

DUEL DE KORRIGANS

Règle du jeu

Ambiance :

Les malicieux korrigan YANN et FANCH vivent toutes les deux près des sources de l'Elorn. Ils se détestent profondément. Un des deux est de trop. Seul un grand jeu sur la plage du lac du Drennec pourra décider lequel des deux aura le privilège de rester sur ce territoire !!

But du jeu :

Bloquer le korrigan de l'adversaire

Matériel :

Une grille dans le sable de 6 cases sur 8 cases
2 pions de korrigan bien différents (des pommes de pins, des galets...)
46 pierres magiques (des glands, de petits galets...)

Déroulement :

On tire au sort qui commencera la partie (par exemple, en cachant une pierre dans l'une de ses mains et en demandant à l'autre joueur où elle se trouve)

Au départ, les korrigan sont placés chacun dans leur repaire.

A chaque tour de jeu, le joueur doit effectuer deux actions dans cet ordre :

- 1- Déplacer son korrigan d'une case dans une des directions possibles (en avant, en arrière, à gauche, à droite, en diagonale).
- 2- Ensorceler une case en y déposant une pierre magique. Cette case est désormais interdite à tout korrigan jusqu'à la fin de la partie.

Les korrigan ne peuvent pas ensorceler les repaires.

Il ne peut y avoir qu'un korrigan par case.

Les korrigan ne peuvent pas sauter par-dessus une case.

Un korrigan peut aller dans le repaire de l'autre, mais cela ne lui fait pas gagner la partie.

Un korrigan peut aussi retourner dans son repaire, mais il peut aussi s'y faire bloquer !

Fin de la partie :

A son tour de jeu, le korrigan qui ne peut pas se déplacer a perdu.

Il ne lui reste plus qu'à partir habiter seul tout en haut du Menez Kador !

							Repaire 2
Repaire 1							