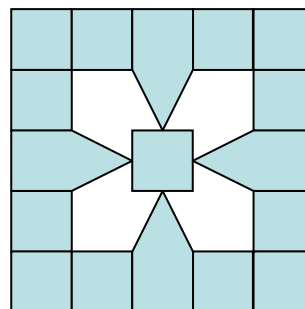


Le Badia

- Joueurs :** 2 (Noir, Blanc)
- Durée :** Rapide
- Matériel :** Damier spécifique de 5x5 cases
(voir ci-contre)
5 pions par joueur
un marqueur par joueur



Le Badia est un petit jeu rapide et simple. On admirera encore et toujours l'extraordinaire finesse du nom de ce jeu qui contient lui aussi 5 lettres (ultra subtil, non ?).

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 des 12 cases carrées du pourtour, la case centrale et les 4 cases en forme de flèche sont interdites. Une fois tous les pions posés, on passe à la phase 2. Il se peut qu'un joueur gagne suite à la disposition de ses pions, c'est à l'adversaire de faire attention.

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, quelque soit sa forme ou sa position. Les cases fléchées permettent d'accéder à la case centrale. La case centrale donne accès aux cases fléchées.
- Aller sur une case voisine déjà occupée par un pion adverse. 3 cas se présentent, en ce qui concerne la case d'arrivée :
 - Il s'agit de la case **centrale** : le pion adverse est téléporté par le joueur sur n'importe quelle case vide (normale ou fléchée), le pion du joueur se pose sur la case centrale.
 - Il s'agit d'une case **fléchée** : le pion adverse est repoussé sur la case centrale si celle-ci est vide, sinon il est téléporté sur une case fléchée au choix du joueur. Si la case centrale ainsi que les cases fléchées sont toutes occupées, alors le joueur adverse se téléporte sur la case vide de son choix. Dans tous les cas, le joueur prend la place du pion adverse.
 - Il s'agit d'une case **normale** : les 2 pions s'échangent leur place respective, Noir prenant la place de Blanc et réciproquement.
- Le marqueur indique le dernier pion joué. Il est posé sur le pion concerné.
- Il est interdit de jouer 2 fois de suite le même pion (d'où l'utilité du marqueur).
- Il est interdit d'aller sur une case déjà occupée par un de ses pions.
- Il est interdit revenir une situation précédente et de bloquer ainsi le jeu.

Gagne celui qui arrive :

- Faire en sorte que ses 5 pions soient jointifs et d'un seul bloc. Ce groupe de pions ne doit pas contenir la case centrale, et ne doit contenir qu'une seule case fléchée.