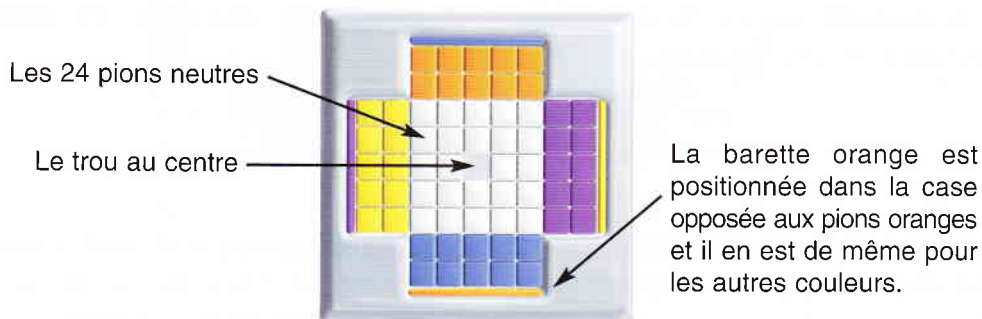




PRÉSENTATION

Jeu de tactique et de stratégie, Karé Dément se présente sous la forme d'un plateau composé d'une surface en forme de croix dont chaque branche est une CASE qui contient 10 pions de couleur sur 2 lignes (orange, jaune, bleu et violet) et une zone carrée centrale qui contient 24 pions neutres blancs.

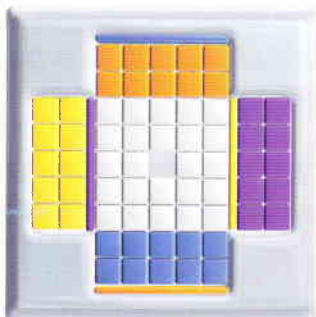
Lorsque le jeu est prêt, en position de départ, les 4 barettes doivent être positionnées dans les cases opposées à leur couleur. Vous constaterez qu'il reste un «trou», d'une surface égale à un pion. Celui-ci doit être au centre du plateau avant de débiter la partie. C'est grâce à ce trou que tous les pions vont pouvoir être déplacés par glissement.



Karé Dément se joue à :

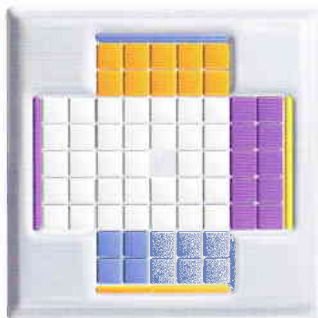
- **2 joueurs** : dans ce cas, chacun va jouer avec une case opposée à celle de l'adversaire. On bloque les autres parties du plateau en positionnant les barettes des couleurs non utilisées devant les pions (voir schéma ci-dessous).

Le joueur A prend les pions oranges et le joueur B les pions bleus.



Variante : chacun joue avec 2 cases opposées. Par exemple le joueur A choisit les pions bleus et oranges et le joueur B aura les oranges et les violets.

- **3 joueurs** : dans ce cas, chacun va jouer avec une case et la 4ème case devient neutre; on remplace les 10 pions de cette case par 10 pions blancs neutres, disponibles en réserve dans la boîte (voir schéma ci-dessous).



- **4 joueurs** : dans ce cas, chacun va jouer avec une case; les joueurs choisissent donc une couleur de pions.

