

DIAM

DIAM est un jeu de stratégie pour 2, 3 ou 4 joueurs. Le but du jeu est de placer 2 pions de la même couleur sur 2 cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur. La simplicité des règles et la profondeur du jeu satisferont les joueurs de toutes forces et de tous âges.

MATERIEL

- Un plateau de jeu octogonal en bois
- 16 pions en bois :
 - 4 pions rouges,
 - 4 pions oranges,
 - 4 pions marrons,
 - 4 pions noirs.

COMMENT JOUER

Règle Pour 2 joueurs

Au début, chaque joueur dispose d'une réserve de 8 pions : 4 pions rouges et 4 pions oranges pour le joueur 1 ; 4 pions marrons et 4 pions noirs pour le joueur 2.

À tour de rôle, chaque joueur peut :

- soit poser un pion de sa réserve sur une case vide ou sur un pion déjà disposé sur le plateau,
- soit déplacer un de ses pions déjà disposé sur le plateau.

Une case ne peut jamais contenir plus de 4 pions.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Les pions se déplacent d'une seule case, à droite ou à gauche. La case d'arrivée peut être vide ou contenir un ou plusieurs pions empilés (fig.1).

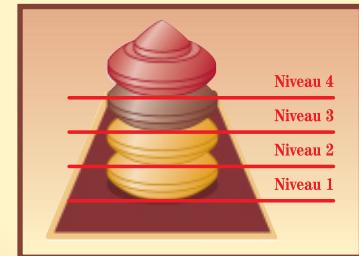
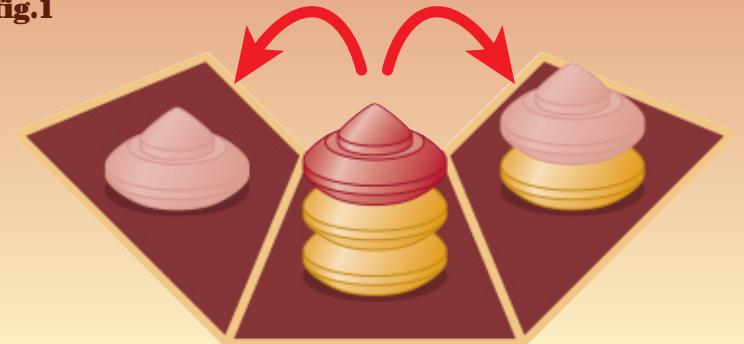


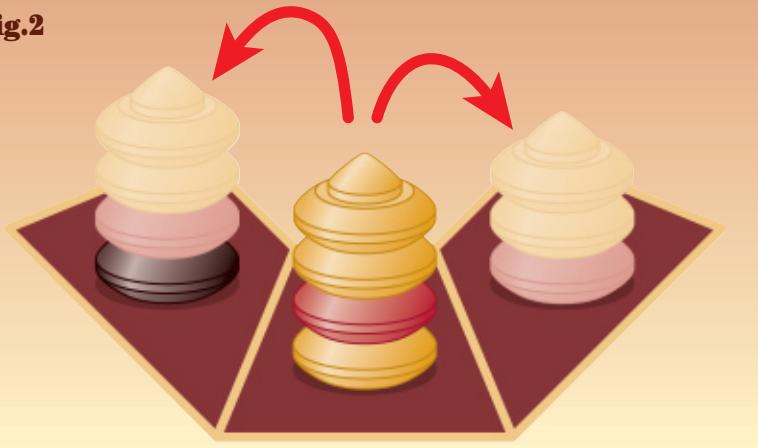
fig.1



Si, sur la case de départ, un ou plusieurs pions se trouvent au-dessus du pion à déplacer, le joueur doit déplacer toute la pile de pions depuis le pion choisi jusqu'au sommet (fig.2).

Si la case d'arrivée contient déjà un pion ou une pile de pions, le pion ou la pile déplacé sont posés au-dessus de la pile de la case d'arrivée (fig.2).

Le déplacement est interdit si la case d'arrivée contient plus de 4 pions après le déplacement (fig. 3).

fig.2

LA VICTOIRE, OU DIAM

Le gagnant est le joueur réussissant à positionner deux de ses pions de même couleur sur deux cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur (à l'exception du niveau 1, voir **fig.4**). Cette configuration s'appelle un DIAM.

Précision :

2 DIAM peuvent être créés au cours d'un déplacement. Le joueur ayant le DIAM le plus élevé est le vainqueur (voir **fig.5**).

