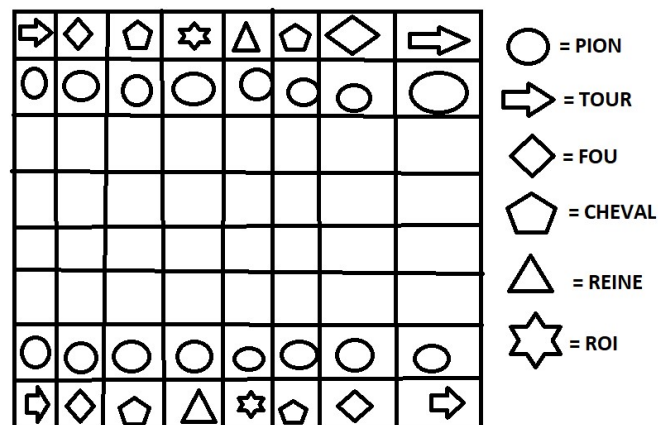


Règles du jeu

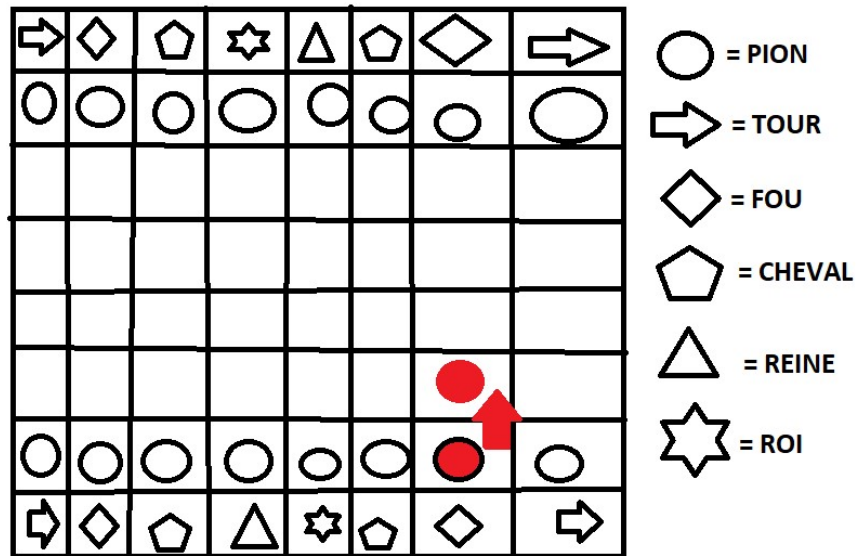
1. Le jeu se joue à deux
2. Les joueurs jouent à tour de rôle
3. Un coup consiste à choisir une pièce et choisir son emplacement après le coup
4. Le premier joueur à manger le roi gagne la partie
 - a. Le pion ne peut qu'avancer qu'une case devant lui et doit manger en diagonal de lui
 - b. La tour peut avancer d'autant de cases que le joueur souhaite devant lui et sur le côté
 - c. Le fou peut avancer d'autant de cases que le joueur souhaite en diagonal de celui-ci
 - d. Le cheval peut avancer en forme de « L » (deux cases devant ou sur le côté et une sur le côté de celle-ci)
 - e. La reine peut avancer d'autant de cases que le joueur souhaite dans n'importe quelle direction
 - f. Le roi peut avancer d'une seule case dans n'importe quelle direction

