

# JEU DE DAMES - RÈGLES

**But du jeu : *Éliminer ou bloquer toutes les pièces de l'adversaire.***

## **Composition du jeu :**

Un damier 10 cases sur 10 de deux couleurs alternées (noire et blanche)

20 pions blancs et 20 pions noirs

## **Nombre de joueurs : 2 (ou par équipe)**

## **Règle du jeu de dame :**

Les joueurs placent le damier de sorte que la case en bas à gauche soit noire.

Chaque joueur place tous ses pions sur les cases noires devant lui. Avant de commencer une partie, il y aura donc deux lignes au milieu du damier qui seront vides et sépareront les deux camps.

Les blancs commencent. (Pour la première partie, les joueurs tirent au sort la couleur des pions. Celui qui tombe sur les blancs commence.)

## **Le déplacement**

Les joueurs avancent diagonalement, tour à tour, un pion sur la case voisine gauche ou droite, à raison d'une seule case par coup. Les pions se déplacent sur les diagonales en avant, du joueur vers le joueur adverse. Ils ne se déplacent que d'une case à la fois sauf lorsqu'il y a une prise.

## **Comment prendre un pion à son adversaire ?**

Lorsqu'une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion du joueur adverse, et qu'il y a une case libre derrière, ce pion peut être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu. Lorsqu'un pion arrive en présence d'un pion adverse dont la case de derrière est inoccupée, il passe par dessus ce pion, se pose sur cette case et prend ce pion; éventuellement il prend, dans les mêmes conditions, un deuxième, un troisième pion, etc...

Le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur le damier entre deux prises. Une prise, sauf la première, peut se faire en arrière.

La règle « souffler n'est pas jouer » n'existe plus : quand vous pouvez prendre (même quand vous comprenez que cela va vous faire perdre), vous devez prendre. S'il y a plusieurs façons d'effectuer une ou plusieurs prises, la règle de la quantité doit être appliquée : il faut effectuer le maximum de prises possibles. Les prises SONT OBLIGATOIRES.

## Comment un pion devient dame ?

Un pion devient dame lorsqu'il atteint une case du fond; dans le camp adverse. Il est alors immédiatement couvert d'un second pion de sa couleur.

Si un pion, au cours d'une prise, franchit une case du fond sans s'arrêter, il demeure un pion. Il ne peut pas devenir dame "en passant".

## Le fonctionnement de la dame

La Dame peut parcourir toute une diagonale s'il n'y a pas d'obstacle.

La Dame prend tous les pions sur sa diagonale (quand ils sont séparés par des cases vides) et peut bifurquer sur d'autres diagonales quand il y a d'autres pions en prise.

La dame prend, à quelque distance que ce soit, toute pièce suivit d'une ou plusieurs cases vides. Et lorsque, dans son trajet, elle croise une ligne ou d'autres pièces sont en prise, elle DOIT bifurquer sur cette ligne et rafler également ces pièces. La prise la plus importante est OBLIGATOIRE.

Lorsqu'on peut prendre, d'une part une dame, ou d'autre part un pion, on prend à volonté la dame OU le pion. On n'est pas obligé de tenir compte de la valeur des pièces.

***Un joueur gagne s'il a réussi à prendre ou à immobiliser toutes les pièces de l'adversaire.  
La partie est nulle s'il reste aux concurrents une ou plusieurs pièces imprenables.***

- Une pièce touchée est réputée jouée. Toutefois, un pion poussé sur une case peut, s'il n'est pas lâché, être joué sur une autre case, il en est de même pour la dame.

- Quand on veut mettre ses pièces en ordre, on doit dire, avant de les toucher "j'adoube".

- Si un coup joué est, en contradiction avec les règles, si l'adversaire se trompe de case ou de ligne, ou s'il enlève ses propres pièces au cours d'une prise, vous êtes en droit de maintenir l'erreur ou de faire jouer votre adversaire correctement. Mais si vous avez joué à votre tour, vous ne pouvez, plus demander réparation. (Le coup fautif est "couvert" par votre propre coup).