

Les règles du jeu

JEU DE DAMES

Contenu

- 20 pions noirs
- 20 pions blancs
- 1 plateau de jeu (le damier)

But du jeu

Les joueurs essaient de prendre les pions de l'adversaire ou de les bloquer.

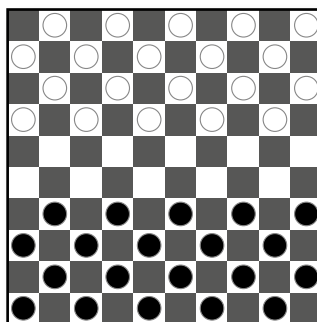
Les préparatifs

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre et placent le damier entre eux de manière à ce que chacun ait une case noire dans le coin à sa gauche. Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les 20 pions de cette couleur. Ils les placent chacun sur les cases noires des quatre premières rangées (voir l'illustration). Le joueur qui a les pions noirs commence la partie.

Déroulement du jeu

On ne joue que sur les cases noires. A tour de rôle, on déplace l'un de ses pions d'une case vers l'avant en diagonale. On ne peut pas placer de pion sur une case qu'on occupe déjà soi-même ou occupée par un pion adverse. S'il y a une case libre derrière un pion adverse, on doit sauter par-dessus ce pion et enlever le pion par-dessus lequel on a sauté. On a alors « pris » un pion à son adversaire. On peut aussi sauter par-dessus plusieurs pions (aussi en changeant de direction), si les cases derrière ceux-ci sont toutes libres. On retire du damier tous les pions par-dessus lesquels on a sauté. On ne peut pas déplacer un pion en arrière, mais on peut sauter en arrière.

Lorsqu'on atteint avec un pion la première rangée de l'adversaire, ce pion devient une dame. On la marque en empilant un pion déjà capturé de sa couleur sur ce pion. Une dame peut se déplacer en avant et en arrière d'un nombre quelconque de cases pourvu que celles-ci soient libres. Si la dame veut prendre, elle ne doit pas forcément se trouver directement à côté du pion adverse. Elle peut prendre dans toutes les directions, mais la case qui se trouve directement derrière le pion adverse doit être libre. Naturellement, la dame peut aussi exécuter des sauts successifs et peut être capturée comme tous les autres pions. Il est possible de posséder plusieurs dames.



Si un joueur peut prendre un pion, il doit le faire. Au cas où il y aurait plusieurs possibilités, il peut choisir quel pion il capture. Si un joueur qui a effectué un déplacement en avant n'a pas remarqué qu'il pouvait prendre un pion adverse, l'autre joueur peut lui prendre son pion.

Fin de jeu

Le joueur qui a pris tous les pions de l'adversaire ou qui a bloqué ses pions de manière à ce qu'il ne puisse plus se déplacer, a gagné la partie.

Variantes

Dames de brigand

Dans cette variante intéressante, gagnera le premier qui aura perdu tous ses pions. On doit donc positionner ses pions de manière à ce que l'adversaire soit obligé de les prendre, car dans cette variante aussi, il est obligatoire de prendre un pion quand on peut le faire. À part cela, s'appliquent les règles de la partie normale.

Le loup et les moutons

On tire au sort pour savoir qui joue le loup. Le joueur correspondant reçoit un seul pion noir. L'autre joueur reçoit quatre pions blancs, qui sont autant de moutons, et les place sur les cases noires de sa première rangée. Au début, on place le loup sur l'une des autres cases noires. On déplace toujours les pions d'une case en diagonale et uniquement sur les cases noires. Les moutons ne peuvent se déplacer qu'en avant, tandis que le loup peut se déplacer en avant et en arrière. Ils jouent à tour de rôle. Les moutons essaient d'encercler le loup de manière à ce qu'il ne puisse plus s'enfuir. Et le loup essaie de franchir la ligne des moutons pour atteindre une case située derrière eux. S'il y parvient, il gagne la partie, puisque les moutons ne peuvent pas se déplacer en arrière.

© Schmidt Spiele GmbH
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

