



Un plateau de jeu circulaire ou octogone de 8 cases (la case centrale ne sert pas au jeu)
16 pions de 4 couleurs différentes (4 rouges, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleus).
2 ou 4 joueurs

But du jeu : positionner deux de ses pions de la même couleur au même niveau de hauteur (à l'exception du niveau 1) sur deux cases diamétralement opposées. Cette situation se nomme un diam.

Au début du jeu, chaque joueur dispose d'une réserve de 8 pions :

- 4 rouges et 4 jaunes pour l'un des joueurs,
- 4 verts et 4 bleus pour l'autre joueur.

Si l'on joue à 4, chacun a une couleur de pions.

A tour de rôle, chaque joueur peut :

- soit poser un pion de sa réserve sur une case vide ;
- soit déplacer l'un de ses pions déjà posés sur le cercle d'une case dans le sens de son choix (sens des aiguilles d'une montre ou sens inverse). La case d'arrivée peut être vide ou déjà contenir un pion ou plusieurs pions superposés.

Le déplacement se fait selon les modalités suivantes :

- si un ou plusieurs pions se trouvent au-dessus du pion à déplacer, la pile de pions depuis le pion déplacé jusqu'au sommet est déplacée. Cela peut ainsi conduire à déplacer un ou plusieurs pions de l'adversaire ;
- si la case d'arrivée contient un pion ou plusieurs pions superposés, le pion déplacé ou la pile de pions déplacée vient se placer au-dessus de la pile de la case d'arrivée.

Attention !! la contrainte suivante doit être respectée : une case ne peut pas contenir plus de 4 pions. Un déplacement qui conduirait à plus de 4 pions dans une même case n'est pas autorisé.

Une case contient donc entre 0 et 4 pions, chaque pion contenu dans la même case se trouve à un niveau de hauteur différent.

Exemple :

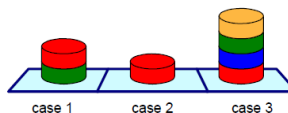
Le niveau 1 est le niveau le plus bas, le niveau 4 est le niveau le plus haut. Le joueur disposant des pions verts et bleus veut déplacer un pion bleu, qui se trouve sur la case 2, voisine des cases 1 et 3

La situation avant le déplacement est la suivante :



Le joueur ne peut pas déplacer son pion bleu vers la case 1 ; en effet, s'il le faisait, la case 1 contiendrait 5 pions, ce qui n'est pas autorisé. Il peut par contre déplacer son pion bleu vers la case 3.

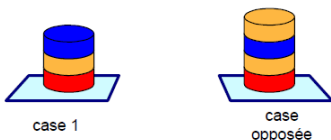
Après déplacement du pion bleu, la situation est alors la suivante :



Précision : Si plusieurs **diam**s sont créés par le même mouvement, priorité est donnée au diam de niveau le plus élevé.

Exemple :

Le joueur possédant les pions verts et bleus réussit à créer la situation suivante



Les deux pions rouges au niveau 1 ne constituent pas un diam ; par contre, les deux pions jaunes du niveau 2 et les deux pions bleus du niveau 3 constituent deux diams ; priorité est donnée au diam formé par les deux pions bleus.