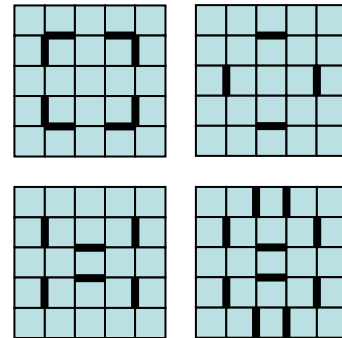


Le Carge

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)
Durée : Rapide
Matériel : Damier de 5x5 cases
 8 pions noirs
 8 pions blancs
 Des barrières



Le Carge se joue sur un damier de 5x5 cases. On place des barrières entre les cases, où on le désire (voir exemples ci-dessus), sans créer d'enclos. Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre du damier. Une fois tous les pions posés, on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace orthogonalement (horizontal ou vertical) un de ses pions solitaires (pas une pile) comme une tour aux échecs. Bien sûr, une barrière est un obstacle infranchissable, ainsi que d'éventuels autres pions. Les différents cas de déplacement sont :

- La case d'arrivée est vide : le pion se pose dessus.
- La case d'arrivée est occupée :
 - Par un pion ami : le pion déplacé s'empile dessus.
 - Par un pion adverse : le pion adverse est capturé, le pion déplacé prenant sa place.
 - Par une pile quelconque : le pion et la pile s'échangent leur place (permutation).
- Une pile n'a pas le droit de se déplacer.
- Pour dépiler, le pion situé au sommet de la pile descend orthogonalement sur une case voisine libre ou occupée. On applique alors les règles précédentes. Le pion qui descend peut passer par-dessus une barrière.

Règle optionnelle :

- Plutôt que de se déplacer, un pion peut sélectionner une barrière contiguë et la replacer sur l'un des 3 autres côtés de sa case, à condition que celui-ci soit libre. Ce coup n'est autorisé que si le joueur (pas forcément le pion) avait néanmoins la possibilité de se déplacer. Le changement de barrière n'est permis que 3 fois dans une partie.
 Si, suite à une modification de barrière, un pion ou des pions (adverses ou amis) se retrouvent bloqués par des barrières ou des bords de plateau, ce ou ces pions sont capturés.

Précision : un joueur doit toujours déplacer un de ses pions, même s'il doit dépiler celui-ci, que ça lui plaise ou non. Le joueur refusant de se déplacer perd.

Gagne celui qui anéanti l'adversaire, ne lui laissant plus qu'un seul pion.

Players: 2 (Black, White)

Material: 5x5 checkerboard 8 black pawns 8 white pawns Barriers

Le Carge is played on a 5x5 checkerboard.

Barriers are placed between the squares, wherever desired (see examples above), without creating enclosures.

The game is divided into 2 phases:

Phase 1

Players take turns placing one of their pawns on a free square of the checkerboard.

Once all the pawns have been placed, the game proceeds to phase 2.

Phase 2

Each player, in turn, moves one of their single pawns (not a stack) orthogonally (horizontally or vertically) like a rook in chess.

Of course, a barrier is an impassable obstacle, as are any other pawns.

The different movement cases are:

- The destination square is empty: the pawn is placed on it.
- The destination square is occupied:
 - By a friendly pawn: the moved pawn is stacked on top of it.
 - By an opponent's pawn: the opponent's pawn is captured, and the moved pawn takes its place.
 - By any stack: the pawn and the stack exchange places (permutation).
- A stack is not allowed to move.
- To unstack, the pawn at the top of the stack moves orthogonally to a neighboring free or occupied square.

The previous rules then apply. The pawn that moves down can pass over a barrier.

Optional rule:

- Instead of moving, a pawn can select an adjacent barrier and reposition it on one of the other 3 sides of its square, provided that side is free.

This move is only allowed if the player (not necessarily the pawn) still had the option to move.

Changing a barrier is only allowed 3 times in a game.

If, as a result of a barrier modification, a pawn or pawns (opponent's or friendly) become blocked by barriers or the edges of the board, that pawn or those pawns are captured.

Note: A player must always move one of their pawns, even if they have to unstack it, whether they like it or not.

A player who refuses to move loses.

The winner is the one who annihilates the opponent, leaving them with only one pawn.

Created on September 7, 2008, by Patrik Carpentier