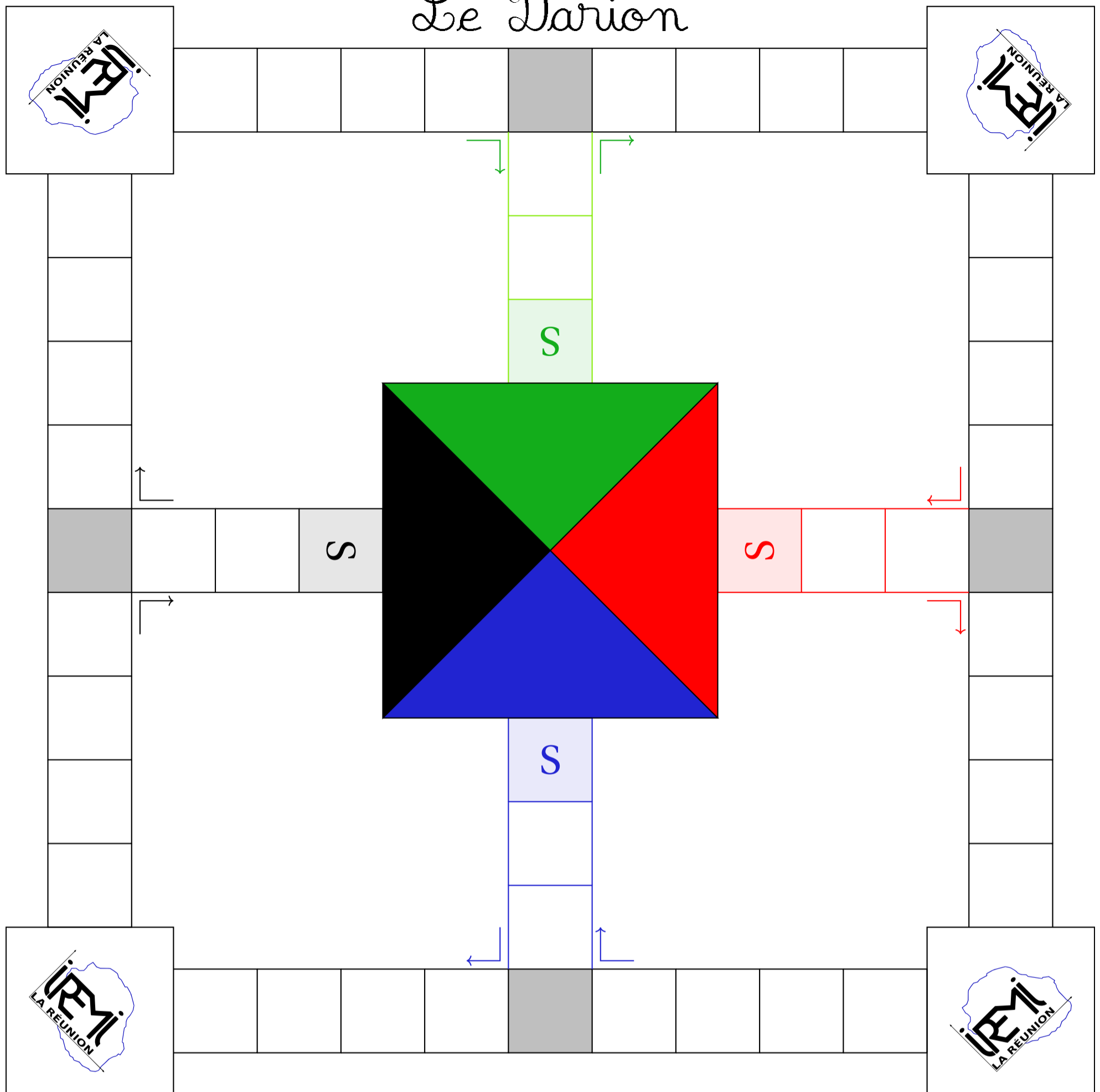


# Le Darion



## Mise en place et présentation du plateau :

- 4 joueurs choisissent chacun une des quatre couleurs du plateau et s'installent en face de cette couleur.
- Ils placent leurs 3 pions de la couleur correspondante dans leur maison (case triangulaire de leur couleur).
- Chaque maison possède une allée privée de 3 cases de sa couleur (qui ne pourra être empruntée que par des pions de cette couleur), dont une case marquée S qui sera la case où il faudra déposer le ou les pions à leur sortie de la maison.
- Les pions tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque case pourra contenir un ou plusieurs pions d'une même couleur. Si un joueur arrive exactement sur une case occupée par un ou plusieurs pions d'une autre couleur, il renverra les autres pions à la maison et il sera **promu** (on pourra trouver un moyen le distinguer des autres), sauf s'il arrive dans l'une des quatre cases des coins : ces cases sont neutres et peuvent contenir plusieurs pions de couleurs différentes. Un pion peut doubler d'autres pions.

## But du jeu

Sortir ses pions de la maison, leur faire faire au moins un tour complet du plateau en prenant au moins un pion adverse puis revenir à la maison. Le premier joueur qui a réussi à ramener ses trois pions dans sa maison a gagné (on peut aussi faire une variante où seulement deux pions sont rentrés).

## Déroulement

À tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre), on commence par lancer les 6 jetons bicolores puis suivant le **résultat** on pourra **sortir** un ou plusieurs pions de la maison ou **déplacer** un pion qui est déjà sorti. Si l'on ne peut pas faire l'une des actions précédentes, on passe son tour.

### Résultat du lancer des jetons

- ○ ○ ○ ○ ○ vaut 6 points (0 + 6 bonus)
- ○ ○ ○ ○ ○ vaut 1 point
- ⋮
- ● ● ● ● ○ vaut 5 points
- ● ● ● ● ● vaut 12 points (6 + 6 bonus)

### Sortir de la maison

- Si le résultat du lancer est 1 point on peut sortir 1 pion.
  - Si le résultat du lancer est 5 points on peut sortir 2 pions.
  - Si le résultat du lancer est 6 points on peut sortir 3 pions.
- Dans tous ces cas on rejoue en relançant les jetons.

### Déplacer un pion

- Une fois sorti de la maison, un pion avance du nombre de cases correspondant au résultat du lancer des jetons.
- Pour rentrer dans la maison il faut faire le nombre exact de points.