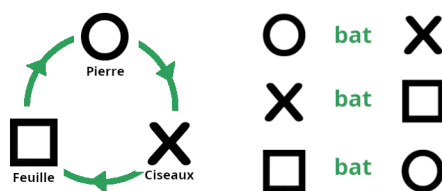


OBJECTIF & TOUR DE JEU

Capter le **capitaine** adverse ou éliminer **tous ses équipiers**.

Les **Blancs** commencent. À chaque tour : **1 pièce, 1 action obligatoire**, d'une seule main.
Pièce touchée = pièce jouée.

LES DUELS (CHIFOUMI)



LES PIÈCES

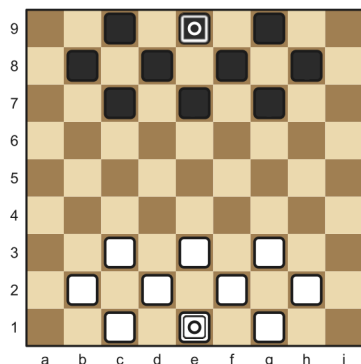
Capitaine x1 : 2 faces de chaque arme (pas d'abri)



Équipiers x9 : 1 pierre, 1 abri, 2 feuilles, 2 ciseaux



MISE EN PLACE



Cases **noires** uniquement.
Les Capitaines **Pierre** active, Les équipiers sous abris.
Toutes les pièces **Feuilles** tournées vers les joueurs.

LE TOUR : 1 ACTION AU CHOIX

- Déplacer** la pièce selon son arme active (voir plus bas). Le saut de pièce est interdit.
- Pivoter** d'un ¼ de tour sur place (gauche ou droite) : réoriente les faces **inactives**.
- Basculer** de 90° sur une case contiguë N/S/E/O : change l'arme active ou sort d'un abri.
- Capter** (facultatif) à la fin d'un déplacement : la pièce attaquante remplace la capturée.

Rappel : bascule et pivot ne se combinent pas, et aucune capture pendant une bascule.

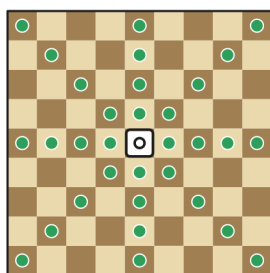
L'ABRI



- Immobile** : ne peut pas se déplacer
- Imprenable** : aucune capture possible
- Active à tout moment**, sans restriction
- Seule la **bascule** permet d'en sortir
- Pas de pivot sous abri

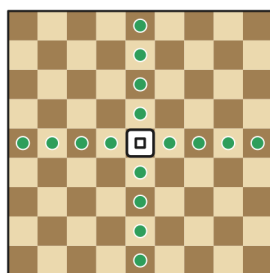


DÉPLACEMENTS : ÉQUIPIERS (TOUTE CASE LIBRE EN LIGNE) ET CAPITAINES (1 CASE)



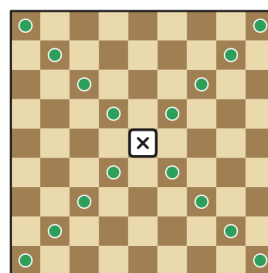
Équipier Pierre

Lignes N/S/E/O et diagonales.



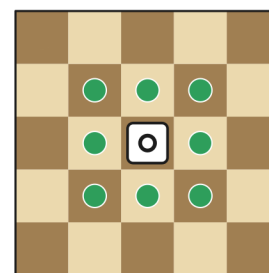
Équipier Feuille

Lignes droites N/S/E/O.



Équipier Ciseaux

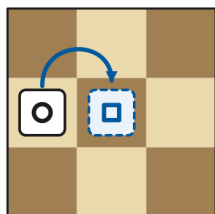
Diagonales de sa couleur.



Capitaines : 1 case

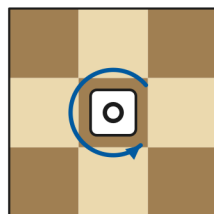
Pierre : 8 voisins · Feuille : N/S/E/O · Ciseaux : diagonales.

MOUVEMENTS ET CAPTURE EN IMAGES



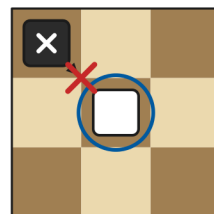
Bascule

Roule de 90° sur une case contiguë N/S/E/O : la face du dessus change. Jamais sur place, jamais avec capture.



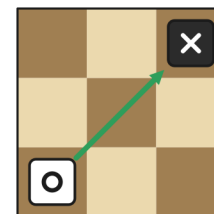
Pivot

¼ de tour sur place : seules les faces cachées changent de place. L'arme active reste la même.



Abri

Un adversaire ne peut pas capturer une pièce sous abri, même avec la bonne arme.



Capture

Pierre > Ciseaux. Le déplacement est légal puis la pièce attaquante prend la place de la cible.

ANNONCES

« **J'ajuste** » : permet de recentrer ses pièces sur leur case, sans changer l'orientation des armes.

« **ADIX** » : à annoncer avant de capturer le capitaine ou le dernier équipier adverse. Cette capture met fin à la partie.

Interdit de toucher les pièces adverses (sauf pour capturer).

FIN DE PARTIE

VICTOIRE

- Capture légale du **capitaine**
- Capture légale du **dernier équipier**
- Abandon de l'adversaire
- Temps adverse écoulé (si pendule)

PARTIE NULLE

- 30 coups sans capture ni déplacement
- Accord mutuel
- Décision arbitrale

INTERDITS

- Sauter une pièce
- Basculer sur place
- Basculer **et** pivoter dans le même tour
- Pivoter une pièce sous abri
- Capter pendant une bascule
- Répéter 3 fois le même aller/retour d'une pièce (3 pivots G/D/G ou 3 bascules sur 2 mêmes cases) : **la pièce est retirée !**