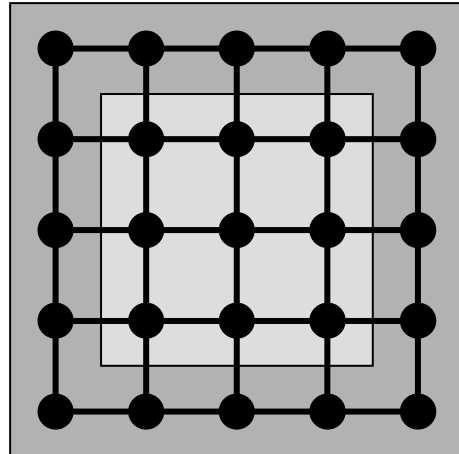


# Le Rooya

**Joueurs :** 2 (Noir, Blanc)

**Durée :** Rapide

**Matériel :** Damier spécial de 5x5  
composé de 2 plateaux emboîtés :  
- un intérieur de 3x3  
- un extérieur creux de 5x5  
8 pions noirs  
8 pions blancs



Le nom (un peu déformé quand même) de ce jeu est issu du néerlandais, une histoire de faire « tourner » les choses, ce qui tombe bien puisque l'un des mécanismes du jeu repose sur la rotation du plateau central.

Le Rooya se joue sur un damier particulier de 5x5 cases, le plateau intérieur étant emboîté dans le plateau extérieur. 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 plateau extérieur (le plus sombre). Une fois tous les pions posés, on passe ensuite à la phase 2.

## Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, a le choix entre 2 types d'action. Il choisit soit l'une ou soit l'autre mais pas les deux en même temps :

- Le joueur déplace orthogonalement (horizontal ou vertical) un de ses pions (en suivant les traits reliant les cases) vers une case voisine libre ou occupée :
  - Si la case est libre, deux cas :
    - Le pion est resté sur le même plateau (sombre ou clair), alors le pion s'arrête sur la case libre.
    - Le pion change de plateau, alors le pion peut (facultatif) rejouer, à condition de ne plus changer de plateau.
  - Si la case est occupée par un pion adverse, les 2 pions s'échangent leur place respective. Il n'y a pas de capture dans ce jeu.
- Le joueur fait pivoter d'un quart de tour dans le sens qu'il désire ou d'un demi tour le plateau intérieur afin de changer la configuration du jeu.

Perd celui qui ne peut plus déplacer de pions quand vient son tour de jeu.

Gagne celui aligne 5 de ses pions, horizontalement ou verticalement, suite à un déplacement ou à une rotation. L'alignement en diagonale n'est pas autorisé.