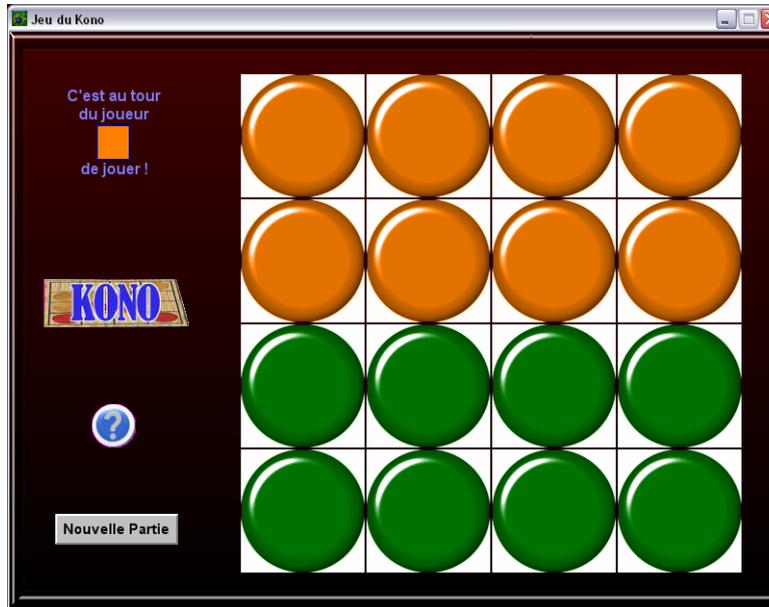


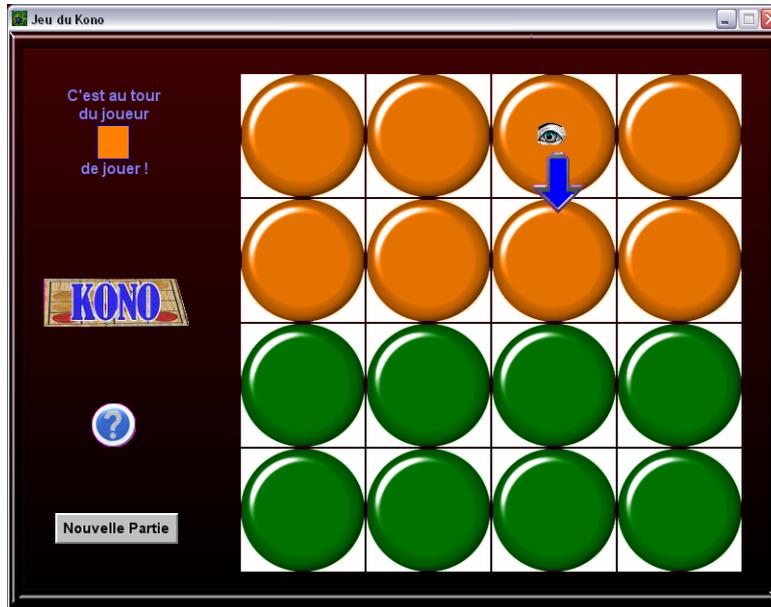
Présentation rapide du module jeuKono.exe

db iufm V <http://db.vdb.free.fr>

Lancement de la partie : c'est à *Orange* de jouer.

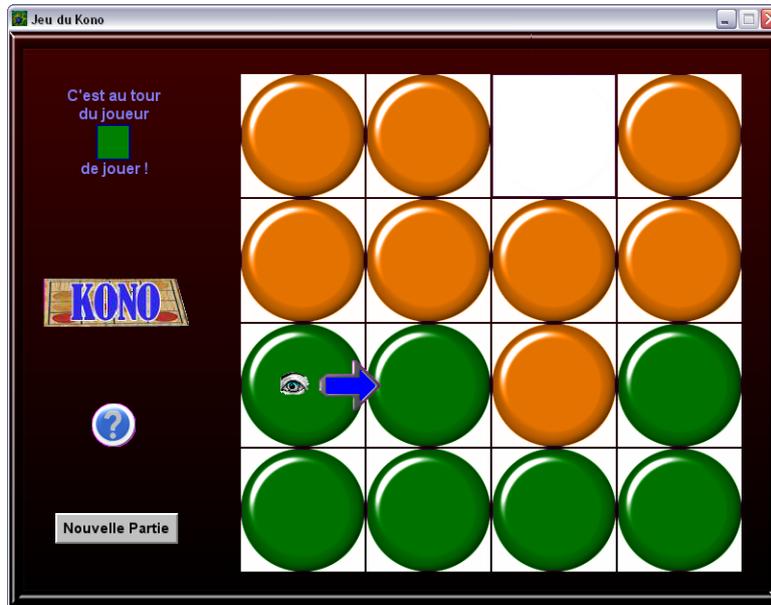


Orange survole ses pions. Quand un pion peut se déplacer, une ou plusieurs flèches bleues apparaissent :



Pour déclencher le déplacement proprement dit, il faut déplacer le curseur au dessus de la pointe de la flèche visée. L'icône en forme d'œil devient une main. Ne reste plus qu'à cliquer pour valider son choix.

