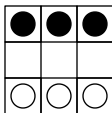


plateau de jeu

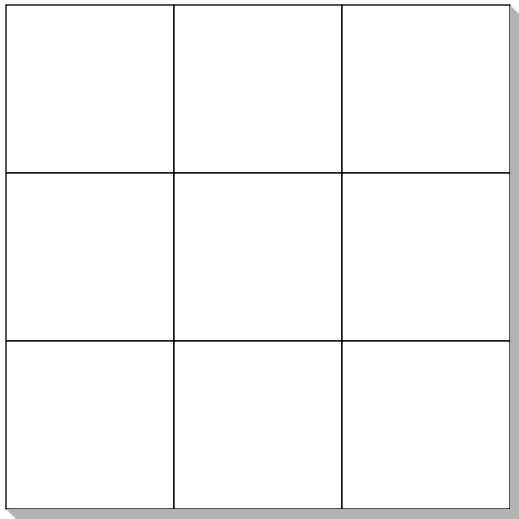
Prenez les couvercles des
coupelles comme pion.
Ceux de la machine seront
marqués au feutre noir.

La configuration initiale :



Blanc (vous) commence.
Un pion peut soit avancer si
la case en face est vide,
soit prendre en diagonale si
un pion adverse est s'y
trouve, et prendre alors la
place du pion capturé.

Un joueur gagne si un de
ses pions atteint la ligne
adverse ou si l'autre joueur
ne peut plus faire de coup.



évolution du score

votre nom:

☐ mode normal

☐ mode agressif

☒ marquez une diagonale vers le
haut par partie gagnée
et vers le bas par partie perdu
par la machine.

