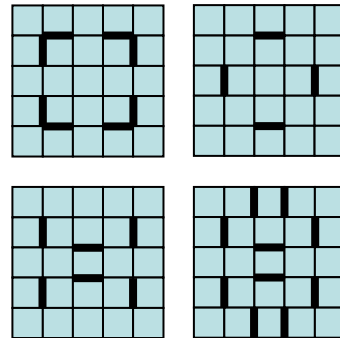


Le Carge

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5 cases
8 pions noirs
8 pions blancs
Des barrières



Le Carge se joue sur un damier de 5x5 cases. On place des barrières entre les cases, où on le désire (voir exemples ci-dessus), sans créer d'enclos. Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses pions sur une case libre du damier. Une fois tous les pions posés, 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 solitaires (pas une pile) comme une tour aux échecs. Bien sûr, une barrière est un obstacle infranchissable, ainsi que d'éventuels autres pions. Les différents cas de déplacement sont :

- La case d'arrivée est vide : le pion se pose dessus.
- La case d'arrivée est occupée :
 - Par un pion ami : le pion déplacé s'empile dessus.
 - Par un pion adverse : le pion adverse est capturé, le pion déplacé prenant sa place.
 - Par une pile quelconque : le pion et la pile s'échangent leur place (permutation).
- Une pile n'a pas le droit de se déplacer.
- Pour dépiler, le pion situé au sommet de la pile descend orthogonalement sur une case voisine libre ou occupée. On applique alors les règles précédentes. Le pion qui descend peut passer par-dessus une barrière.

Règle optionnelle :

- Plutôt que de se déplacer, un pion peut sélectionner une barrière contiguë et la replacer sur l'un des 3 autres côtés de sa case, à condition que celui-ci soit libre. Ce coup n'est autorisé que si le joueur (pas forcément le pion) avait néanmoins la possibilité de se déplacer. Le changement de barrière n'est permis que 3 fois dans une partie. Si, suite à une modification de barrière, un pion ou des pions (adverses ou amis) se retrouvent bloqués par des barrières ou des bords de plateau, ce ou ces pions sont capturés.

Précision : un joueur doit toujours déplacer un de ses pions, même s'il doit dépiler celui-ci, que ça lui plaise ou non. Le joueur refusant de se déplacer perd.

Gagne celui qui anéanti l'adversaire, ne lui laissant plus qu'un seul pion.