POSITION INITIALE

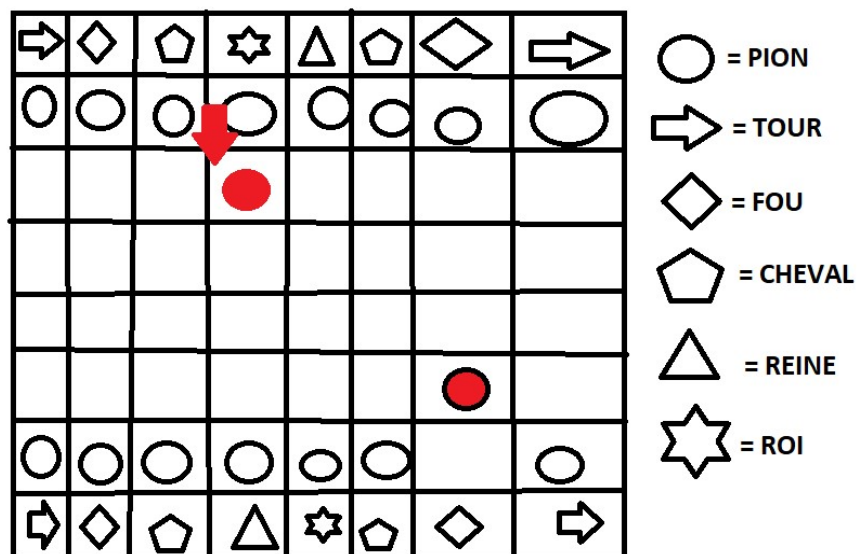


PREMIER COUP

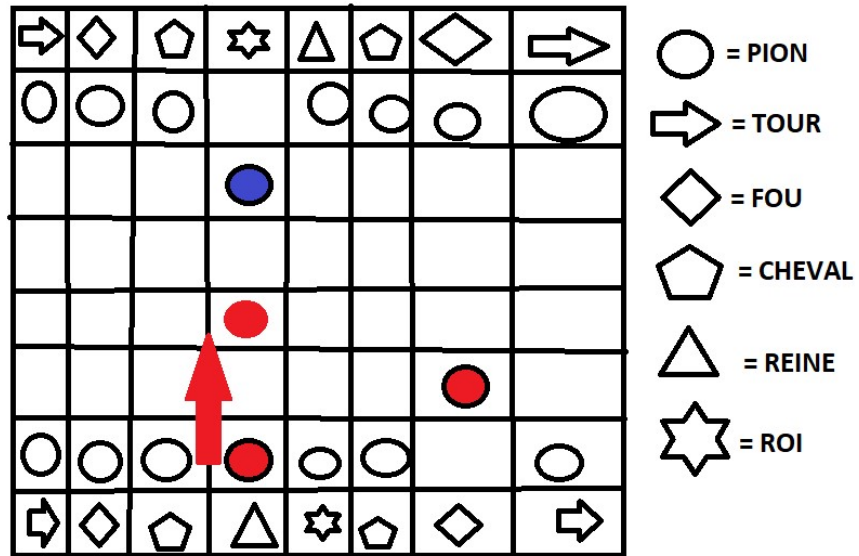
- Le joueur clique sur le pion qu'il veut bouger et clique à l'endroit où il veut l'envoyer



