

VAEVA

Jeu de réflexion, de stratégie, de tactique pour 2 joueurs.

Matériel

- Un damier de 400 cases.
- Une pièce rectangulaire comportant 8 cases : la plate-forme.
- 9 pions oranges, 9 pions jaunes.

But du jeu :

Pour gagner la partie il faut être le premier à embarquer 5 de ses pions sur la plate-forme, ou avoir le plus de pions sur la plate-forme au bout d'une heure de jeu.

Déroulement d'une partie :

- La plate-forme est placée exactement au centre du damier sur, d'une part les lignes 10 et 11, et d'autre part les lignes I J K L.
- Chacun des joueurs aligne les 9 pions de sa couleur sur un côté opposé à son adversaire, le côté des lettres du damier, sur la première ligne de cases.
- Les pions peuvent être placés sur n'importe quelles case de la 1^{re} ligne.
- Le joueur à qui sont attribués par tirage au sort les pions oranges joue le 1^{er}.

Chacun joue à tour de rôle, une seule pièce à la fois.

- Le temps de réflexion pour jouer une pièce ne peut dépasser une minute.

Première phase : l'ouverture

- Les pions avancent vers la plate-forme uniquement en diagonale ; leur progression de base est d'une case à la fois.
Cependant un pion peut sauter par-dessus un ou plusieurs pions à la condition que ce ou ces pions soient alignés sur la même diagonale et qu'ils se touchent entre eux et, avec le pion qui se déplace ; dans ce cas, il se pose sur la première case vide qui suit l'alignement.
- Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse mais en aucun cas par-dessus la plate-forme.
- Les pions dans leur marche vers la plate-forme peuvent se déplacer dans quatre directions mais uniquement en diagonale.

Deuxième phase : l'embarquement des pions, le déplacement de la plate-forme

Embarquement

Pour embarquer sur la plate-forme les pions se déplacent droit devant eux sur les verticales et les 2 horizontales 10 et 11, en aucun cas ils n'embarquent en diagonale.

- L'embarquement consiste à placer ses pions sur les cases libres de la plate-forme.
- Pour embarquer son premier et son deuxième pion, un joueur doit les amener sur une case du damier qui touche la case de la plate-forme sur laquelle ils se placeront.

- Embarquement du 3^e pion : il doit être placé sur une case de la plate-forme numérotée deux à partir de la case du damier sur laquelle est le pion.
- Pour le 4^e pion compter 3 ; pour le 5^e compter quatre,
- En résumé, pour un joueur, le nombre de ses pions sur la plate-forme détermine le nombre de cases à parcourir pour embarquer.
- Aucun pion ni sur le damier ni sur la plate-forme, ne doit être situé sur la trajectoire du pion qui embarque.

Le déplacement de la plate-forme

- La plate-forme se déplace uniquement sur les deux horizontales 10 et 11. Elle avance dans un sens, obligatoirement d'un nombre de cases égal au nombre des pions embarqués, du joueur qui la déplace (aussi pour la déplacer il faut avoir au moins un pion dessus).
- Si un joueur avance la plate-forme, son adversaire ne peut, au coup suivant, (et seulement au coup suivant) la ramener exactement à la même place.
Exemple : Chacun des joueurs a 2 pions sur la plate-forme, elle est avancée par un joueur dans un sens, de 2 cases, l'adversaire ne peut au coup suivant la ramener dans le sens contraire sur les mêmes cases.
- Le déplacement de la plate-forme a pour but, de permettre l'embarquement de ses pions, et d'éviter l'embarquement des pions de l'adversaire.

COMPÉTITION : Compte des points.

- Une victoire avec 5 pions sur la plate-forme : **6 points.**
- Une victoire avec le plus de pions sur la plate-forme au bout d'une heure de jeu : **4 points.**
- Une partie nulle : **2 points.**
- Une partie perdue : **0 point.**