

Page d'accueil

Entrer le pseudo du joueur 1

Entrer le pseudo

Valider

☐ Jouer contre l'IA

Entrer le pseudo du joueur 2

Entrer le pseudo

Les regles :

PREPARATION

Disposez les 18 pions comme sur la figure ci-contre.  
Un joueur identifie ses pièces par leur position à un instant donné.  
Le damier est divisé en 2 zones, une pour chaque joueur. Toute pièce dans la zone d'un joueur est la sienne.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace une de ses pièces.  
Les grands pions se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de n cases (comme la dame aux Echecs traditionnel).  
Les pions moyens se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de 1 ou 2 cases.  
Les petits pions se déplacent diagonalement de 1 case.  
A son tour de jeu un joueur peut déplacer n'importe quel pion de son camp, soit à l'intérieur de sa zone soit vers la zone adverse.  
**Exception:** Il est interdit de renvoyer dans la zone adverse un pion qui vient d'arriver dans sa zone. Mais on peut déplacer ce même pion à l'intérieur de sa zone  
On capture un pion adverse en prenant sa place (donc fatalement en prenant un pion de sa zone et en allant dans la zone adverse). Le pion capturé est retiré du damier..  
Le saut par dessus un ou n pions adverses ou non n'est pas autorisé.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie finie (plus de pions à capturer car ils sont tous capturés ou plus aucunes prises n'est possibles), on compte 3 points par grand pion capturés, 2 par moyen et 1 par petit.  
  
Le gagant est évidemment le joueur qui à le plus de points.

Exported from Pencil - Mon May 23 2022 10:27:29 GMT+0200 (heure d'été d'Europe centrale) - Page 1 of 4

validation premiere page incomplete

Page d'accueil

Entrer le pseudo du joueur 1

lujer


Valider

☐ Jouer contre l'IA

Entrer le pseudo du joueur 2

Entrer le pseudo

Erreur



Il y a des problèmes, veuillez respecter les instructions suivantes :

- Les pseudos doivent être renseignés

- Les pseudos doivent être différents

OK

Exception

On capture

Une fois la

de sa zone

est retiré du

capturés, 2

**validation premiere page complete**

Page d'accueil

Jouer contre l'IA

Entrer le pseudo du joueur 1

Entrer le pseudo du joueur 2

kiredu

Valider

devawes

Les regles :

PREPARATION

Disposez les 18 pions comme sur la figure ci-contre.  
Un joueur identifie ses pièces par leur position à un instant donné.  
Le damier est divisé en 2 zones, une pour chaque joueur. Toute pièce dans la zone d'un joueur est la sienne.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace une de ses pièces.  
Les grands pions se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de n cases (comme la dame aux Echecs traditionnel).  
Les pions moyens se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de 1 ou 2 cases.  
Les petits pions se déplacent diagonalement de 1 case.  
A son tour de jeu un joueur peut déplacer n'importe quel pion de son camp, soit à l'intérieur de sa zone soit vers la zone adverse.  
**Exception:** Il est interdit de renvoyer dans la zone adverse un pion qui vient d'arriver dans sa zone. Mais on peut déplacer ce même pion à l'intérieur de sa zone  
On capture un pion adverse en prenant sa place (donc fatalement en prenant un pion de sa zone et en allant dans la zone adverse). Le pion capturé est retiré du damier..  
Le saut par dessus un ou n pions adverses ou non n'est pas autorisé.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie finie (plus de pions à capturer car ils sont tous capturés ou plus aucunes prises n'est possibles), on compte 3 points par grand pion capturés, 2 par moyen et 1 par petit.  
Le gagant est évidemment le joueur qui à le plus de points.

Lorsque tous les champs sont valides, on passe directement à la page de jeu

validation premiere page complete (2)

Page d'accueil

Jouer contre l'IA

Entrer le pseudo du joueur 2

Entrer le pseudo

Entrer le pseudo du joueur 1

Valider

Les regles :

PREPARATION

Disposez les 18 pions comme sur la figure ci-contre.  
Un joueur identifie ses pièces par leur position à un instant donné.  
Le damier est divisé en 2 zones, une pour chaque joueur. Toute pièce dans la zone d'un joueur est la sienne.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace une de ses pièces.  
Les grands pions se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de n cases (comme la dame aux Echecs traditionnel).  
Les pions moyens se déplacent verticalement, horizontalement et diagonalement de 1 ou 2 cases.  
Les petits pions se déplacent diagonalement de 1 case.  
A son tour de jeu un joueur peut déplacer n'importe quel pion de son camp, soit à l'intérieur de sa zone soit vers la zone adverse.  
**Exception:** Il est interdit de renvoyer dans la zone adverse un pion qui vient d'arriver dans sa zone. Mais on peut déplacer ce même pion à l'intérieur de sa zone  
On capture un pion adverse en prenant sa place (donc fatalement en prenant un pion de sa zone et en allant dans la zone adverse). Le pion capturé est retiré du damier..  
Le saut par dessus un ou n pions adverses ou non n'est pas autorisé.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie finie (plus de pions à capturer car ils sont tous capturés ou plus aucunes prises n'est possibles), on compte 3 points par grand pion capturés, 2 par moyen et 1 par petit.  
Le gagant est évidemment le joueur qui à le plus de points.

Lorsque tous les champs sont valides, on passe directement à la page de jeu

Exported from Pencil - Mon May 23 2022 10:27:29 GMT+0200 (heure d'été d'Europe centrale) - Page 4 of 4