

BUT DU JEU

Placer ses 4 galets en position gagnante: alignement vertical ou horizontal, carré ou 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (cf. fig. 2, 3 et 4).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Placez les huit galets sur le plateau de jeu dans leur position de départ (cf FIG 1). Déterminez qui joue les galets foncés et qui joue les clairs. Le premier joueur est tiré au sort.

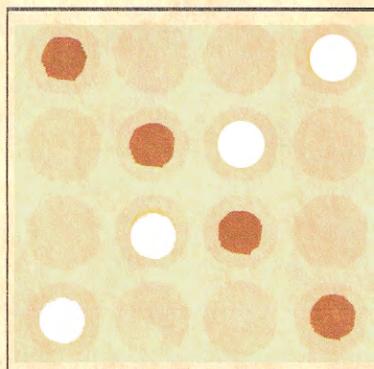
A tour de rôle, chaque joueur doit choisir puis faire glisser un de ses galets selon les règles suivantes :

- le mouvement du galet se fait au choix dans le sens horizontal, vertical ou diagonal;
- le galet doit aller jusqu'au bout du déplacement possible : le mouvement doit donc se faire jusqu'à ce que le galet atteigne le bord du plateau ou qu'il soit stoppé par un autre galet;
- le galet ne peut pas sauter au delà d'un autre galet;
- le galet ne peut pas se placer sur une case déjà occupée;
- on ne peut pas emprisonner totalement le galet d'un adversaire au moyen de trois de ses galets : on doit toujours laisser au moins une possibilité de mouvement à chaque pièce adverse.

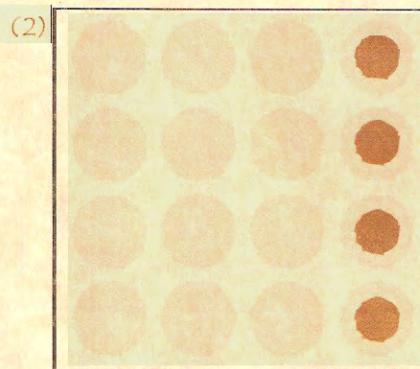
FIN DE PARTIE

Un joueur gagne lorsqu'il place ses 4 galets dans une des 3 positions suivantes :

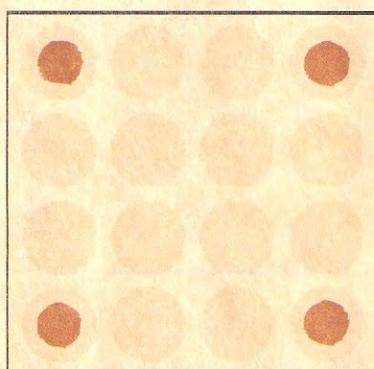
- alignement vertical ou horizontal (diagonale non valide) de 4 galets (cf FIG 2);
- 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (cf FIG 3);
- carré de 4 galets n'importe où sur le plateau (cf FIG 4).



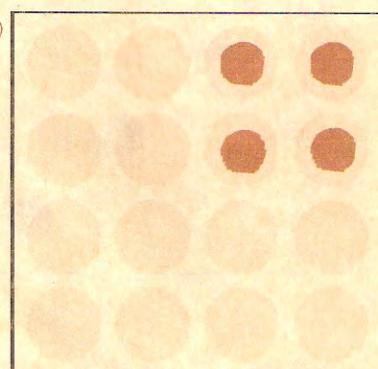
(1)



(2)



(3)



(4)