

Exemple de partie :

Connaissez-vous les règles du jeu de Wythoff ? n/o > n

Il s'agit d'un jeu à deux joueurs qui peut se jouer sur un plateau type damier avec un unique pion.

Le pion est placé initialement au hasard sur le plateau.

A chaque tour, un joueur a le droit à un seul de ces trois mouvements : la gauche, le bas ou en diagonale vers la gauche et la bas.

Avec un nombre case à parcourir illimité.

Le joueur gagnant est celui qui parvient à mettre le pion sur la case inférieure gauche.

Bonne partie du jeu Wythoff !

Quel est le nom du premier joueur ? > Paul

Quel est le nom du second joueur ? > Pierre

Quel est la taille de votre plateau de jeu ? > 8

7								
6								o
5								
4								
3								
2								
1								
0								
	0	1	2	3	4	5	6	7

Pierre, C'est à toi de jouer !

Choisi ton mouvement (gauche, bas, diagonale) > diagonale

Combien de case veux-tu parcourir ? > 10

C'est une valeur qui n'est pas bonne, retente.

Combien de case veux-tu parcourir ? > -2

C'est une valeur qui n'est pas bonne, retente.

Combien de case veux-tu parcourir ? > 1

7								
6								
5							o	
4								
3								
2								
1								
0								
	0	1	2	3	4	5	6	7

Paul, C'est à toi de jouer !

Choisi ton mouvement (gauche, bas, diagonale) > bas

Combien de case veux-tu parcourir ? > 8

C'est une valeur qui n'est pas bonne, retente.

Combien de case veux-tu parcourir ? > 7

C'est une valeur qui n'est pas bonne, retente.

Combien de case veux-tu parcourir ? > 6

C'est une valeur qui n'est pas bonne, retente.

Combien de case veux-tu parcourir ? > 5

```

7 | | | | | | | |
6 | | | | | | | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | | | | | | | |
2 | | | | | | | |
1 | | | | | | | |
0 | | | | | o | |
  0 1 2 3 4 5 6 7

```

Pierre, C'est à toi de jouer !

Tu ne peux aller qu'à gauche

Combien de case veux-tu parcourir ? > 6

```

7 | | | | | | | |
6 | | | | | | | |
5 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
3 | | | | | | | |
2 | | | | | | | |
1 | | | | | | | |
0 | o | | | | | | |
  0 1 2 3 4 5 6 7

```

Bien joué Pierre, tu a gagné la partie !

(program exited with code: 0)