

Annexe : Grille et mouvements des pions

Coloriez chaque territoire d'une couleur différente.

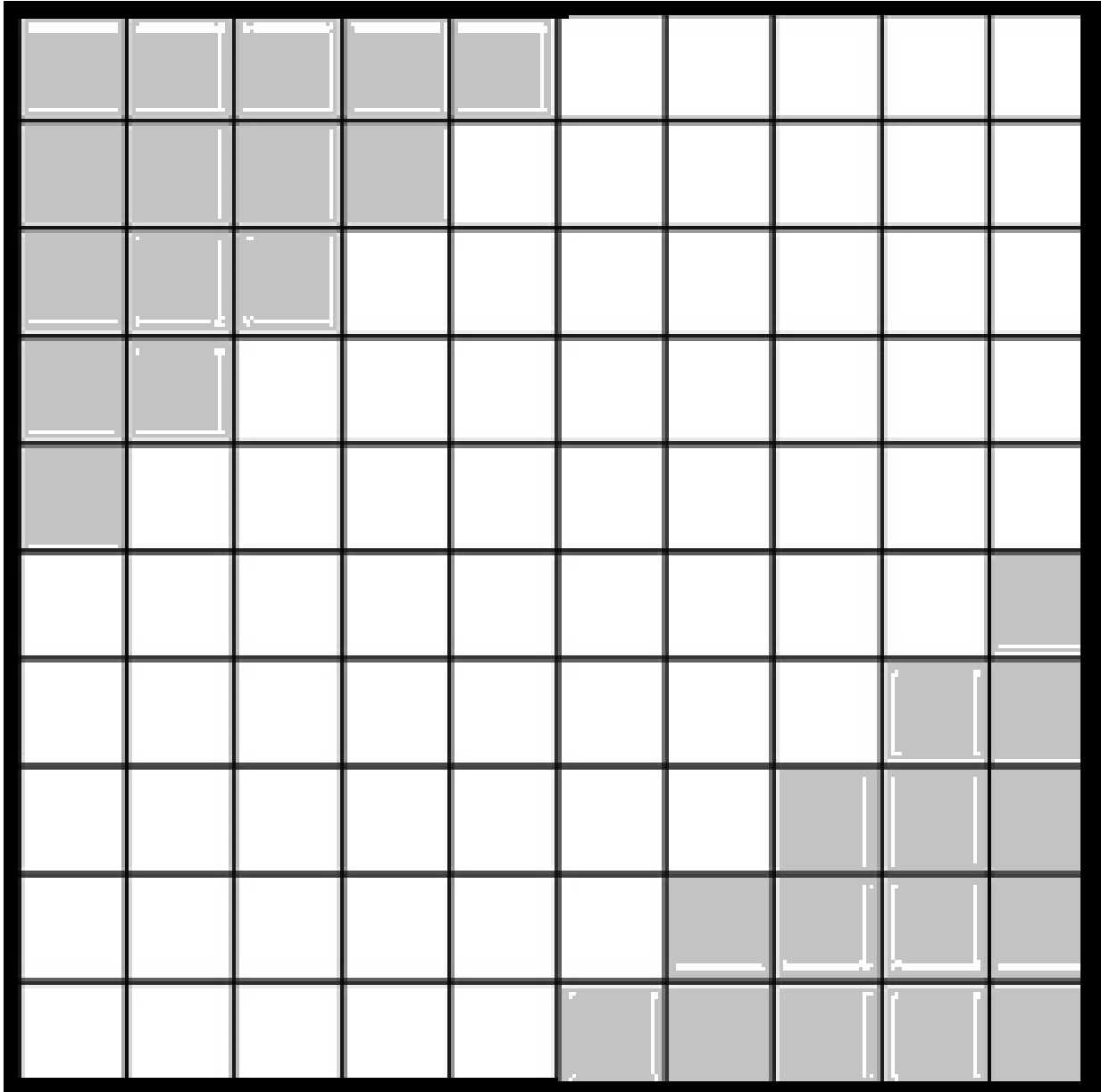


Figure 1 : Position de départ des pions sur les deux territoires

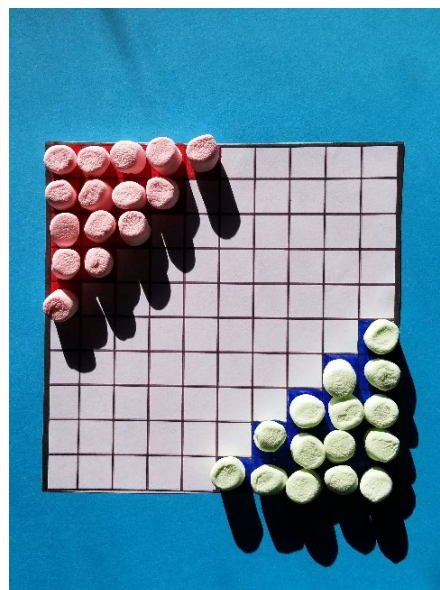
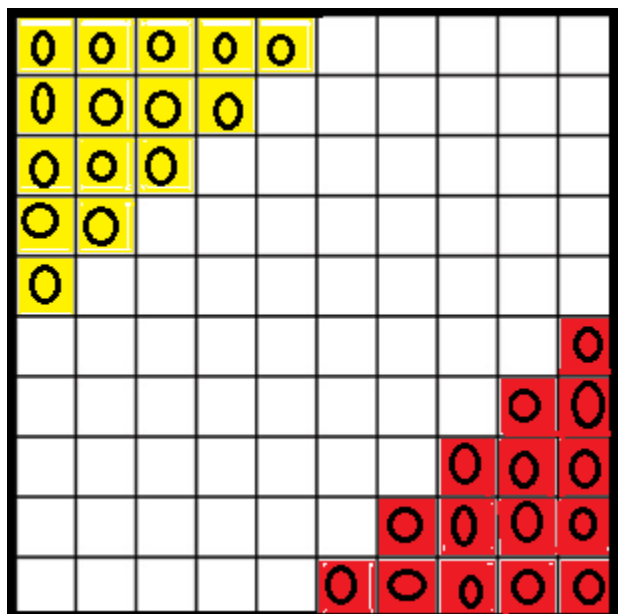


