

DAMES

Europe, 16e siècle — 2 joueurs

Le célèbre jeu.



Âge

À partir de 6 ans

Durée

17 min 12

But du jeu

Manger les pions de l'adversaire.

Matériel

1 plateau quadrillé (10 cases sur 10) – 20 pions noirs, 20 pions blancs

Mise en place

Les pions sont disposés sur les cases noires, les pions blancs d'un côté, les pions noirs de l'autre.

Déroulement

Les blancs commencent, puis chacun joue à son tour. Les déplacements et prises se font en diagonales : on ne joue que sur les cases noires.

Les pions peuvent se déplacer : toujours vers une diagonale immédiatement en avant.

Ou bien ils peuvent manger un pion adverse : en sautant par dessus. Pour cela, il faut que le pion qui mange soit placé immédiatement à côté du pion mangé, et qu'en sautant par dessus il se retrouve dans la case immédiatement après, qui doit être vide. Un pion mangé est retiré du jeu.

Un même pion peut manger plusieurs pions adverses d'un même coup, en rebondissant entre chaque prise. Il peut changer de direction entre chaque prise.

(suite au verso)

Pénalité « souffler n'est pas jouer » : Une prise possible est obligatoire, sauf à effectuer une autre prise à la place. Si un joueur oublie (volontairement ou non) de manger un pion adverse, il se voit retirer un pion, choisi par son adversaire. Par cette règle, on peut obliger son adversaire à effectuer des déplacements qui deviennent dommageables...

Bonus : Un pion qui parvient jusque le bord adverse devient une « Dame ». On symbolise cela en mettant un deuxième pion en chapeau. Une dame peut se déplacer tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle sur sa ligne. Si elle mange, elle se place sur la case juste après le pion mangé, d'où elle doit encore rebondir si elle peut encore manger.



Fin de partie

La partie s'arrête dans un de ces cas :

- quand tous les pions d'une couleur sont mangés. L'autre joueur a gagné.
- quand un joueur ne peut pas se déplacer. L'autre joueur a gagné.
- quand un joueur abandonne. L'autre joueur a gagné.
- quand aucun des deux joueurs ne peut manger tous les pions de son adversaire (par exemple à 3 dames contre 1). La partie est nulle.