C'est à Vert de jouer.
Il va pouvoir manger un jeton orange !

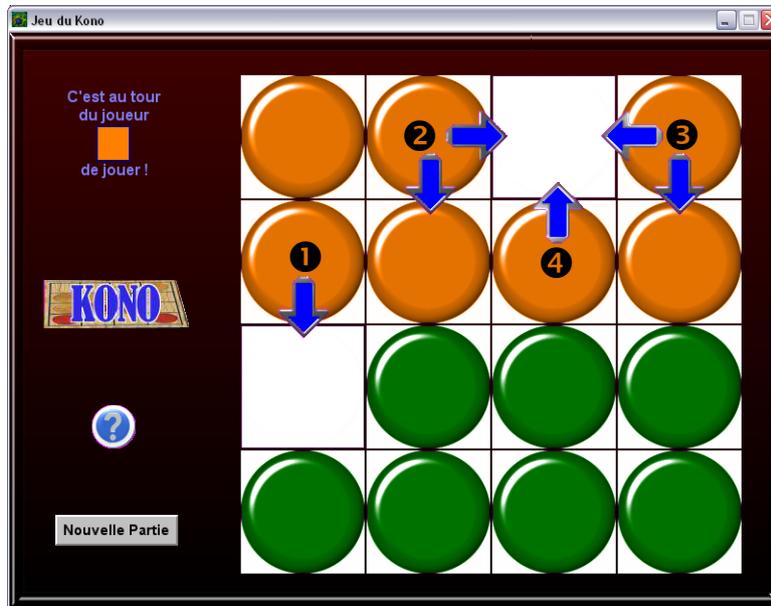


Aussitôt dit, aussitôt fait. Et c'est à *Orange* de jouer. Ici beaucoup plus de choix possibles !

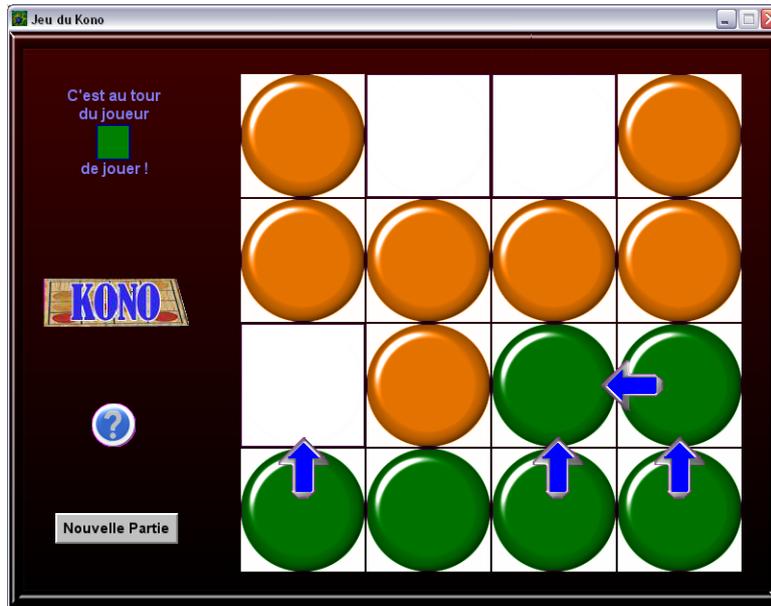
Aller au contact ? Mais ce serait stupide de perdre une pièce ... ❶

