

# KLASIKO (MANGE LES MOUTONS)

## Nombre de joueurs :

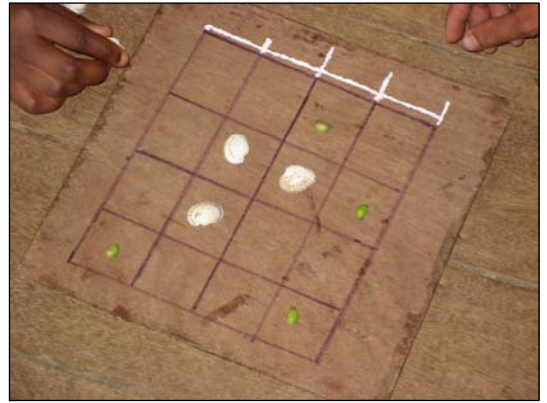
2 joueurs.

## But du jeu :

Pour les tigres, manger le plus de moutons possibles.  
Pour les moutons, éviter de se faire manger par les tigres.

## Matériel et terrain :

Ce jeu peut se jouer directement au sol ou sur un plateau carré comportant 16 cases.



## Déroulement de la partie :

Les joueurs choisissent soit d'être les tigres, ici les petits pois, soit les moutons, ici les coquillages. Le tigre place ses quatre pions aux extrémités du plateau de jeu.

Le jeu débute lorsque l'adversaire pose un de ses moutons n'importe où sur le plateau de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour. Pour manger un mouton, le tigre doit simplement sauter au dessus de celui ci et se poser sur la case libre derrière. Le mouton ainsi mangé est mis de côté. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer en diagonale

Il ne peut pas y avoir deux pions sur la même case. Seuls les tigres peuvent manger, donc passer au dessus, des moutons. Le tigre ne peut pas passer au dessus de deux moutons. Tous les moutons sont ainsi posés sur le plateau.

Les joueurs n'ont pas le droit de passer leurs tours, ils doivent forcément jouer un de leurs pions.



## Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsque tous les moutons ont été mangés, ou lorsqu'il n'est plus possible de continuer à jouer. Cela signifie que les moutons restant sur le plateau ne peuvent plus être mangés par les tigres.

Un point est accordé au gagnant de la manche. Les rôles sont inversés : les moutons deviennent tigres et inversement.

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