BUT DU JEU

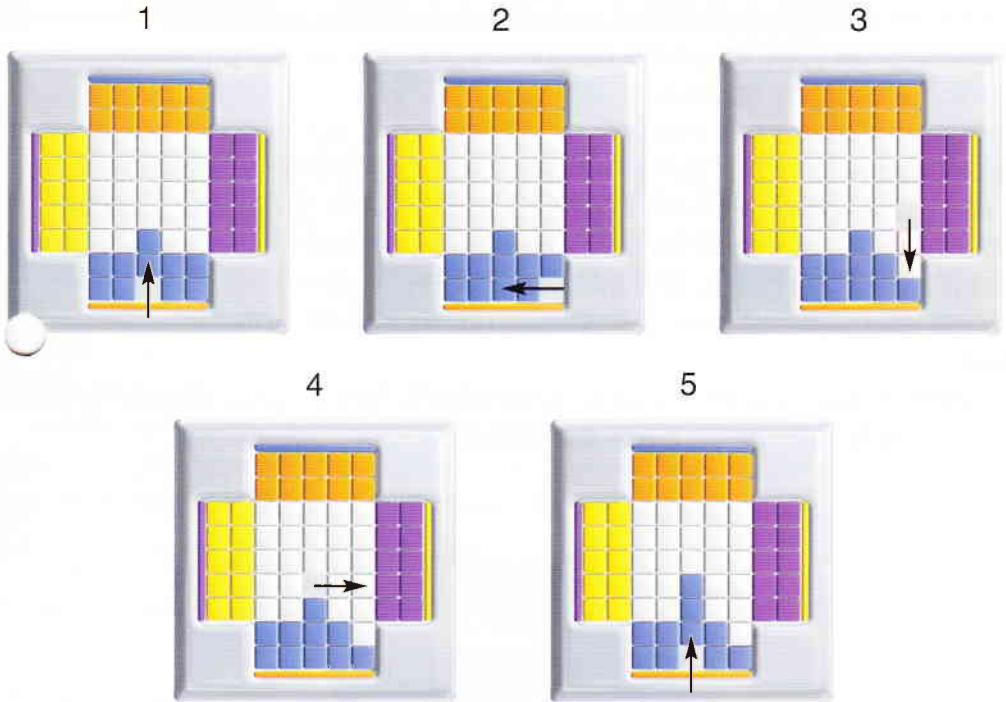
Le but du jeu est de transférer les 10 pions d'une case dans la case opposée. En cours de partie, les barettes de la même couleur que les pions, qui ont été placées dans la case opposée, vous rappelleront votre direction, c'est très utile.

Les pions se déplacent par glissement en les poussant du bout du doigt :

- Vous pouvez pousser un seul pion ou plusieurs et jusqu'à une colonne complète si votre jeu le permet. Que vous poussiez un pion ou plusieurs en une seule fois dans la même direction, cela compte pour un "coup" joué.

- Au 2ème "coup", c'est forcément dans une autre direction que vous ferez glisser votre (ou vos) pion(s), et ainsi de suite...

- A chaque fois que c'est à vous de jouer vous avez droit à 5 coups consécutifs.



- Pour faire glisser les pions, vous avez le droit de poser le doigt sur un pion de votre couleur ou sur un pion neutre (blanc) mais en aucun cas sur un pion de votre (vos) adversaire(s).

- Vous pouvez ainsi avancer et par zigzags successifs aller dans la direction désirée, selon votre plan.

Le gagnant est celui qui, le premier, a transféré tous ses pions dans la case opposée.

En cours de partie, votre (vos) adversaire(s) va contrarier votre jeu en tentant de casser votre plan d'avancée. Vous découvrirez alors au fil des parties les infinies possibilités de tactiques et de stratégies de ce jeu.

Pour débiter à ce jeu ou pour faire des parties plus rapides, vous pouvez utiliser une seule ligne de pions en disposant la barette entre les 2 lignes.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS OU PRESQUE...

- Un coup joué ne peut être repris.
- Vous ne pouvez pas toucher du doigt les pions de votre (vos) adversaire(s) mais cela ne vous empêche pas de les déplacer en les poussant avec vos pions ou les pions neutres.
- Vous ne pouvez pas pousser un de vos pions sur la dernière ligne d'une case adverse (mise à part la case où vous transférez vos pions). Vous ne pouvez pas non plus mettre le pion d'un adversaire dans cette situation.
- De même, il est interdit de contraindre un adversaire à faire cette manoeuvre en ne lui laissant pas la possibilité de faire autrement.
- Il est interdit de bloquer les pions d'un adversaire et l'empêcher ainsi de jouer.
- Lorsqu'un des joueurs n'a plus qu'un pion à rentrer pour gagner la partie, on n'a pas le droit de faire reculer ce pion.



La marque Karé Dément ainsi que le logo
sont déposés auprès de l'INPI,
Jean-Loup DRUON © 2003.

Le concept et la règle du jeu sont propriétés de :
Studio Jeux DRUON © 2003, dessins et modèles déposés à l'INPI.

Auteur original du jeu : Henri CHANTEUX

Le jeu de société est édité et distribué sous licence par Editions DRUON
85 avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur Seine.

