



CATARANGA

2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans



ORIGINE

Ce jeu indien reprend le principe du jeu les Petits chevaux pour les européens et du Pachisi en Inde, par ses règles et ses mécanismes.

MATÉRIEL

- 1 plateau de 9 cases sur 9 cases
- 2 dés
- 2 pions d'une couleur par joueur

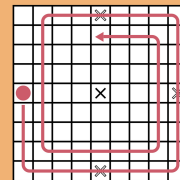
BUT DU JEU

Être le premier à amener ses deux pions sur le "TACHI" (case marquée au centre du plateau).

DÉROULEMENT

Chaque joueur choisit sa case de départ.

Chacun leur tour les joueurs lancent les dés. Seuls les 1, 3, 4 et 6 obtenus permettent d'avancer à leur gré un ou plusieurs pions du total des points marqués. Les pions avancent, en partant de la case de départ, et suivent une progression circulaire jusqu'à la case centrale :



Un double oblige à relancer les dés. Le joueur n'a pas le droit de refuser d'avancer.

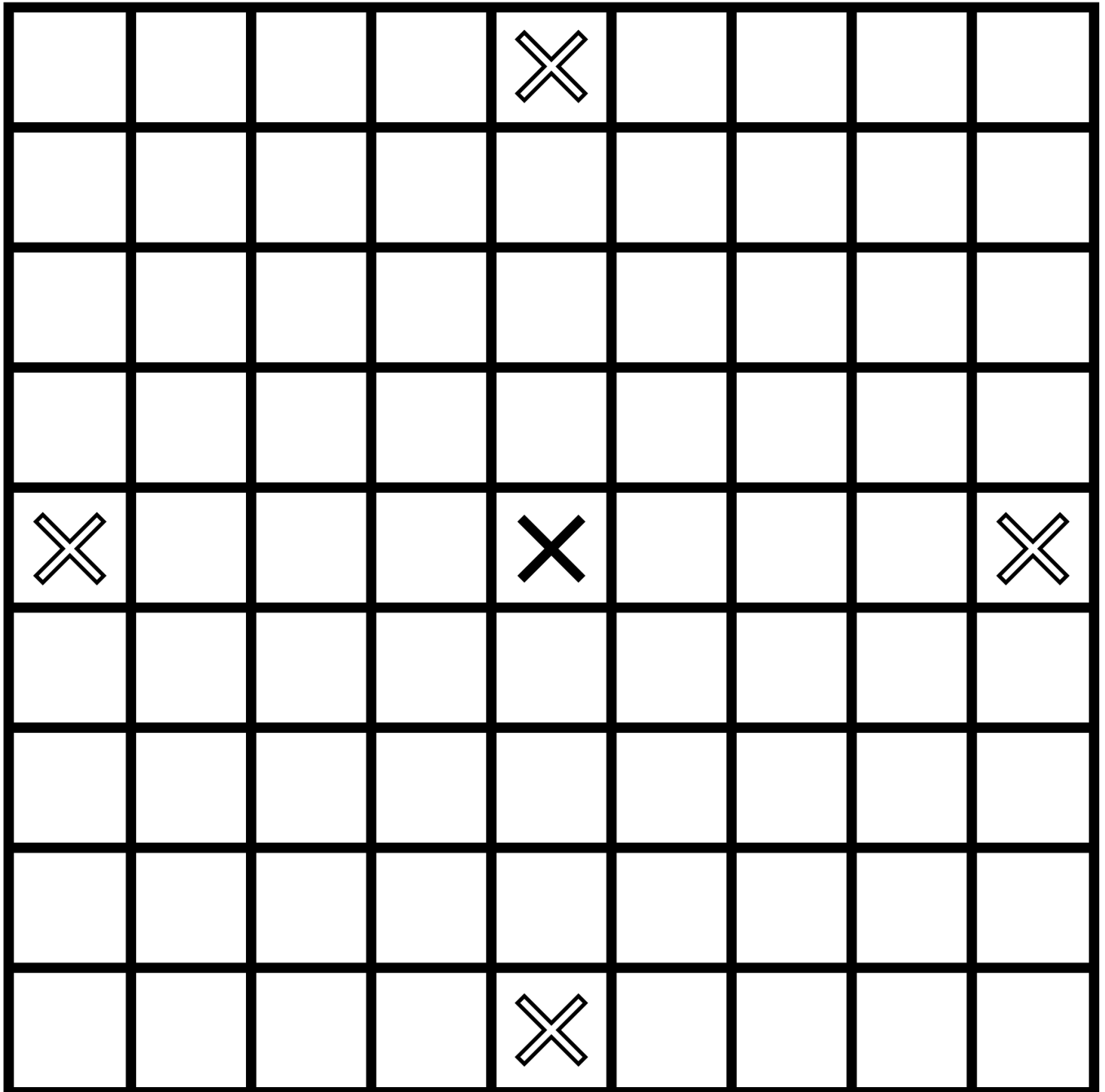
Un pion qui n'est pas sur une case de départ est retiré du jeu si un pion adverse traverse la case où il se trouve. Ce même pion ne pourra revenir à son départ que si le joueur fait un double lors du jet de dés.

Pour tous les pions qui s'arrêtent à 4 cases du but, il faudra faire un double 4 pour arriver au "TACHI"

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que l'un des adversaires a amené ses 2 pions au "TACHI" : il a gagné.

CATARANGA



Vous pouvez imprimer ou reproduire ce plateau pour tester le jeu