

Jeu de dames

But du jeu

Capturer ou immobiliser les pions de son adversaire.

Le joueur a perdu la partie lorsqu'il ne lui reste plus aucune pièce ou lorsqu'il est dans l'impossibilité de prendre ou de se déplacer.

Matériel

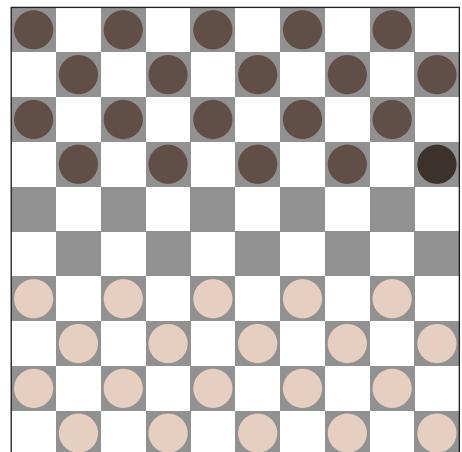
Un damier est un carré de 10 colonnes sur 10 colonnes soit cent cases de deux couleurs alternées : noires et blanches.

Deux équipes de pions : une équipe de 10 pions blancs et une équipe de 10 pions noirs.

Préparation

La case noire du damier est en bas à gauche.

Chaque joueur place ses pions sur les cases noires.



Règles du jeu

Le début

- Comme aux échecs, les blancs commencent.

Le déplacement

- Les pions se déplacent d'une seule case à la fois, uniquement en diagonale et toujours vers l'avant. (sauf pour capturer un pion adverse, les pions peuvent se déplacer vers l'arrière).

La prise

- Lorsqu'un pion adverse se trouve sur une case diagonale voisine, la prise de ce pion est obligatoire et s'effectue en diagonale aussi bien vers l'avant que vers l'arrière.
- On prend un pion adverse en sautant par-dessus et en reposant son pion sur la case qui est juste après.
- On doit capturer plusieurs pions s'ils se trouvent sur les cases diagonales voisines. La prise majoritaire est obligatoire : si plusieurs options sont possibles, on doit toujours prendre le maximum de pions.
- Un même pion ne peut pas être pris plusieurs fois au cours d'une même rafle.
- Il n'est pas possible d'enlever les pions pris au fur et à mesure pendant une rafle. Ils doivent être tous pris à la fin.

La promotion en dame

- Lorsqu'un pion atteint la dernière ligne (sur le camp adverse), il devient alors une dame. On la matérialise en mettant un second pion par-dessus. Si un pion passe sur la dernière ligne lors d'une prise mais est obligé de prendre des pions suivants, il ne devient pas une dame.

Les dames ont 3 avantages :

Elles peuvent se déplacer en diagonale vers l'avant et vers l'arrière.

S'il y a plusieurs cases vides après le pion, les dames peuvent s'arrêter sur la case de leur choix. Elles peuvent franchir plusieurs cases vides pour prendre un pion adverse.

Partie nulle

- Les joueurs peuvent, à n'importe quel moment de la partie, décider que la partie est nulle.