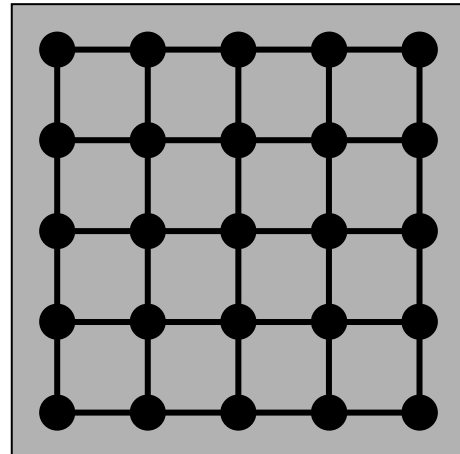


Le Kolem

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5
9 pions noirs
9 pions blancs



Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

Blanc joue le premier et pose son pion où il veut (plots noirs). Idem pour Noir.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre du plateau en respectant 2 impératifs :

- Chaque pion posé doit être jointif orthogonalement d'un pion adverse.
- Aucun pion ne doit posséder plus de 3 voisins orthogonaux.

Si le joueur, qui est en train d'essayer de poser un pion, ne peut pas respecter ces deux impératifs, alors son pion, bien que non posé, est retiré du jeu. Néanmoins, il continuera quand viendra son tour de tenter de poser d'autres pions.

Une fois tous les pions posés (ou capturés), on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace un de ses pions vers une case voisine (orthogonalement ou **en diagonal**), Il faut respecter les 2 impératifs déjà vus lors de la phase de pose :

- Chaque pion déplacé doit être jointif orthogonalement d'un pion adverse.
- Aucun pion ne doit posséder plus de 3 voisins orthogonaux.

Suite à chaque déplacement d'un joueur, tout pion, ami ou adverse, est retiré du jeu s'il est :

- Isolé, sans voisin.
- Non connecté à au moins un pion adverse orthogonalement.

Attention aux réactions en chaîne, car le retrait d'un pion peut entraîner celui d'autres pions. Le suicide est néanmoins autorisé.

Perd celui qui :

- Ne peut plus déplacer de pions sans enfreindre les 2 impératifs quand vient son tour de jeu.
- N'a plus que 2 pions.