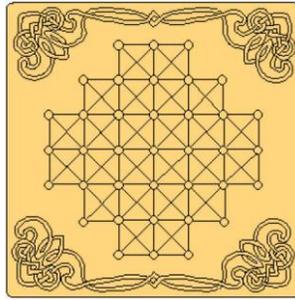


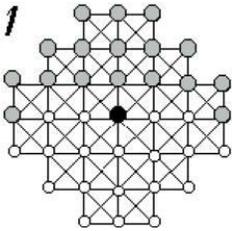
Fox and Geese



Un jeu médiéval classique pour deux joueurs

Départ

Un joueur a 17 oies blanches, disposées sur la carte comme illustré à droite (Figure 1). L'autre joueur a un renard noir, commençant au centre du plateau ou sur n'importe quel espace désiré.



Mouvement

Le renard se déplace en premier, un pas dans n'importe quelle direction le long des lignes jusqu'à un emplacement vide adjacent. Le renard peut aussi sauter, comme aux dames, par-dessus une oie jusqu'à un espace vide immédiatement de l'autre côté de l'oie le long la même ligne droite. Le renard peut faire plusieurs sauts mais est pas obligé à sauter. Une oie sautée est supprimée du plateau. Les oies ne peuvent se déplacer que le long des lignes un pas à la fois et ne peuvent pas reculer. Les oies ne peuvent pas sauter.

But

Le but des oies est d'enclorre (entourer) le renard pour qu'il ne puisse pas bouger. L'objectif du renard c'est de prendre assez d'oies pour les empêcher de l'entourer.

Variantes

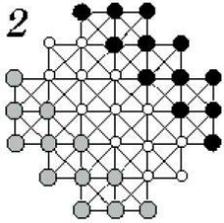
Si vous constatez qu'en vertu des règles ci-dessus, les oies gagnent généralement, omettez le deux oies avant. Si les oies sont encore trop fortes, jouez pour que les oies puissent bouger uniquement vers l'avant ou en diagonale, pas latéralement.

Variante de dames chinoises

Jeu de stratégie sans capture pour deux joueurs

Départ

Disposez 12 pièces pour chaque joueur comme indiqué dans le schéma de droite (Figure 2).



Mouvement

Les pièces peuvent glisser d'une case à une case adjacente vide dans n'importe quelle direction le long des lignes sauf reculer, ou sauter par-dessus d'autres pièces en suivant les lignes, si l'espace directement de l'autre côté de la pièce sauté est vide. Plusieurs sauts peuvent être effectués. Les sauts peuvent aller dans n'importe quelle direction tant que la pièce le fait ne se retrouve plus loin que là où elle a commencé ce tour. Les pièces sautées restent sur le plateau.

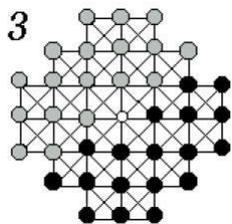
But

Le premier joueur à placer les 12 pièces dans la position de départ de l'autre joueur gagne.

Solitaire

Puzzles de saut classiques pour un joueur,

Le plateau traditionnel de 37 cases. Ce puzzle commence avec chaque point du plateau couvert par une pierre, à l'exception du centre (Figure 3).



Sauter des pierres les uns sur les autres comme aux dames, toujours d'une seule pierre à un espace vide immédiatement de l'autre côté de cette pierre, et seulement le long des lignes du plateau. Tous bouger en sautant. Les pierres sautées sont retirées du plateau.

L'objectif est de se retrouver avec une seule pierre (une pierre solitaire, d'où le nom Solitaire) restant sur la planche, de préférence sur le point central. Quel est ton meilleur score pour le moins de coups ?

Pour un défi plus difficile, ne faites pas de sauts en diagonale.