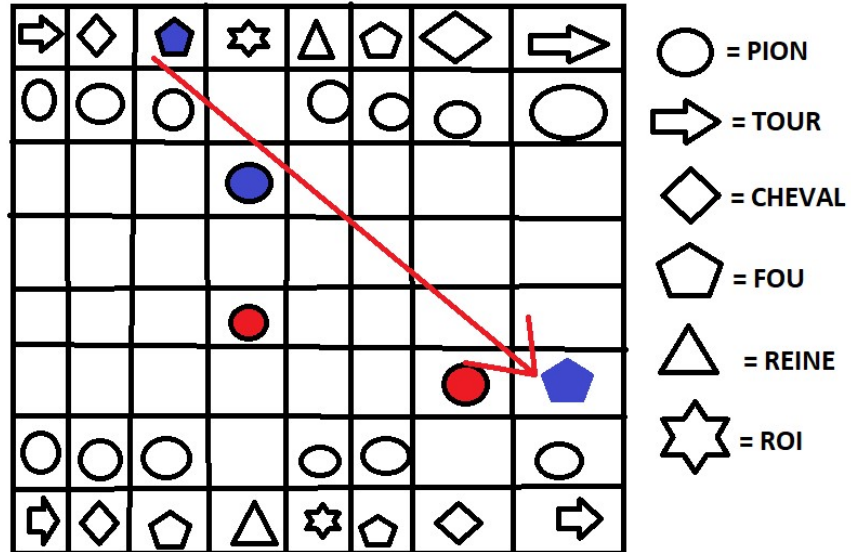
DEUXIÈME COUP



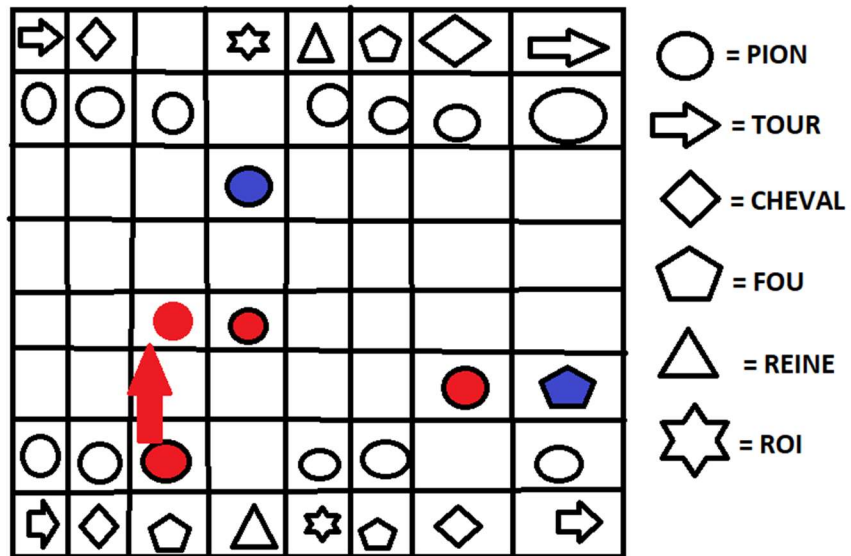
TROISIÈME COUP



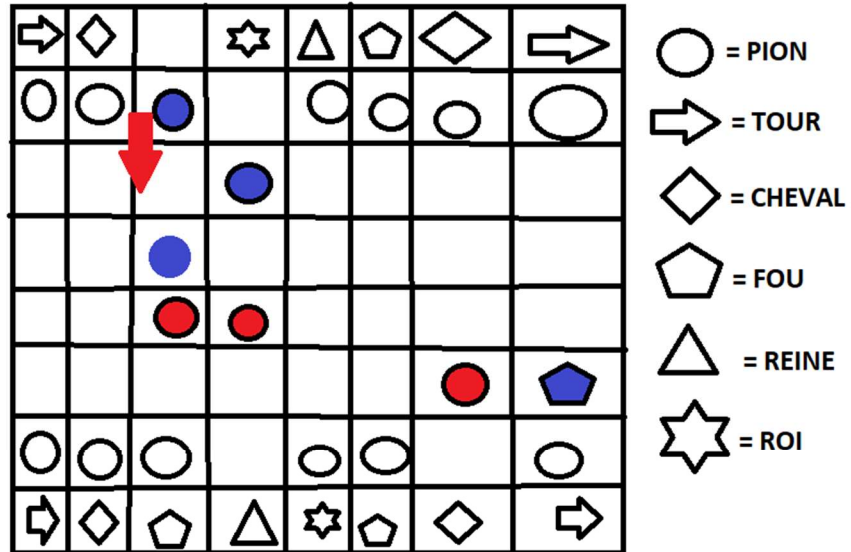
QUATRIÈME COUP



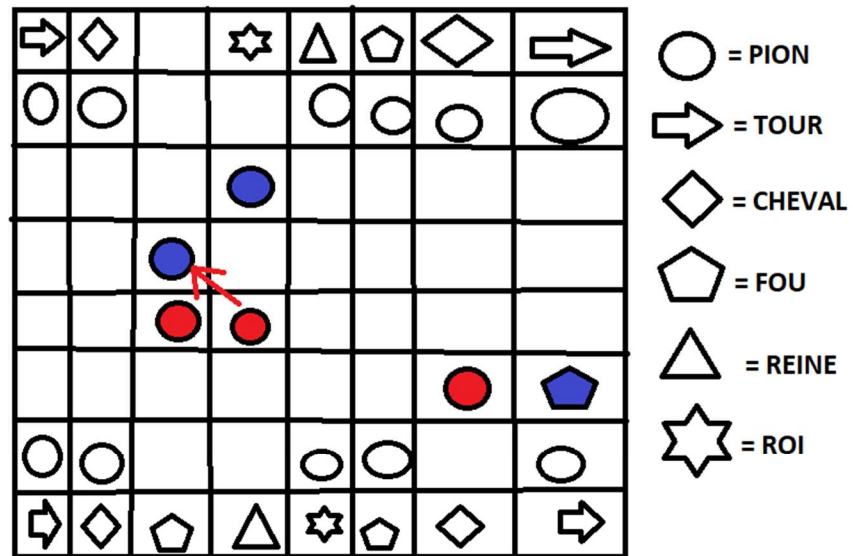
CINQUIÈME COUP