Figure 2 : On peut déplacer les pions dans la direction de notre choix, pourvu que la case à atteindre soit libre.

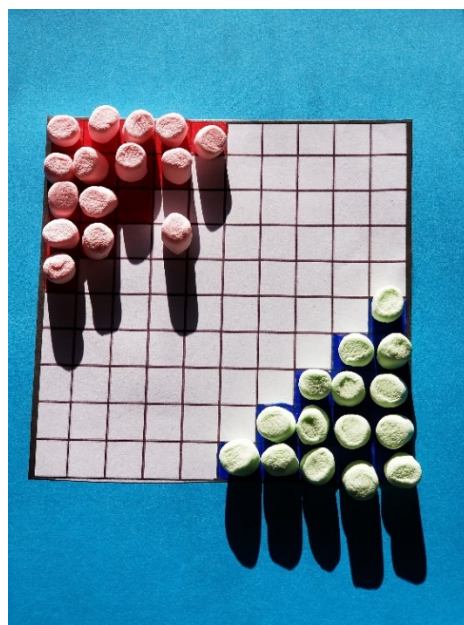
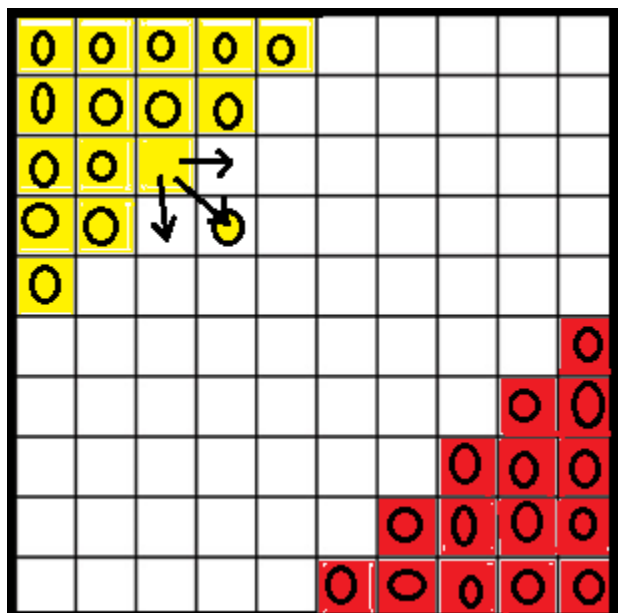


Figure 3 : On peut sauter par-dessus un pion pour atteindre une case libre.

