait être pris au coup suivant, doit être prévenu par son adversaire et retourner d'où il vient puis rejouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a réussi à capturer le Monarque adverse ou à occuper son trône avec son propre Monarque.

Il remporte la victoire. Vive la nouvelle dynastie

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.

L'équipe Dujardin et l'inventeur de Kingdom, Max Gerchambeau.