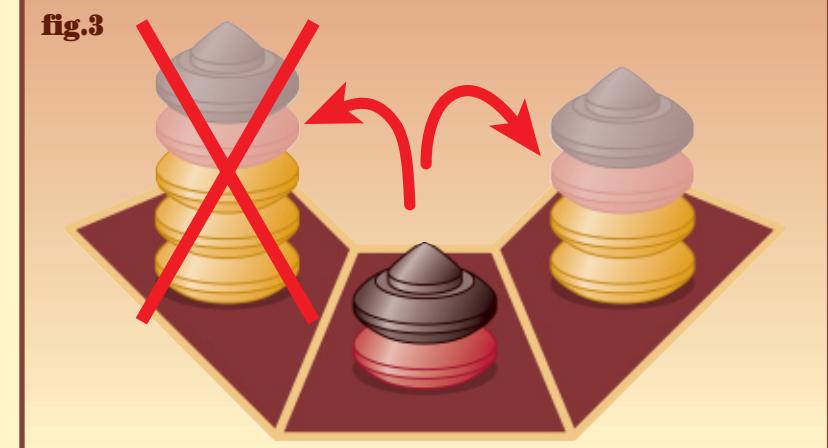
fig.4**fig.5**

Règle pour 3 joueurs

À 3 joueurs, on joue à 2 contre 1.

La règle de base est identique à la règle pour 4 joueurs, le joueur qui est seul dispose de 2 couleurs.

Les joueurs jouent dans l'ordre suivant (joueur seul = joueur 1, joueurs d'équipe = joueurs 2 et 3) : joueur 1, joueur 2, joueur 1, joueur 3, joueur 1, joueur 2, joueur 1, joueur 3,...

fig.3

Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, on joue par équipe de 2. Chaque joueur a sa propre couleur. L'équipe 1 joue avec les couleurs rouges et oranges et l'équipe 2 avec les couleurs marrons et noirs.

Les joueurs jouent à tour de rôle et dans l'ordre suivant (équipe 1 = joueur 1 et joueur 2, équipe 2 = joueur 3 et joueur 4) : joueur 1, joueur 3, joueur 2, joueur 4, joueur 1,...

La règle de base est identique à la règle pour 2 joueurs, la contrainte suivante est ajoutée :

Un joueur ne peut pas poser de pion de la réserve de son partenaire. (Un joueur peut par contre déplacer ses pions ou bien les pions de son partenaire déjà disposés sur le plateau.)

Visitez notre site web :

www.ferti-games.com

Diam

Un jeu d'Alain Couchot et Bernard Klein
Pion d'Argent au Concours de Créateurs de Jeux de Boulogne Billancourt en 1998

1. Présentation

Diam est un jeu de stratégie par arrangement pour deux joueurs. Le principe du jeu est de déplacer des piles de pions sur un plateau circulaire, de façon à placer deux pions de la même couleur sur deux cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur.

2. Matériel

- Un plateau de jeu circulaire de 8 cases.
- 16 pions de 4 couleurs différentes (4 rouges, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleus).

3. Déroulement du jeu

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.

A son 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.

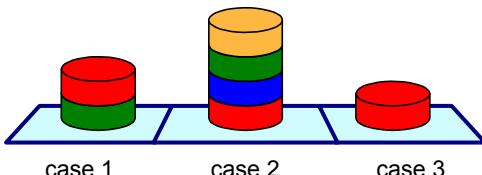
Le déplacement se fait selon les modalités suivantes :

- 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.

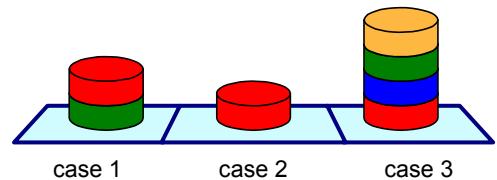
Attention : la contrainte suivante doit être respectée : une case ne peut pas contenir plus de 4 pions (un déplacement qui conduirait à plus de 4 pions dans une même case n'est pas autorisé). (Une case contient donc entre 0 et 4 pions, chaque pion contenu dans la même case se trouve à un niveau de hauteur 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 :



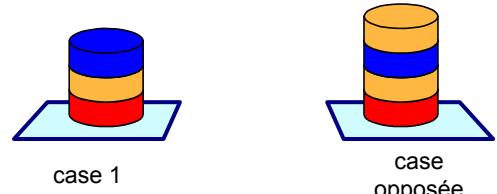
4. But du jeu

Le but du jeu est, pour un joueur, de 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**.