Attaquer à son tour ? ❷ ou ❸

Reculer pour ne pas être mangé ? ❹



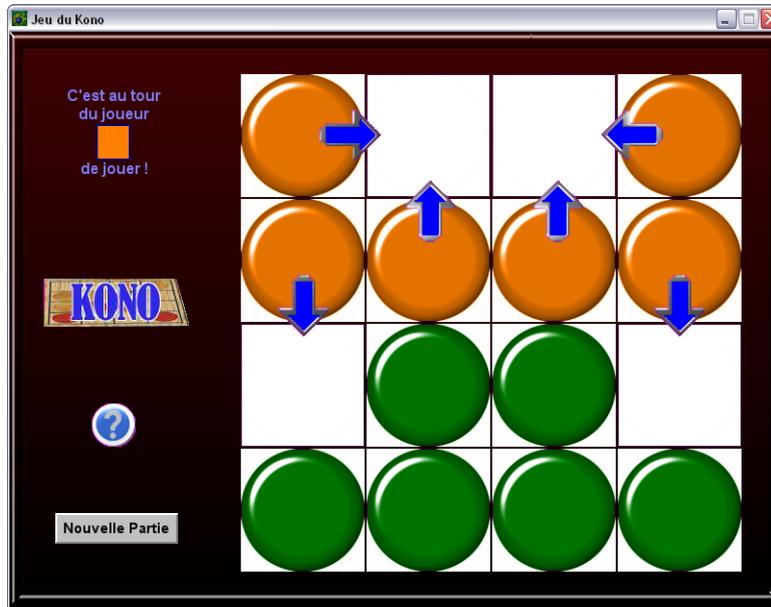
Orange a choisi l'attaque et c'est à *Vert* de jouer. Là encore, plusieurs choix possibles.



Vert choisit d'attaquer horizontalement.

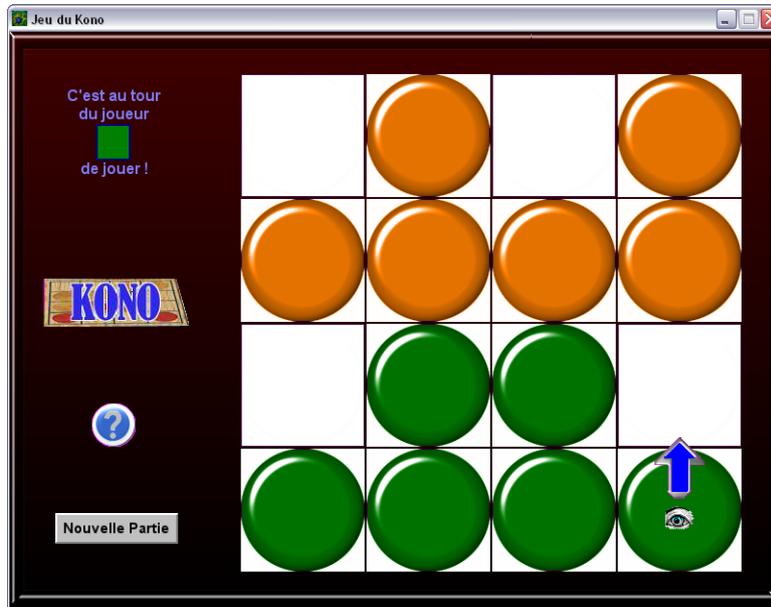
Avant de tourner la page, essayer de deviner ce que *Orange* pourra jouer en retour !

Orange peut bouger chacun de ses pions.



Mais l'essentiel est certainement de regrouper ses forces.

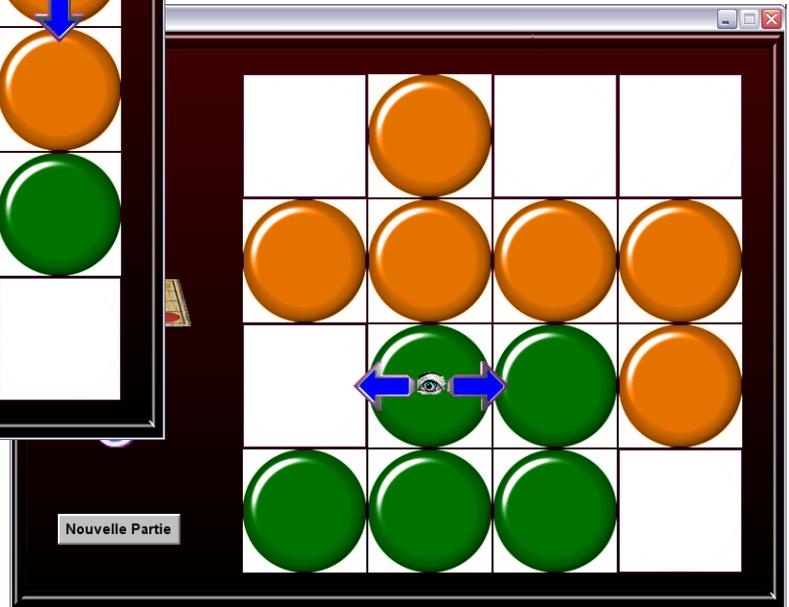
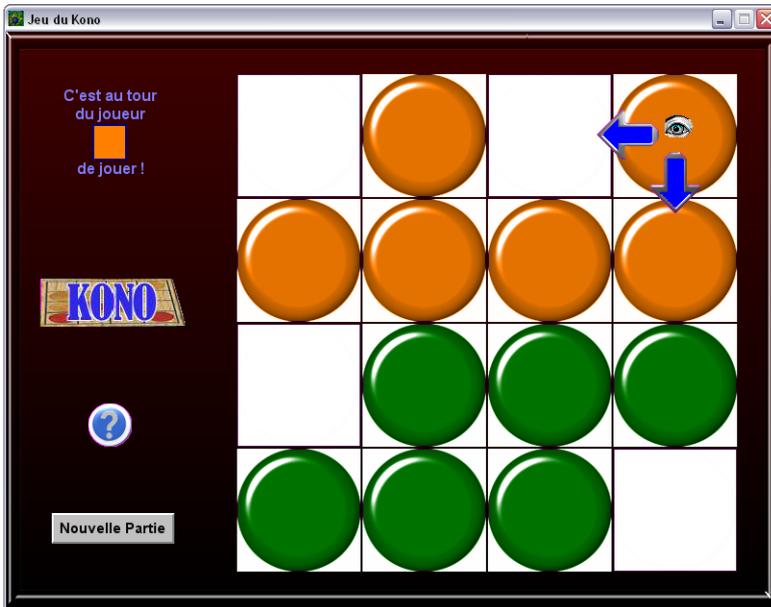
Voilà qui est fait. Vert déplace tactiquement son pion inférieur droit :



