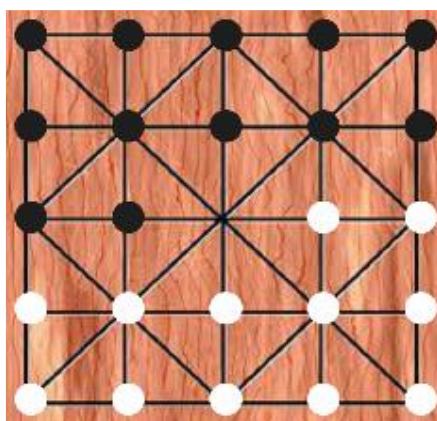


# Manuel de jeu

## Alquerque

Le jeu :

Ce jeu à deux joueurs se déroule sur un plateau de 25 cases (12 noires, 12 blanches et une vide) avec la configuration initiale suivante :



Règle du jeu :

Les règles du jeu sont plutôt simples, le joueur blanc commence la partie et ensuite les joueurs jouent chacun leur tour selon les règles suivantes :

- Un pion peut se déplacer vers une case vide adjacente reliée par un trait.
- Un pion peut capturer un pion adverse en passant par dessus et en retombant sur une case vide. Cela nécessite que les trois cases soient alignées, adjacentes et reliées par un trait.
- Si une capture est possible elle doit obligatoirement être effectuée, sinon le pion en question est retiré du jeu.
- Si après une capture un pion peut en effectuer une autre il doit nécessairement le faire (comme à la règle précédente).
- Si plusieurs captures sont possibles, on doit choisir celle conduisant à l'élimination du plus de pions adverses.

Pour qu'un joueur gagne il faut soit qu'il ait capturé tous les pions de son adversaire soit qu'il empêche son adversaire de pouvoir déplacer l'un de ses pions.

## Guide de démarrage :

Pour lancer le jeu il vous suffit de dézipper le dossier et ensuite de lancer le main.py dans un éditeur de code.

Pour jouer il vous suffit de cliquer sur le pion que vous souhaitez jouer et de cliquer ensuite à l'endroit où vous voulez le déplacer il faut bien entendu que ce soit une case vide.