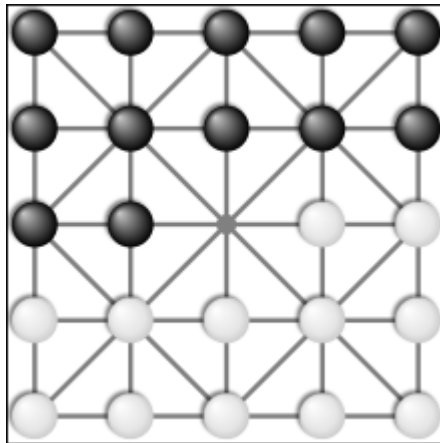


Manuel de jeu :

Alquerque

Présentation du jeu :

Le jeu se déroule sur un plateau avec exactement 25 cases, 12 cases de pions noirs, 12 cases de pions blancs et enfin une case vide au centre du plateau, voici la configuration :

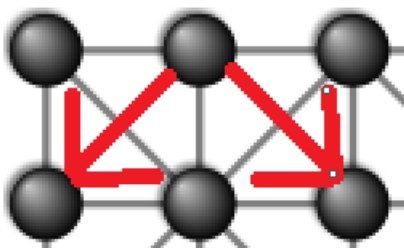


Ce jeu ressemble grandement au jeu de dames mais il possède des particularités qui le rendent plus compliqué à appréhender.

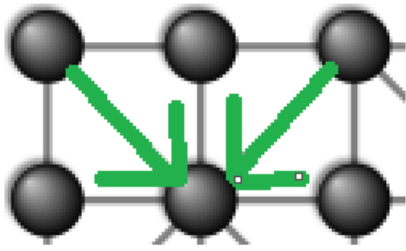
Les règles basiques du jeu :

- Les pions blancs commencent obligatoirement en premier
- Si on ne saute pas, nous pouvons nous déplacer que d'une seule case
- Un pion ne peut aller qu'en diagonale s'il y a un trait reliant à une autre case en diagonale.

Prenons exemple :



Le pion ne pourra pas aller dans la direction des flèches rouges car il n'y a pas de diagonale les reliant, alors que :



Ces deux pions le peuvent car il y'a une diagonale pour les relier à l'autre case.

- Un pion peut être capturer que par-dessus en retombant sur une case vide (comme les dames), ça nécessite que les 3 cases soient alignées, adjacentes et reliées par un trait.
- S'il est possible de faire une capture alors elle est obligatoire c'est-à-dire que vous ne pourrez pas bouger un autre pion tant que le pion ne sera pas capturé.
- Si après une capture un autre pion peut être capturer alors le joueur continue de jouer pour capturer le second pion.
- Enfin si plusieurs captures sont possibles, alors le joueur devra prendre l'option qui capture le plus de pion

Les conditions de victoires :

Il n'y a que deux conditions de victoires :

- La première est celle de capturer tous les pions adverses
- La seconde est d'empêcher le jouer adverse de jouer c'est-à-dire il ne peut plus faire de mouvement avec ces pions.

Pour la version numérique :

Il suffira de run le projet sur un éditeur python, pour bouger un pion il suffit de le sélectionner avec un clic de souris et de cliquer sur la case vide pour le faire bouger.