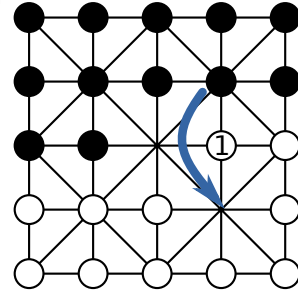




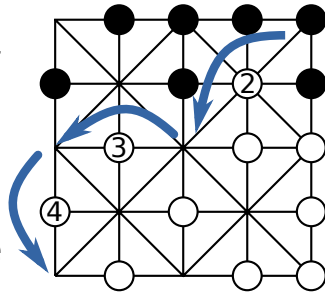
Règles du jeu

Un joueur peut déplacer un des pions de sa couleur dans n'importe quelle direction à condition de suivre un trait et que la case d'arrivée soit vide.

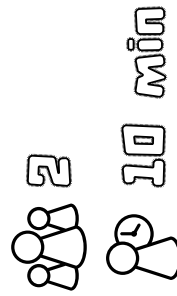
Un joueur peut capturer un pion adverse si un de ses pions est face à celui de son adversaire et que derrière celui-ci la place est libre. Il peut passer par-dessus et ainsi le prendre. Ici, un pion noir capture un pion blanc (1).



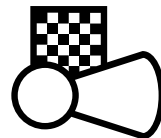
Si cela est possible, le joueur peut effectuer plusieurs sauts et ainsi capturer plusieurs pions. Dans cet exemple, un pion noir capture successivement les pions (2), (3) et (4).



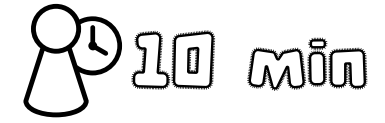
La capture est obligatoire, en cas d'enchaînement de sauts le joueur doit choisir l'enchaînement permettant de capturer un maximum de pions. Si le joueur ne capture pas le pion ou le maximum de pion alors son pion est « souffler » c'est à dire capturé.



ALQUERQUE



ALQUERQUE



Matériel

- 12 pions noirs
- 12 pions blancs
- 1 plateau de jeu



But du jeu

Capturer tous les pions adverses.



Installation

Placez vos pions comme sur le schéma ci-dessous.