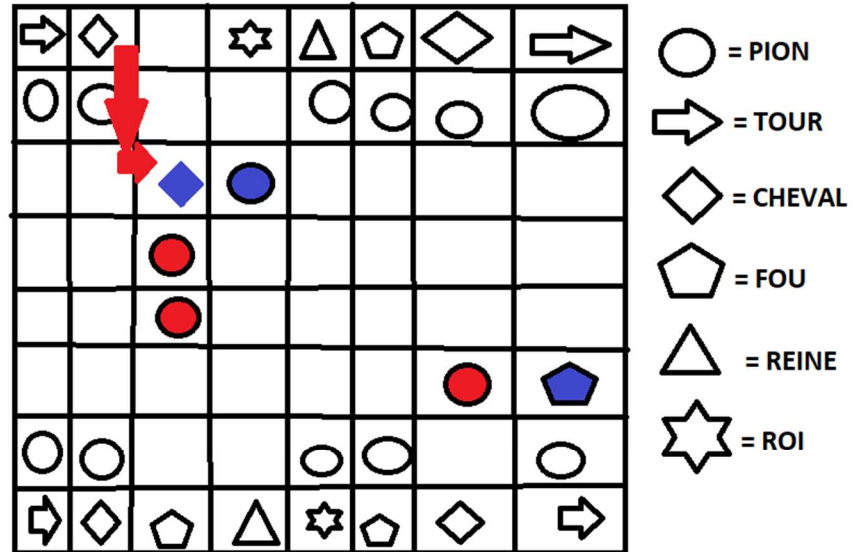
SIXIÈME COUP



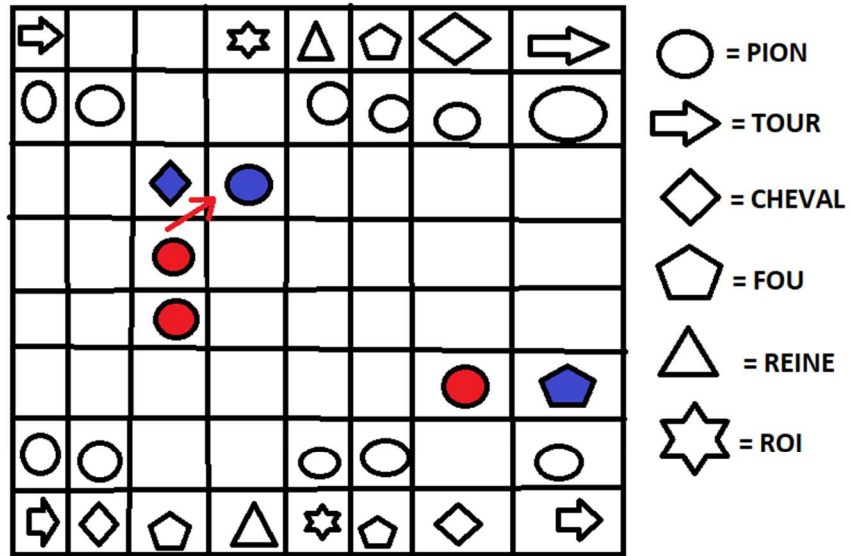
SEPTIÈME COUP



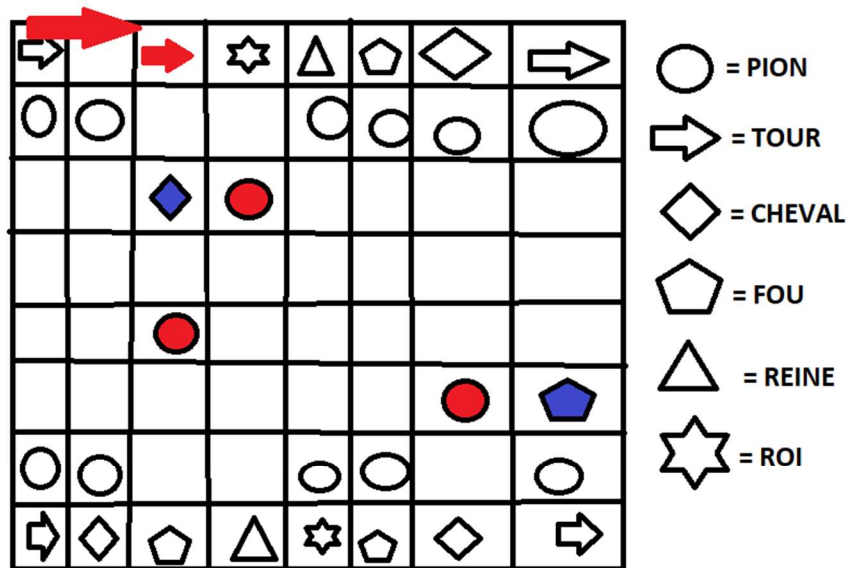
HUITIÈME COUP



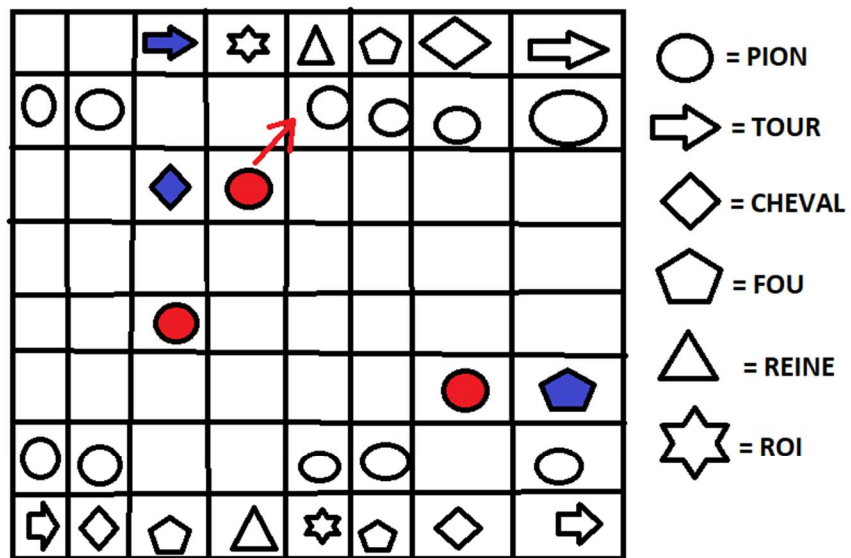
NEUVIÈME COUP



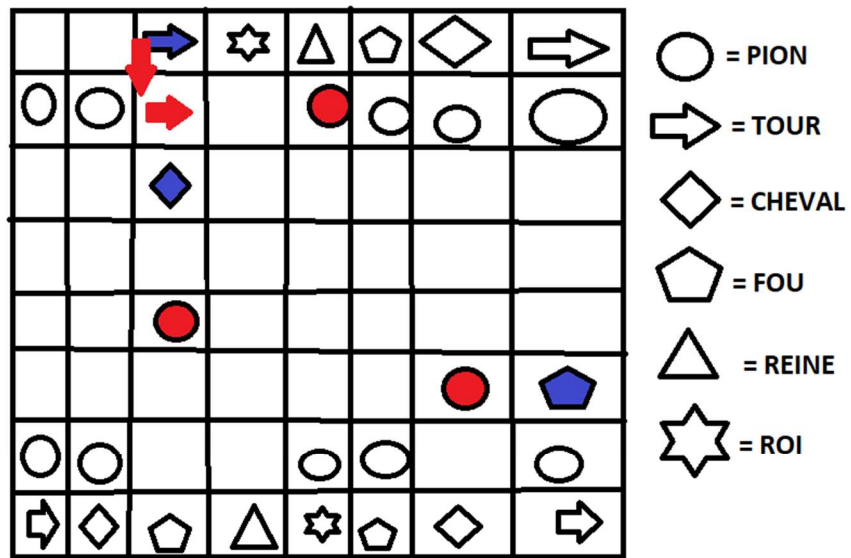
