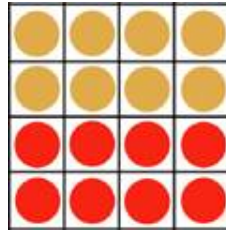


1 Objectif

Ce jeu oppose deux joueurs qui ont chacun pour objectif de prendre les pions de l'adversaire.

2 Matériel

- Plateau de 4×4
- 16 pions : 8 jaunes, 8 rouges
- Configuration de départ :



Le joueur qui débute la partie est tiré au sort.

3 Déplacements possibles

Les déplacements sont possibles dans les 4 directions orthogonales.

3.1 Simple

Le joueur dont c'est le tour peut déplacer un de ses pions, soit verticalement, soit horizontalement vers une case vide adjacente, sans sortir des limites du plateau de jeu.

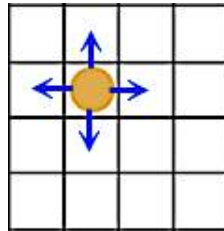


FIGURE 1 – Déplacement simple

3.2 Capture

Le joueur dont c'est le tour peut capturer un pion adverse en sautant par-dessus un et un seul des pions de sa couleur, horizontalement ou verticalement, afin d'atterrir exactement, sur un pion adverse. Les cases de départ, intermédiaire et à capturer doivent être alignées. Le pion adverse est pris par le joueur et donc définitivement retiré du jeu.

Sur le schéma, les flèches en pointillé correspondent à des captures interdites. Seule celle en trait plein est valide.

B rouge ne peut pas capturer X, car il ne peut pas sauter par-dessus deux de ses pions.

C rouge ne peut pas capturer Y car Y ne se trouve pas immédiatement derrière le pion rouge D sur lequel C prend appui.

D rouge ne peut pas capturer X car les déplacements ou les captures ne sont pas autorisés en diagonal.

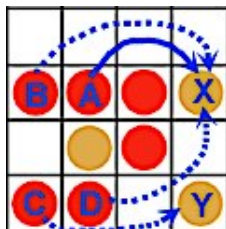


FIGURE 2 – Déplacement avec capture

4 Fin du jeu

La partie est finie si l'une des situations suivantes se produit :

- Le joueur dont c'est le tour est bloqué, c'est-à-dire qu'il ne peut ni déplacer un de ses pions, ni capturer un pion adverse, comme par exemple dans la situation suivante lorsque le joueur rouge prend le tour : Le joueur bloqué a perdu.
- Un joueur a moins de deux pions sur le plateau : il a perdu.

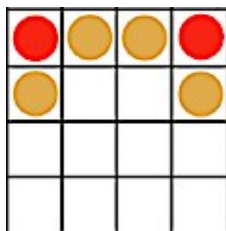


FIGURE 3 – Fin de partie