

SAUTE-MOUTON

(D'après Jeux & Stratégie n°1)

A noter : α correspond au caractère « carré noir » (INV 1)

{ P0 - 64 pas }

MAC

1 Min01 Min02 Min03 Min04 MinF
2 Min06 Min07 Min08 Min09

LBL0

1 Min19
« α AR02 AR03 AR04 AR05 AR06 AR07 AR08 α »
HLT « ; »
+ 1 = Min1F Min17 IND Mr1F x=0 GOTO0 x=F GOTO1
1 +/- Min19

LBL1

Mr19 M+1F
IND Mr1F x=0 GOTO2
Mr19 M+1F
IND M1F x>=F GOTO0

LBL2

0 IND X<->M17 IND Min1F
GOTO0

VERSION -2-

Dans cette version, il y a 8 moutons à déplacer ;)

MAC

1 Min01 Min02 Min03 Min04 Min05 MinF
2 Min07 Min08 Min09 Min10 Min11

LBL0

1 Min19
« α AR02 AR03 AR04 AR05 AR06 AR07 AR08 AR09 AR10 α »
HLT « ; »
+ 1 = Min1F Min17 IND Mr1F x=0 GOTO0 x=F GOTO1
1 +/- Min19

LBL1

Mr19 M+1F
IND Mr1F x=0 GOTO2
Mr19 M+1F
IND M1F x>=F GOTO0

LBL2

0 IND X<->M17 IND Min1F
GOTO0
