

# RAINBOARD

Pour 2 à 6 joueurs

## Matériel

- 6 pions de même couleur par joueur
- Un dé à six faces
- Un damier 8 x 8

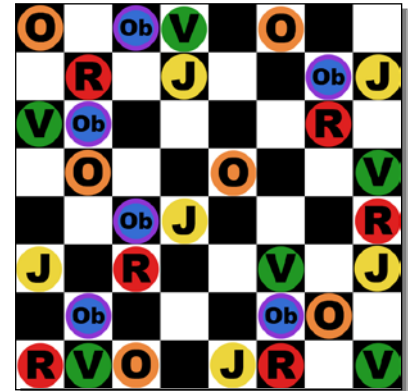
## Objectif

Être le premier joueur à regrouper ses pions de manière à ce qu'ils se retrouvent sur des carrés voisins, soit horizontalement ou verticalement.

## Préparation du jeu

Chaque joueur choisit 6 pions de même couleur. Dans le cas où il y a moins de 6 joueurs, les pions qui restent sont entassés en pile de deux : ces pièces seront les **obstacles**. Lancez le dé, le joueur qui obtient le chiffre supérieur place le premier obstacle sur le damier et à tour de rôle chaque joueur place un obstacle aléatoirement, jusqu'à ce que tous les obstacles soient placés.

Une fois les obstacles placés, on donne nos pions à l'adversaire qui se trouve à notre droite. L'adversaire doit placer les pions intuitivement sur le damier le plus loin possible les uns des autres. Le joueur qui a placé le premier obstacle commence le jeu.



Exemple de positions de départ

## Règlements du jeu

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace l'un de ses pions par le nombre de carrés indiqué par le dé. Les pions peuvent seulement bouger horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. En cours de route, si le pion tombe sur un carré déjà occupé par un pion adverse, c'est un cas d'**interférence**!

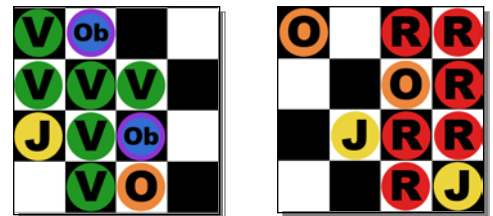
**Interférence!** : Les deux joueurs dont les pions occupent le même carré lancent le dé. Si le joueur qui contrôle le pion obtient un chiffre supérieur, il continue son chemin. Sinon, il remet son pion sur le carré précédent **vide** et ne peut plus bouger pour ce tour.

Mais, si le dernier carré du trajet du pion est déjà occupé par un pion adverse, c'est un cas de **téléportation**!

**Téléportation!** : Le joueur dont le pion tombe sur une carrée occupé, remplace le pion qui se trouve là avec le sien. Ensuite, il peut placer le pion de son adversaire n'importe où sur le damier.

## Mise en garde

- On ne peut pas revenir sur les mêmes carrés pendant un déplacement.
- On peut passer par un carré occupé par un pion de même couleur
- Deux pions de la même couleur ne peuvent pas occuper le même carré.
- Les pions doivent contourner les carrés occupés par des obstacles.
- C'est possible qu'un joueur passe par multiples carrés occupés. Dans ce cas, on doit résoudre chaque interférence une par une.
- À moins de se faire arrêté par une interférence, on doit absolument bouger le pion le nombre de fois dictée par le dès.



Exemples de positions gagnantes

Légende : R=pion rouge, O=pion orange, J=pion jaune, V=pion vert, ob= obstacle.