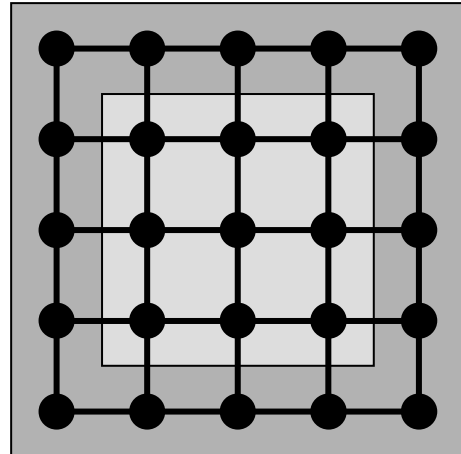


Le Rooya

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier spécial de 5x5
composé de 2 plateaux emboîtés :
- un intérieur de 3x3
- un extérieur creux de 5x5
8 pions noirs
8 pions blancs



Le nom (un peu déformé quand même) de ce jeu est issu du néerlandais, une histoire de faire « tourner » les choses, ce qui tombe bien puisque l'un des mécanismes du jeu repose sur la rotation du plateau central.

Le Rooya se joue sur un damier particulier de 5x5 cases, le plateau intérieur étant emboîté dans le plateau extérieur. 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 plateau extérieur (le plus sombre). Une fois tous les pions posés, on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, a le choix entre 2 types d'action. Il choisit soit l'une ou soit l'autre mais pas les deux en même temps :

- Le joueur déplace orthogonalement (horizontal ou vertical) un de ses pions (en suivant les traits reliant les cases) vers une case voisine libre ou occupée :
 - Si la case est libre, deux cas :
 - Le pion est resté sur le même plateau (sombre ou clair), alors le pion s'arrête sur la case libre.
 - Le pion change de plateau, alors le pion peut (facultatif) rejouer, à condition de ne plus changer de plateau.
 - Si la case est occupée par un pion adverse, les 2 pions s'échangent leur place respective. Il n'y a pas de capture dans ce jeu.
- Le joueur fait pivoter d'un quart de tour dans le sens qu'il désire ou d'un demi tour le plateau intérieur afin de changer la configuration du jeu.

Perd celui qui ne peut plus déplacer de pions quand vient son tour de jeu.

Gagne celui aligne 5 de ses pions, horizontalement ou verticalement, suite à un déplacement ou à une rotation. L'alignement en diagonale n'est pas autorisé.

Rooya

Players: 2 (Black, White)

Material: Special 5x5 checkerboard composed of 2 nested boards: an inner 3x3 and an outer hollow 5x5. 8 black pawns, 8 white pawns.

The name (slightly distorted) of this game comes from Dutch, related to the idea of making things << turn >>, which is fitting since one of the game's mechanics relies on rotating the central board. Rooya is played on a special 5x5 checkerboard, with the inner board nested within the outer board.

The game is divided into 2 phases:

Phase 1

Players take turns placing one of their pawns on a free square of the outer board (the darker one). Once all the pawns have been placed, the game proceeds to phase 2.

Phase 2

Each player, in turn, has the choice between 2 types of action. They choose either one or the other, but not both at the same time:

The player moves one of their pawns orthogonally (horizontally or vertically) (following the lines connecting the squares) to a neighboring free or occupied square.

If the square is free, two cases:

If the pawn remained on the same board (dark or light), then the pawn stops on the free square. If the pawn changes boards, then the pawn can (optionally) play again, provided they do not change boards again. If the square is occupied by an opponent's pawn, the 2 pawns exchange their respective places. There is no capture in this game.

- The player rotates the inner board a quarter turn in the direction they want or a half turn to change the game's configuration.

The player who can no longer move any pawns when it is their turn loses. The player who aligns 5 of their pawns, horizontally or vertically, following a move or a rotation, wins. Diagonal alignment is not allowed.

Created on September 17, 2008, by Patrik Carpentier