

KLA KLE ANDO (LE TIGRE TOMBE DANS LA MARRE OU LE LION ET LES VACHES)

Nombre de joueurs :

2 joueurs.

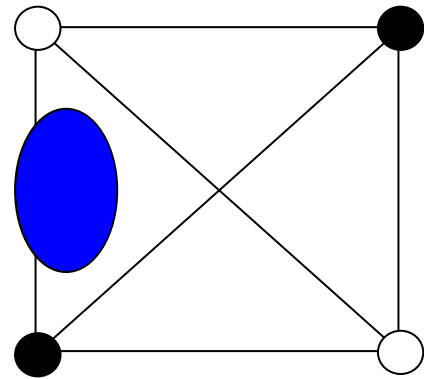
But du jeu :

Pour les lions, de bloquer les vaches.

Pour les vaches de bloquer les lions.

Matériel et terrain :

Le plateau peut se faire aussi bien directement sur le sol que se fabriquer sur un simple morceau de carton. Tracez un carré et ses diagonales ainsi qu'une forme circulaire représentant la marre, ici matérialisée en bleu. Ajouter de pions de chaque couleur tel que sur le schéma, ici les ronds blancs et les ronds noirs, et la partie peut commencer.



Déroulement de la partie :

Pour savoir qui commence, faire le traditionnel Pierre-Feuille-Ciseaux.

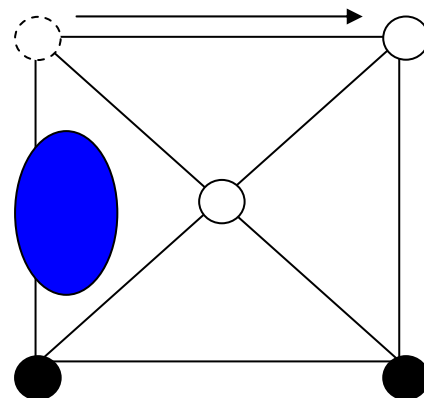
Chacun son tour, les joueurs doivent déplacer un de leurs pions d'une seule case en suivant les lignes horizontales, verticales ou diagonales.

Deux pions ne peuvent pas se retrouver sur la même case. On ne peut pas sauter de case ni chevaucher des pions. Il est interdit de traverser la marre, donc de déplacer un de ses pions sur la ligne où se trouve le cercle bleu.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'est plus possible pour un joueur de jouer ses pions, voir exemple ci-dessous. Le joueur blanc vient de jouer. Le joueur noir ne peut plus bouger ses pions, il ne peut pas se rendre sur une case déjà occupée et la marre l'interdit de passer donc il perd.

Remarque : Pour faciliter la compréhension du jeu, la marre est placée sur la ligne de l'arrête du carré, en réalité la marre ne chevauche pas cette ligne.



<http://www.tmtdm.net/>