


RS20 Le bimbolo

Chacun des deux joueurs choisit une couleur.

A tour de rôle, chaque joueur pousse un de ses pions d'un nombre quelconque de cases, vers la gauche ou vers la droite.

Un pion ne change pas de ligne.

Un pion ne saute pas par-dessus le pion adverse.

Un pion n'occupe pas une case déjà prise.

Le joueur dont les deux pions sont immobilisés par les pions adverses a perdu.

Existe-t-il une stratégie gagnante ?