

# LE CHOMP

**JOUEURS** 2.

**MATÉRIEL** Une feuille de papier quadrillé et des crayons.

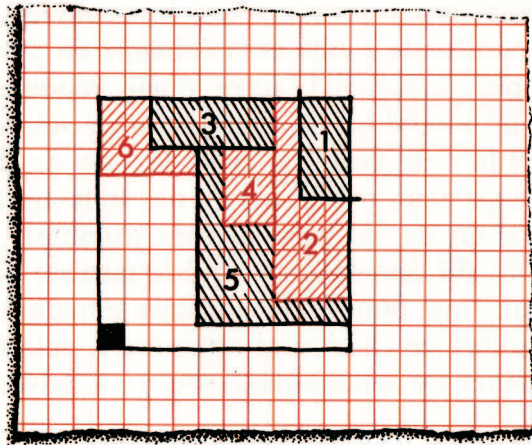
**PRINCIPE** Découper des secteurs nord-est dans un carré, en évitant de prendre l'angle sud-ouest.

**ACTION** Un carré est dessiné sur le quadrillage, de dimension quelconque, par exemple : 10 sur 10.

Le premier joueur délimite un secteur nord-est dans le carré, au moyen de l'angle de deux demi-droites, orientées vers le nord et vers l'est. Il noircit ce secteur.

Ensuite, chaque joueur ampute ce qui reste du carré d'un secteur nord-est, défini de la même manière par une demi-droite vers le nord et une demi-droite vers l'est. Toutes les demi-droites reposent sur les lignes et les colonnes du quadrillage.

L'action cesse dès qu'un joueur a été contraint de prendre dans son secteur le carré unitaire situé au sud-ouest du grand carré. Il perd et l'autre est vainqueur.



Les six premiers coups d'une partie