

## 1 Objectif

Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant un de leur pion. Le vainqueur est le premier joueur à amener un pion dans une des deux cases des buts du camp adverse.

## 2 Matériel

- Plateau de  $8 \times 8$
- 16 pions (8 de chaque couleur)
- le plateau est coupé en deux camps, matérialisés par deux couleurs différentes. Dans chaque camp il y a deux cases de buts, matérialisées ici par une teinte plus foncée.
- Configuration de départ (figure 1) :

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B	●		●		●		●	
C		●		●		●		●
D								
E								
F	○		○		○		○	
G		○		○		○		○
H								

FIGURE 1 – Configuration de départ

## 3 Déplacements possibles

Il y a **deux types de déplacement** possibles. Quelque soit le type de déplacement, il est **impossible** de traverser ou de se rendre dans ses propres buts.

### 3.1 Déplacement à domicile

Un pion qui est **dans son camp** peut utiliser un déplacement dit à domicile :

- de manière orthogonale (haut, bas, droite, gauche),
- d'un nombre de cases voulu (7 maximum)
- sans sauter de pions (ni à soi ni à l'adversaire),
- et sans franchir la ligne médiane.

La figure 2 montre **des déplacements à domicile** possibles ( en vert), impossibles (en rouge). Le pion blanc en G2 peut aller en G1, E2, H2, G5, G8... mais ne peut pas aller en D2, E4, H3 ...

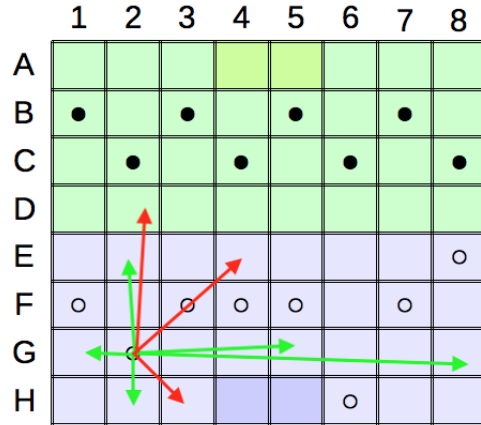


FIGURE 2 – Déplacement à domicile

**Remarque :** la figure 2 montre des déplacements possibles et impossibles en appliquant **seulement la règle du déplacement à domicile** pour le pion G2. En effet, par exemple, le déplacement G2 à E4 indiqué comme impossible dans cette figure est en réalité possible en utilisant la seconde règle de déplacement (Section 3.2).

### 3.2 Déplacement par saut

Un pion, **peu importe sa position sur l'ensemble du plateau**, peut utiliser un déplacement dit par saut. C'est un déplacement qui utilise ses propres pions pour "sauter".

Un pion peut sauter :

- dans toutes les directions (y compris diagonales),
- que par-dessus un de ses propres pions,
- que si le pion sauté est un voisin direct,
- si la case d'arrivée est vide et juste derrière le voisin.

Lorsque cela est possible, le joueur **peut effectuer un enchaînement** de plusieurs sauts (uniquement des sauts).

En figure 3 un exemple d'enchaînement.

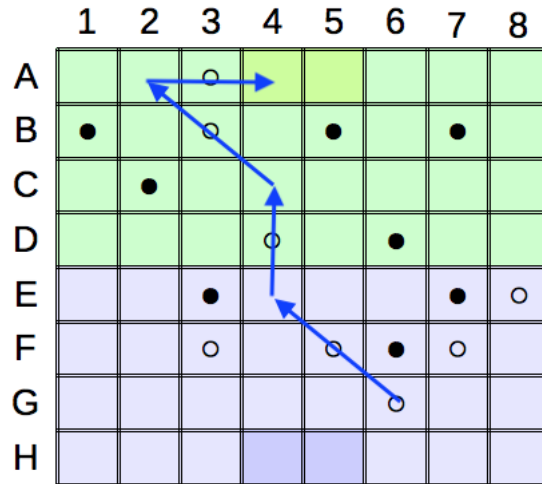


FIGURE 3 – G6 va en E4 puis C4 puis A2 puis A4 (et gagne)

Il est **impossible** de commencer par un déplacement à domicile puis de sauter.

## 4 Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur atteint le but adverse.

**Remarque** : Il n'y a pas de capture/prise de pions dans ce jeu.