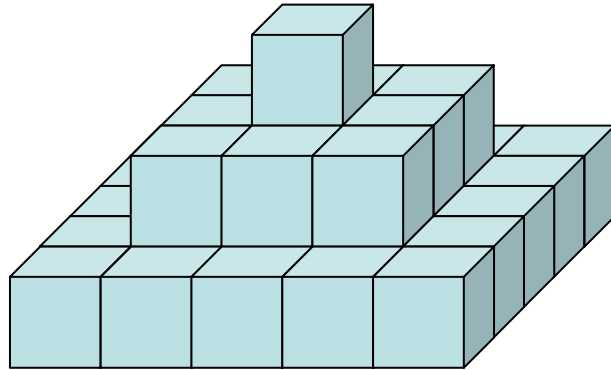


Le Achef

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.