DIXIÈME COUP



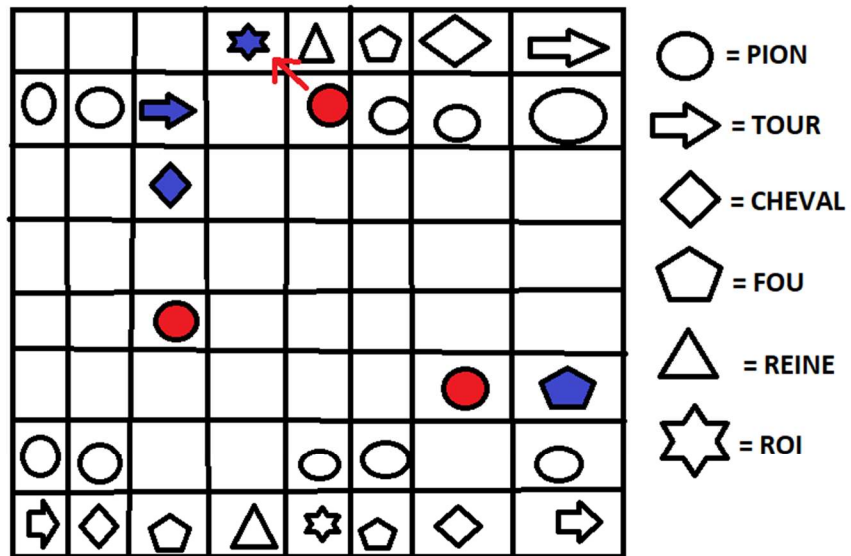
ONZIÈME COUP



DOUZIÈME COUP



TREIZIÈME COUP (COUP FINAL)



PARTIE GAGNÉE

La partie est gagnée pour l'équipe rouge puisque le roi bleu s'est fait mangé par un pion rouge