

# Jouer au *katro* (2)

## La règle du *katro tsotra*



**But du jeu** Ce jeu se pratique sur un plateau de quatre lignes, un nombre variable de colonnes et, le plus souvent, avec deux graines par cupule au départ. Les joueurs jouent à tour de rôle, après avoir décidé qui commence.

Le camp de chaque joueur est constitué des deux lignes face à lui. Il déplace ses graines en semant dans son camp et prend dans l'autre camp. Les graines prises ne sont pas retirées du plateau, mais changent simplement de côté.

**Le but est de s'emparer de toutes les graines de l'autre joueur en les récupérant dans son camp.**



**Semis** À chaque coup, le joueur prend toutes les graines d'une de ses cupules et les sème dans son camp, à raison d'une graine par cupule, avec un sens de rotation qui est choisi au début de chaque coup et reste le même pendant ce coup.

Si le semis s'achève dans une cupule qui était vide, le coup du joueur est terminé et c'est à l'adversaire de jouer.

Dans le cas contraire, toutes les graines de la cupule de fin du semis sont prises par le joueur et il recommence un nouveau semis élémentaire dans le même sens.

**Prises** Si, de plus, un semis élémentaire se termine sur la ligne du joueur la plus proche de l'autre camp, alors les graines de la cupule de l'adversaire sur la ligne intérieure de celui-ci et dans la même colonne que la case de fin sont prises par le joueur et ajoutées aux graines de sa case de fin, et constituent la nouvelle collection à semer dans un nouveau semis élémentaire.



Si toutes les cupules de la ligne intérieure de l'adversaire sont vides, alors le joueur prend les graines de la cupule de la ligne extérieure de l'adversaire, pourvu que cette cupule soit dans la même colonne.

Il peut y avoir plusieurs semis élémentaires et plusieurs prises de graines à chaque coup.

