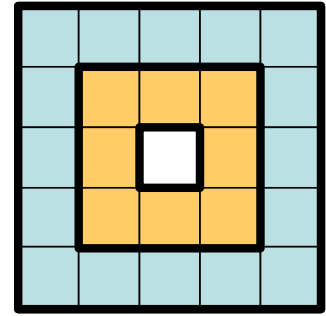


Le Fraha

Joueurs : 2

Durée : Rapide

Matériel : Damier spécial de 5x5
4 pions par joueur



Introduction

Le Fraha (magnifique jeu en 5 lettres, auto-publicité☺) se joue sur un damier particulier de 5x5 cases. Le damier se décompose en 2 pistes : une extérieure (bleue) et une intérieure (orangée). La case centrale n'intervient pas dans le jeu.

Préparation

Un joueur prend la piste extérieure et l'autre la piste intérieure.
Chaque joueur place ses 4 pions dans les 4 coins de sa piste.

Tour de jeu

Chaque joueur, à son tour de jeu, au choix :

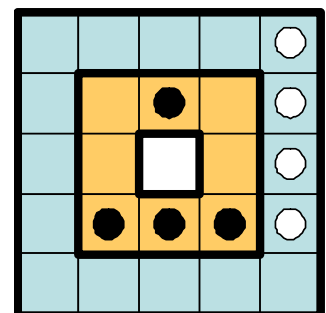
- Déplace orthogonalement l'un de ses pions situé sur sa propre piste vers la case voisine vide, tout en restant sur la même piste. Blanc reste sur la piste extérieure et Noir sur l'intérieure.
- Déplace orthogonalement le pion qui ne serait pas sur sa piste vers sa piste d'origine. Un pion n'a pas le droit de se déplacer sur une piste qui n'est pas la sienne, mais il peut y rester pour diverses raisons..

Si, à la suite de ce déplacement, le pion, qui vient d'être déplacé, est voisin orthogonalement à un pion adverse, alors ce pion adverse est téléporté, au gré du joueur qui est en train de jouer, sur n'importe quelle case vide, peu importe la piste d'arrivée. Donc un pion noir peut se retrouver sur la piste extérieure et un pion blanc peut se retrouver sur la piste intérieure. Ce qui permet de bloquer l'adversaire dans certains cas. Néanmoins, un seul et unique pion par joueur peut résider sur la piste qui n'est pas la sienne.

Exception à la règle de téléportation : Si le pion blanc (qui doit être téléporté) fait partie d'une ligne contigüe dont l'extrémité est un pion blanc situé dans un coin, alors ce pion n'est pas téléporté et reste sur place.

Fin du jeu

- Le joueur de la piste extérieur gagne s'il réussit à regrouper tous ses pions en une seule ligne contigüe (exemple des pions blancs).
- Le joueur de la piste intérieur gagne s'il réalise une figure particulière : 3 pions en ligne et le 4^{ème} occupant la case centrale opposée (exemple des pions noirs).



Fraha

Players: 2

Material: Special 5x5 checkerboard, 4 pawns per player

Introduction

Fraha (a magnificent 5-letter game, self-promotion) is played on a special 5x5 checkerboard. The checkerboard is divided into 2 tracks: an outer (blue) track and an inner (orange) track. The central square is not used in the game.

Setup

One player takes the outer track and the other takes the inner track. Each player places their 4 pawns in the 4 corners of their track.

Gameplay

Each player, in turn, chooses to:

- Move one of their pawns located on their own track orthogonally to an adjacent empty square, while remaining on the same track. White stays on the outer track and Black on the inner track.
- Move orthogonally a pawn that is not on their track to their original track. A pawn is not allowed to move on a track that is not its own, but it can stay there for various reasons.

If, as a result of this move, the pawn that has just been moved is orthogonally adjacent to an opponent's pawn, then that opponent's pawn is teleported, at the discretion of the player who is currently playing, to any empty square, regardless of the destination track. So a black pawn can end up on the outer track and a white pawn can end up on the inner track. This allows blocking the opponent in certain cases. Nevertheless, only one pawn per player can reside on a track that is not their own.

Exception to the teleportation rule: If the white pawn (which must be teleported) is part of a contiguous line whose end is a white pawn located in a corner, then that pawn is not teleported and remains in place.

End of the game

- The player on the outer track wins if they manage to group all their pawns into a single contiguous line (example of the white pawns).
- The player on the inner track wins if they achieve a particular figure: 3 pawns in a line and the 4th occupying the opposite central square (example of the black pawns).

Created on May 26, 2009, by Patrik Carpentier