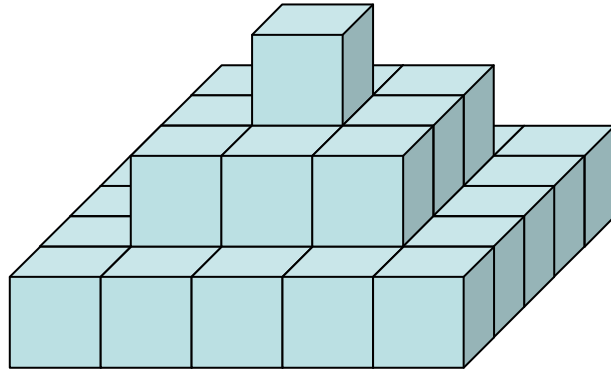


Le Achef

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5 cases
spécifique
8 pions par joueur



Le Achef se joue sur un damier de 5x5 cases. Le damier est composé de 3 niveaux (voir le dessin). On peut utiliser un damier plat, mais en gardant en tête la notion de niveau. Chaque joueur possède 8 pions à sa couleur.

On admirera la kolossale finesse du nom de ce jeu qui contient lui aussi 5 lettres (subtil, non ?). On ignore à ce jour la signification exacte du nom.

Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre de la périphérie du damier, le niveau le plus bas. Une fois tous les pions posés et donc le niveau inférieur rempli, 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 vers une case voisine. Il existe 3 cas de déplacement :

- Monter d'une case
 - Si la case d'arrivée est vide : pas de problème.
 - Si la case d'arrivée est déjà occupée : mouvement interdit.
- Descendre d'une case
 - Si la case d'arrivée est vide : pas de problème.
 - Si la case d'arrivée est déjà occupée alors le pion qui s'y trouve est capturé..
- Aller vers une case de même niveau
 - Si la case d'arrivée est vide : pas de problème.
 - Si la case d'arrivée est déjà occupée, les pions sont alors permutés de place.

Règles particulières :

- Un pion, qui était situé sur le dernier niveau et qui vient de descendre pour effectuer une capture, n'a pas le droit de remonter au coup suivant.
- Il est aussi interdit à un joueur de revenir de suite à une situation antérieure (notion de ko).

Perd celui qui ne peut plus se déplacer ou qui ne possède plus que 2 pions.

The Chief

Players: 2 (Black, White)

Duration: Quick

Material: A specific 5x5 board, 8 pawns per player

Le Chef is played on a 5x5 board. The board is composed of 3 levels (see the drawing). One can use a flat board, but keeping in mind the notion of level. Each player possesses 8 pawns of their color.

We will admire the colossal finesse of the name of this game which also contains 5 letters (subtle, no?). We will ignore this to this day the significance of the name.

The game unfolds in 2 phases:

Phase 1

In turn, each player places one of their pawns on a free square on the periphery of the board, on the highest level. Once all eight pawns have been placed and thus the lower level is filled, we move on to phase 2.

Phase 2

Each player, in turn, moves one of their pawns orthogonally (horizontally or vertically) to an adjacent square. There are 3 movement possibilities:

- **Moving to an empty square:** No problem.
 - If the arrival square is empty: no problem.
 - If the arrival square is already occupied: movement prohibited.
- **Descending to an empty square:**
 - If the arrival square is empty: no problem.
 - If the arrival square is already occupied: the pawn on the arrival square is captured.
- **Going up to a square of the same level:**
 - If the arrival square is empty: no problem.
 - If the arrival square is already occupied: pawns are allowed to be placed.

Special Rules:

- A pawn that was on the highest level and has just descended to make a capture does not have the right to go back up in the immediately following turn.
- It is also forbidden for a player to immediately return to a previous situation (notion of ko).

End of the Game:

The one who can no longer move or who has no more than 2 pawns loses.

Created on July 13, 2008 by Patrik Carpenter