Précision : Si plusieurs **diams** 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).

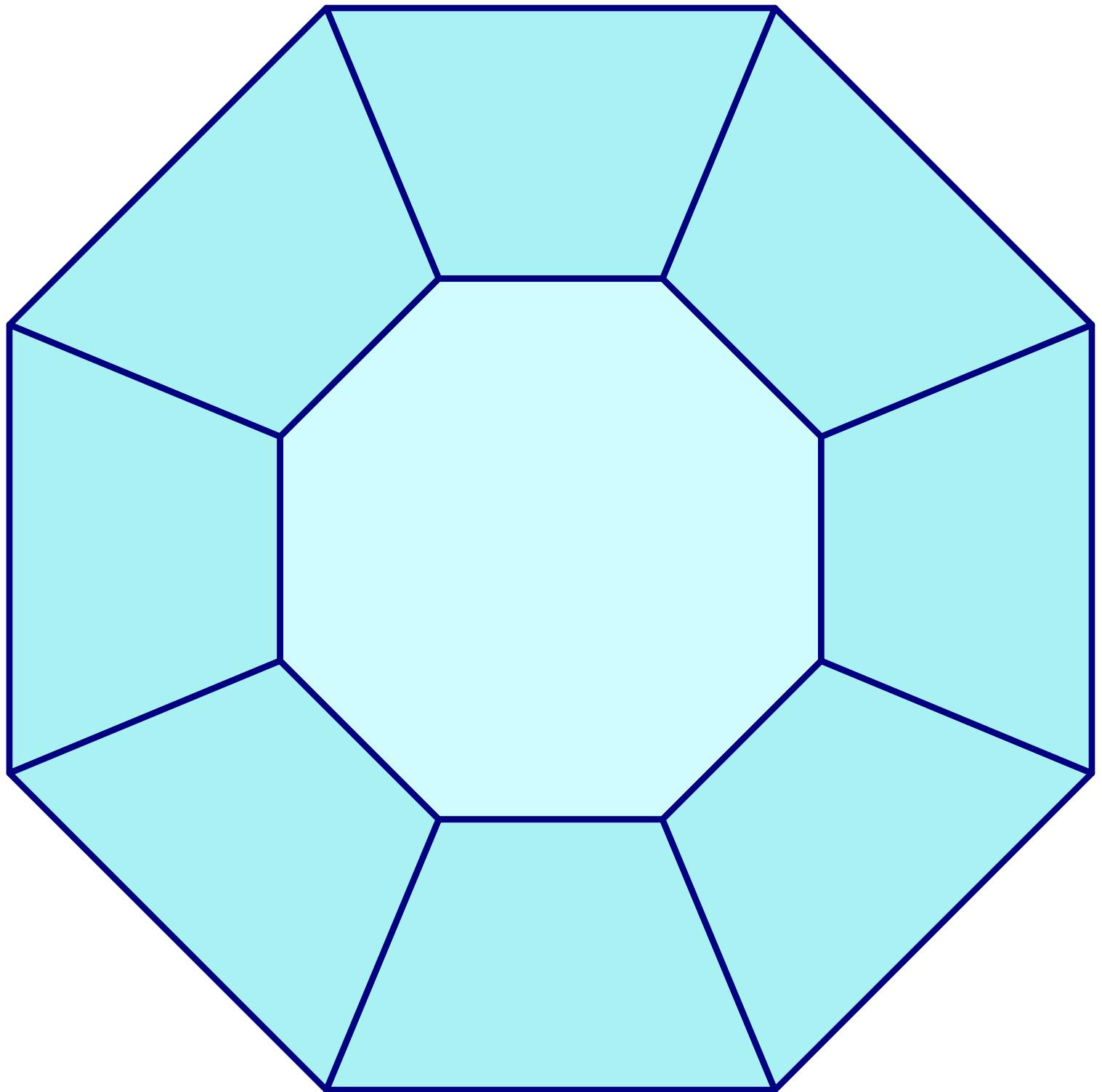
5. Annonce

On ne peut faire un **diam** sans l'avoir annoncé au coup précédent :

Si un joueur effectue un déplacement tel qu'il fera un **diam** au coup suivant, (si l'adversaire ne joue pas une parade appropriée), le joueur doit annoncer : "Diam !". Si l'annonce est omise, le joueur ne pourra pas réaliser de **diam** au coup suivant, mais devra jouer un coup ordinaire.

Diam

de Alain Couchot et Bernard Klein



de Alain Couchot et Bernard Klein

Diam