

1 Objectif

Le but du jeu est de réduire le nombre de pions de l'adversaire à moins de 6.

2 Matériel

- Plateau de 7×7
- 48 pions, 24 pour chaque joueur
- Configuration de départ (figure 1) :

	1	2	3	4	5	6	7
A	●	●	●	●	●	●	○
B	●	●	●	●	●	○	○
C	●	●	●	●	○	○	○
D	●	●	●		○	○	○
E	●	●	●	○	○	○	○
F	●	●	○	○	○	○	○
G	●	○	○	○	○	○	○

FIGURE 1 – Configuration de départ imposée

3 Déplacements possibles

- Déplacement **simple**

Un pion peut se déplacer vers un emplacement adjacent orthogonalement (haut, bas, gauche, droite) si cet emplacement est vide.

- Déplacement **saut** avec prise

Un pion peut sauter un pion adverse si le pion adverse est à un emplacement adjacent orthogonalement et si juste derrière et dans l'axe de ce pion adverse, l'emplacement est vide. Dans ce cas, le pion adverse est **capturé**.

Lorsque cela est possible, le joueur **peut** effectuer un enchainement de plusieurs sauts (uniquement des sauts) et ainsi capturer plusieurs pions en utilisant le même pion.

Ce schéma (figure 2) montre les déplacements "simple" ou "saut" possibles pour le pion blanc en C4. En vert pour le seul déplacement "simple" possible, en bleu pour les deux "sauts" possibles.

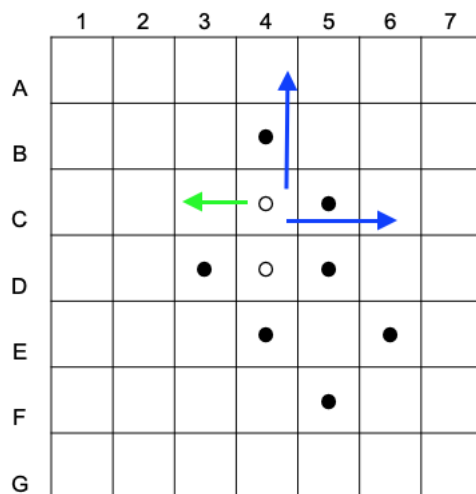


FIGURE 2 – Illustration déplacements simple et saut

Voici un exemple (figure 3) d'enchainements et sa conséquence sur le plateau.

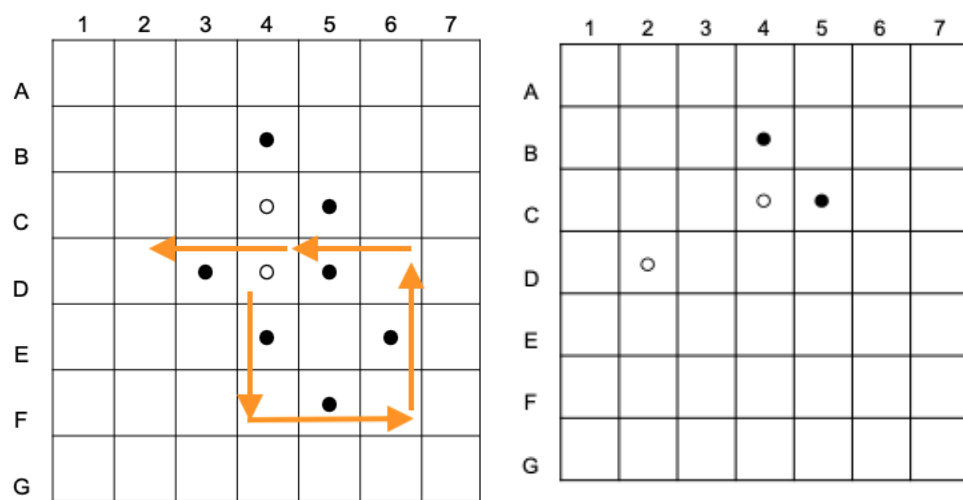


FIGURE 3 – Illustration enchainements avant/après

4 Fin du jeu

Pour gagner il faut que votre adversaire ait moins de 6 pions.

Au moment où vous réduisez le nombre des pions de votre adversaire à moins de 6 (par capture), votre adversaire est éliminé.