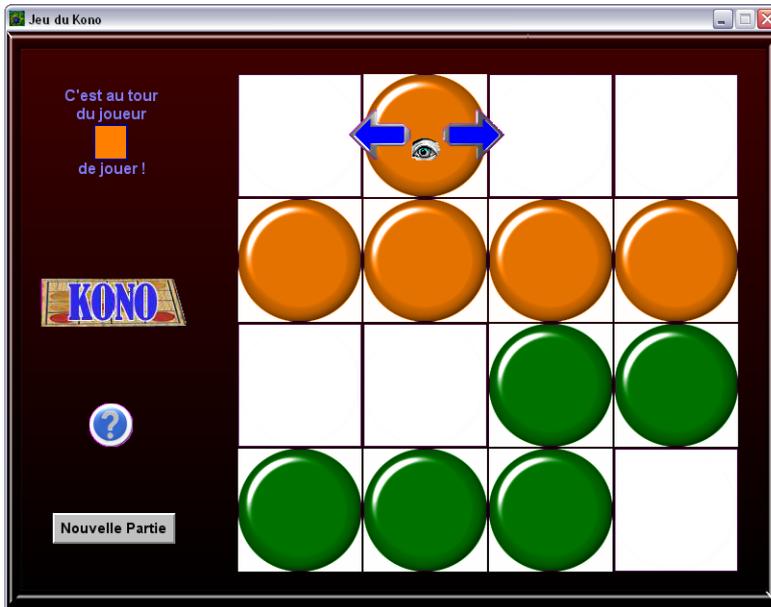
Et que va faire Orange ?

T. S. V. P.

Et bien, Orange attaque sur le flanc droit , obligeant Vert à attaquer l'assaillant à son tour !



Orange doit absolument se protéger car Vert a encore une possibilité de l'attaquer sans contrepartie. D'où :

