* Setting joueur (3 types : joueur, IA, none)
* Génération du nombre de pions (celons le nombre de joueur)
  + 60 tuiles :
    - 30 tuiles 1 poisson
    - 20 tuiles 2 poissons
    - 10 tuiles 3 poissons
* Placement initial sur n’importe qu’elle case avec 1 poisson – tour par tour

Déroulement du jeu :

* Déplacement tour par tour
* Déplacement en diagonale seulement sur des cases encore présentes
* Quand se déplace, gagne la tuile précédente (implémenter le score)

*(tester si des îlots sont isolés)*

🡪 Fin de partie quand nombre de pingouins <1

🡪 désigner un gagnants en fonction des points