

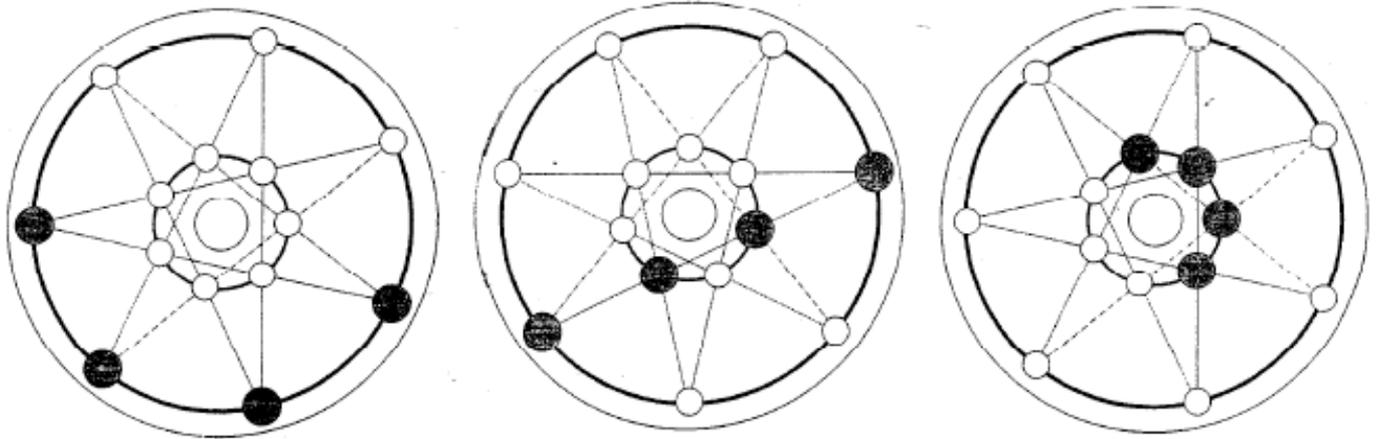
DIÄDEMA (auteur : Pierre Baudy)

Matériel : Un plateau de jeu et 6 billes de chaque couleur.

But du jeu : disposer 4 boules de sa propre couleur,

- Soit sur une même ligne
- Soit consécutivement sur un des 2 cercles.

(Voir les 3 figures)



Déroulement d'une partie :

1. Les joueurs jouent à tour de rôle :

- a) soit en posant une de ses boules sur un des 14 sommets inoccupés,
- b) soit en déplaçant une de ses propres boules sur un sommet voisin, sur la même ligne où sur le même cercle,
- c) soit en faisant un « saute-mouton » avec une de ses boules déjà posée, par dessus une boule voisine, sur une ligne ou sur un des cercles.

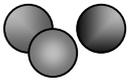
Si la boule sautée appartient à l'adversaire, elle est ôtée du plateau et rendue à l'adversaire (qui pourra s'en resservir).

Si la boule sautée appartient au joueur qui a fait le saute-mouton, elle reste en place.

2. Les clairs commencent, en posant une de leurs 6 boules sur un des sommets de leur choix, puis à leur tour les foncés font de même.

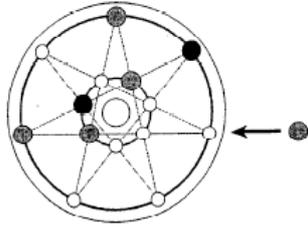
3. Si la même séquence de jeu est répétée 3 fois, la partie est déclarée nulle. (Ex. les clairs sautent une boule foncée, la rendent au joueur adverse, qui la remet en jeu, les clairs resautent pardessus la boule foncée etc. etc.)

4. Le gagnant est le joueur qui le premier place 4 boules consécutives sur un des 2 cercles ou sur une des 7 lignes.

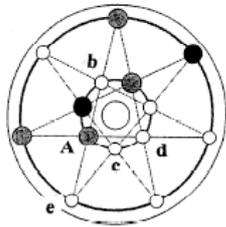


Illustrations des mouvements possibles (point 1. a, b, et c de la règle) :

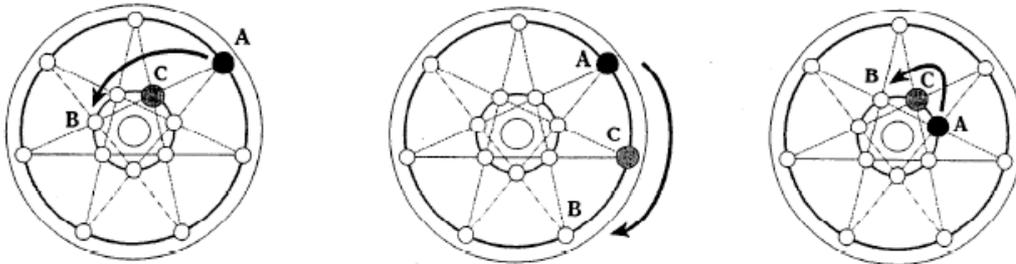
a) les clairs posent une de leurs boules sur un sommet inoccupé :



b) les clairs peuvent jouer leur boule **A** en b, c, d, ou e



c) la boule foncée en **A** va en **B** en sautant la boule **C**, **C** est claire, et donc rendue à l'adversaire qui pourra la réutiliser.



C est foncée et reste donc sur place.