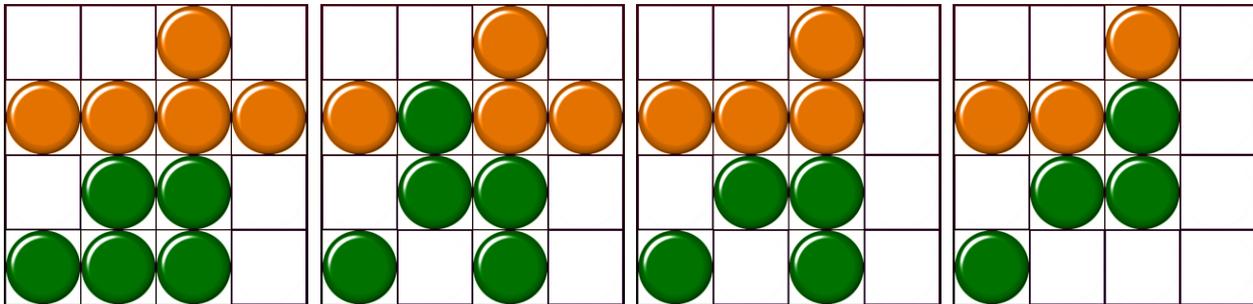
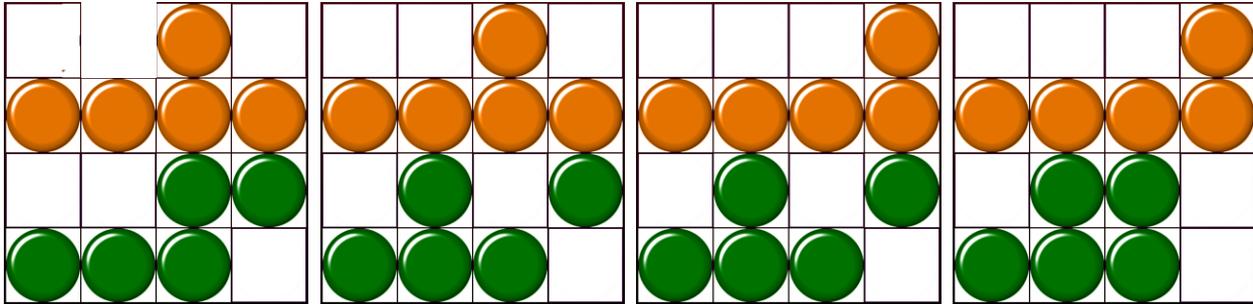


A partir des pages suivantes, je me contente de donner l'évolution du plateau sans mentionner les mouvements.

T. S. V. P.

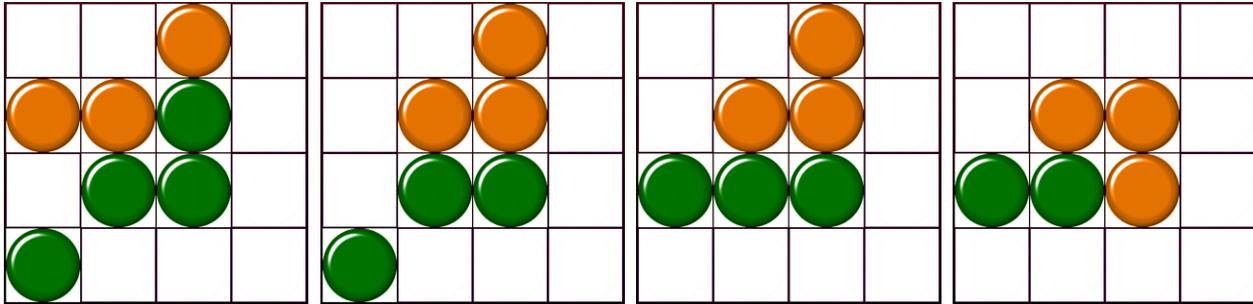
C'était à *Orange* de jouer.

{Lire systématiquement de gauche à droite la ligne supérieure puis la ligne inférieure.}

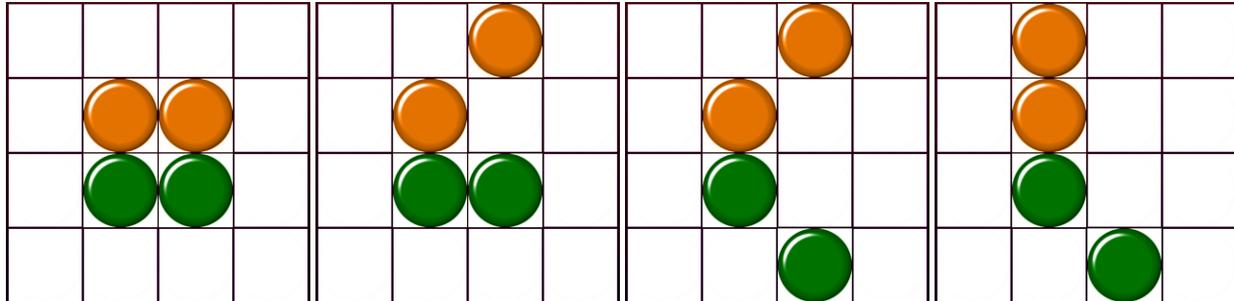


On quitte cette page sur la dernière position laissée par *Vert*.

On commence cette page sur la dernière position laissée par *Vert*.



A ce point du jeu, *Vert* n'a plus que deux pierres contre 3 à *Orange*. Une variante - non écrite- du jeu consiste à considérer que *Vert* a perdu, bien que ce soit à lui de jouer. Ce qui suit en donne la raison. C'est à *Vert* de jouer.



Mais c'est à *Vert* de Jouer, qui peut s'échapper. Aucun des 2 joueurs ne peut plus l'emporter.