

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

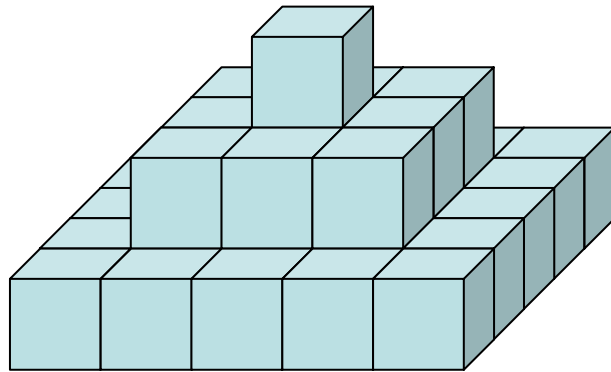


Le Achef

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.

