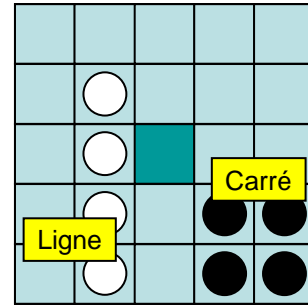
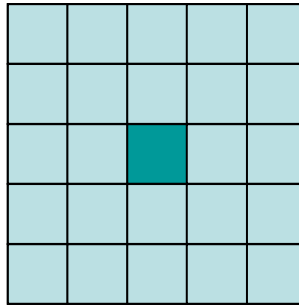


Le Chefa

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5 cases
dont la case centrale est
colorée à part.
4 pions par joueur



Le Chefa est un petit jeu rapide de la grande famille des morpions et autres jeux topologiques. On admirera encore et toujours l'extraordinaire finesse du nom de ce jeu qui contient lui aussi 5 lettres (ultra subtil, non ?).

On n'ignore pas vraiment, à ce jour, la signification exacte du nom, mais les experts sont partagés. Pour la petite histoire, ce jeu est la 3^{ème} proposition pour les jeux de damier 5x5 sur JeuxSoc.

Le jeu se décompose en 2 phases (je sais, c'est une manie chez moi...☺) :

Phase 1

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

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace orthogonalement (horizontal ou vertical) un de ses pions. Il existe 2 cas de déplacement :

- Aller sur une case voisine vide (la case centrale est interdite)
- Permuter de place avec un pion adverse situé sur la même horizontale ou verticale, à condition, qu'entre les 2 pions qui échangent leur place, il n'y ait aucun obstacle.
Donc 2 cas :
 - Il n'y a aucune contre-indication pour permuter avec un pion adverse situé sur une case voisine horizontalement ou verticalement.
 - Si les 2 pions sont distants l'un de l'autre, il faut que les cases situées entre eux soient vides. La case centrale est toujours considérée comme vide et n'est pas un obstacle.

Règle particulière :

- Il est interdit à un joueur de revenir de suite à une situation antérieure (notion de ko).

Gagne celui qui arrive :

- à aligner ses 4 pions sur une même verticale ou horizontale
- à grouper ses 4 pions en un carré de 2x2.

Ps : la case centrale jouant un trop grand rôle sur un damier 5x5, celle-ci doit toujours rester vide.

Chefa

Players: 2 (Black, White)

Duration: Quick

Material: 5x5 checkerboard with the central square colored differently 4 pawns per player

Chefa is a short, fast game from the large family of tic-tac-toe and other topological games. We can once again admire the extraordinary subtlety of the game's name, which also contains 5 letters (very subtle, right?). The exact meaning of the name is not really known at this time, but experts are divided. For the record, this game is the 3rd proposal for 5x5 checkerboard games on JeuxSoc. The game is divided into 2 phases (I know, it's a habit of mine...):

Phase 1

Players take turns placing one of their pawns on a free square, except for the central square. Once all the pawns have been placed, we move on to phase 2.

Phase 2

Each player, in turn, moves one of their pawns orthogonally (horizontally or vertically). There are 2 movement cases:

Moving to an adjacent empty square (the central square is prohibited)

Swapping places with an opponent's pawn located on the same horizontal or vertical line, provided that there are no obstacles between the 2 pawns swapping places. So, 2 cases:

- o There is no restriction on swapping with an opponent's pawn located on an adjacent square horizontally or vertically.

- O If the 2 pawns are distant from each other, the squares between them must be empty. The central square is always considered empty and is not an obstacle.

Special rule:

- A player is prohibited from immediately returning to a previous situation (the concept of ko). The winner is the one who manages to:
 - align their 4 pawns on the same vertical or horizontal line group their 4 pawns into a 2x2 square.

P.S.: The central square plays too significant a role on a 5x5 checkerboard, so it must always remain empty.

Created on July 26, 2008, by Patrik Carpentier