

## 1 Objectif

Le but du jeu est de s'emparer de l'ensemble des pions de l'adversaire.

## 2 Matériel

- Plateau de  $7 \times 7$
- 48 pions, 24 pour chaque joueur
- Configuration de départ :

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

## 3 Déplacements possibles

- Déplacement **simple**

Un pion peut se déplacer vers un emplacement adjacent (diagonal ou orthogonal) 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 (diagonal ou orthogonal) 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 montre les déplacements "simples" en rouge et "sauts" en vert.

	1	2	3	4
A		●		●
B	●	●	●	
C			○	
D			●	

Voici un exemple d'enchainement et sa conséquence sur le plateau.

	1	2	3	4
A		●		●
B	●	●	●	
C	●		○	
D			●	

	1	2	3	4
A				●
B	●			
C	●		○	
D			●	

## 4 Fin du jeu

Le gagnant est celui qui le premier réussit à s'emparer de tous les pions de l'adversaire. Cela met fin à la partie.