



Felli

<https://www.leglobejoueur.com>
Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Felli

Petite histoire

Le Felli est un jeu d'origine marocaine, de la famille des jeux de capture par saut (alquerque, dames, etc.). La taille du plateau et le nombre réduit de pions permet de se familiariser en douceur avec les principes du jeu de dames.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

- un plateau de 13 intersections disposées en 2 triangles
- 6 pions clairs
- 6 pions foncés

BUT DU JEU

Capturer les pions de l'adversaire,

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une intersection vers une intersection libre adjacente, ou capturent un pion adverse.

DÉPLACEMENTS

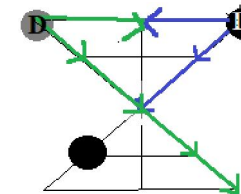
Ils se font d'une intersection vers **une intersection libre voisine, latéralement ou en avançant**. Ils ne peuvent pas reculer et chaque intersection ne peut accueillir qu'un pion à la fois.

Par ailleurs, les aller-retours sont interdits : un pion ne peut pas revenir sur l'intersection qu'il occupait le tour de jeu précédent.

Promotion des pions

Si un pion atteint au cours de la partie la ligne du plateau la plus éloignée de sa couleur, **il est promu en dame**. La dame est matérialisée par l'adjonction d'un pion de même couleur sur le pion initial.

Les dames se déplacent également le long des lignes du plateau, mais elles peuvent **reculer** et elles peuvent **se déplacer de plusieurs intersections**, à condition que toutes les intersections traversées soient libres et qu'elles ne changent pas de direction au cours de leur déplacement.



CAPTURES

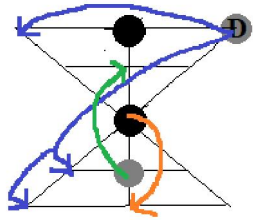
Elles se font **en sautant** par-dessus un pion adverse.

Un pion ne peut capturer qu'un pion situé **sur une intersection voisine**, tandis **qu'une dame** peut capturer un pion situé sur une **intersection plus éloignée**, à condition que toutes les intersections entre les deux soient libres.

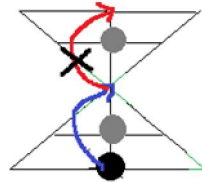
Pour être capturé, un pion doit être immédiatement suivi d'une intersection libre.

Le déplacement du **pion** preneur **s'arrête sur cette intersection**, tandis que **la dame peut continuer** dans la même direction tant que les intersections qu'elle croise sont libres.

La prise est obligatoire, mais les prises multiples sont interdites.



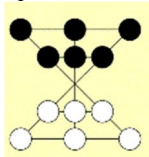
Blanc peut prendre un des 2 pions noirs avec sa dame et s'arrêter juste après ou continuer après avoir pris le pion central. Blanc peut aussi prendre avec son pion. Si c'est au tour de noir, le pion central peut prendre le pion blanc



Noir peut prendre le 1^{er} pion blanc, mais ne peut pas continuer en prenant le deuxième

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est situé entre les joueurs et les pièces de chaque joueur sont positionnées sur les intersections, de façon à ce que seule l'intersection centrale soit libre. Chaque joueur se place de part et d'autre du plateau, derrière ses pièces. Le choix des pièces est décidé d'un commun accord entre les joueurs avant la partie ou tiré au sort, ainsi que la couleur qui commence.

Le premier joueur déplace un de ses pions vers la case centrale. C'est ensuite au tour du **second joueur** qui se voit dans l'obligation **de prendre**. Puis le 1^{er} joueur **devra prendre** à son tour. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, **soit en déplaçant un de leurs pions, soit en capturant un pion adverse**.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand un des joueurs n'a plus de **pion en jeu. Il a alors perdu ;**
- **quand un joueur est dans l'incapacité de jouer** : aucun de ses pions ne peut prendre ou se déplacer. **Il a alors perdu ;**
- quand après 20 coups consécutifs, aucune prise n'a été effectuée. **Le gagnant est alors le joueur à qui il reste le plus de pions en jeu ;**

En cas d'égalité, la partie est déclarée **nulle**.

Résumé

- les pions se déplacent d'une intersection vers l'avant ou latéralement, en suivant les lignes du plateau ;
- un pion qui arrive sur la ligne opposée à sa couleur est promu en dame ;
- les dames se déplacent d'autant d'intersections libres qu'elles souhaitent, en avant, latéralement et en arrière ;
- les captures par un pion se font en sautant par-dessus un pion adverse situé sur une intersection adjacente : le pion preneur termine sa course sur l'intersection suivante qui doit être libre ;
- les captures par une dame se font en sautant par-dessus un pion adverse situé sur la même ligne que la dame et séparé d'elle par aucun autre pion : la dame peut terminer sa course sur l'intersection suivante qui doit être libre ou sur n'importe quelle autre intersection libre de la même ligne, à condition de ne rencontrer aucun autre pion sur son passage ;
- la capture est obligatoire mais les prises multiples sont interdites.