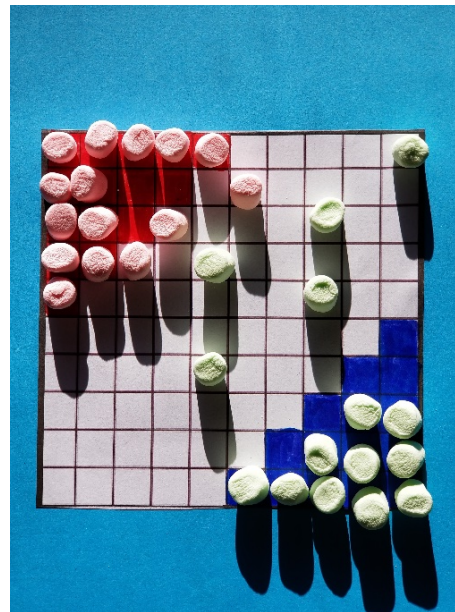
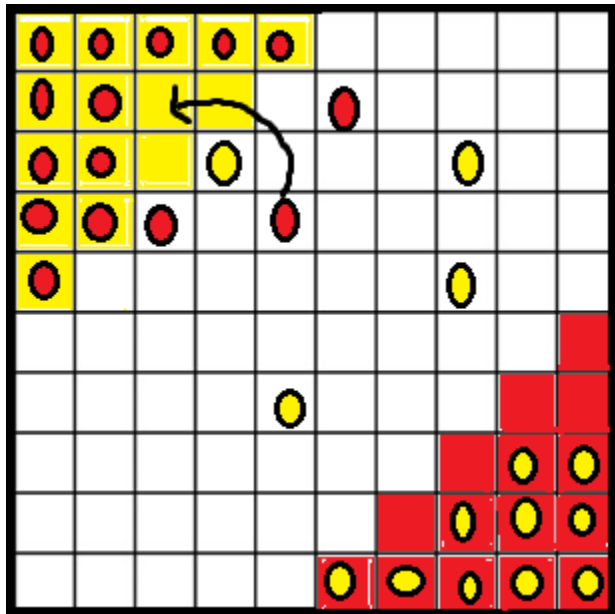


Figure 4 : Si le jeu le permet, on peut faire plusieurs sauts successifs.

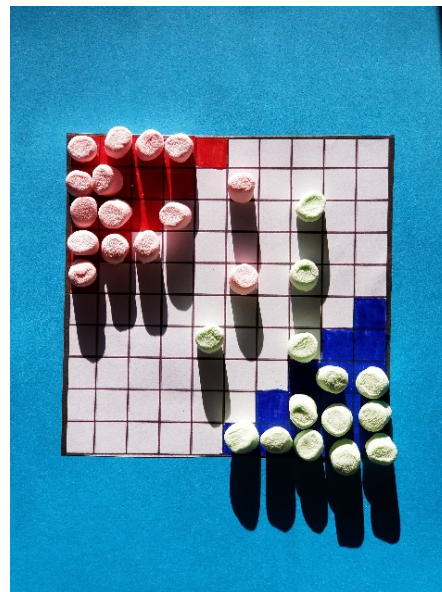
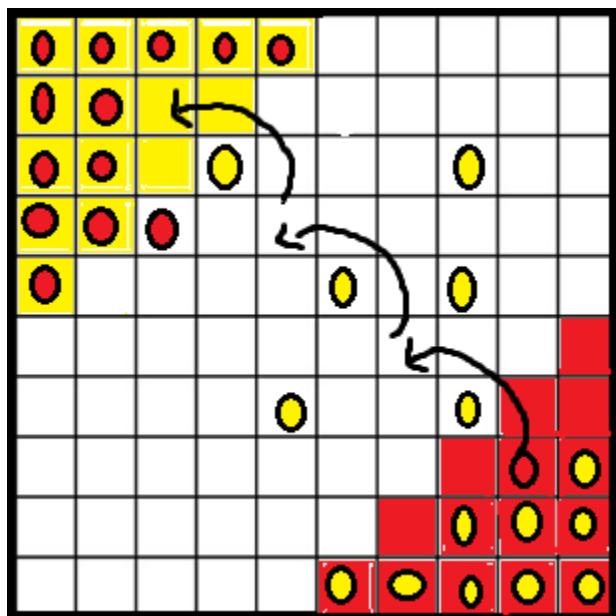


Figure 5 : Le joueur qui réussit à placer tous ses pions dans le territoire de son adversaire gagne la partie.

