

# DAME 2000

Un jeu de Jean Vanaise

## 1. Inventaire

- 1 plan de jeu
- 28 pions en deux couleurs différentes
- 48 têtes en quatre couleurs différentes
- 4 dés spéciaux
- Règles du jeu

## 2. Nombre de joueurs

Deux

## 3. Durée du jeu

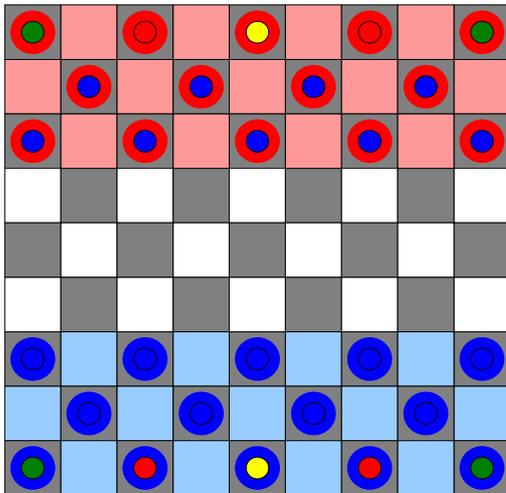
20 à 30 minutes

## 4. Préparation

La partie se déroule sur un damier. Les pions bleus prennent place sur les cases noires, côté bleu; les pions rouges sur les cases noires, côté rouge. Chaque joueur dispose ses 14 pions entichés de têtes de couleur de la manière suivante :

1<sup>ère</sup> ligne : Vert - Rouge - Jaune - Rouge – Vert

2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> ligne : Bleus



## 5. But du jeu

Sera déclaré(e) gagnant(e) de la partie, le (la) premier(ière) joueur(euse) qui aura éliminé tous les pions de son adversaire.

## 6. Déroulement de la partie

Les bleus entament la partie. On joue à tour de rôle. Les pions se déplacent de case en case en diagonale, vers l'avant. Seul le pion à tête jaune peut avancer et/ou reculer.

Un pion qui arrive sur la dernière rangée adverse, bénéficie automatiquement d'une tête jaune.

## 7. Valeur des têtes

La valeur des têtes en ordre croissant est : bleu - vert - rouge - jaune.

## 8. Les combats

Chaque fois que le pion d'un joueur en croise un autre dans une case, le combat est obligatoire. Le combat se réalisera au moyen des dés de combat qui seront joués par les protagonistes, chacun d'eux utilisant le dé de couleur de la tête de son pion (une tête bleue utilise le dé bleu, une tête rouge le dé rouge). Le plus gros score l'emportera et entraînera l'élimination du vaincu. En cas d'égalité de points, chacun des combattants régressera de puissance, la tête jaune deviendra rouge, la rouge deviendra verte, la verte deviendra bleue et la bleue sera simplement éliminée. Ce combat doit continuer jusqu'à l'élimination d'un des deux protagonistes.

Le pion vainqueur bénéficie d'un accroissement de puissance :

la tête du pion est échangée avec celle qui lui est immédiatement supérieure, sauf la jaune qui, elle, restera inchangée.

## 9. Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de pions.

## 10. Variante

Les positions de départ et le but du jeu sont identiques au jeu de base. Les couleurs des têtes influencent le mode de déplacement des pions.

- Les pions munis d'une tête bleue, se déplacent en diagonale sur les cases noires, d'une case vers l'avant,
- Les pions munis d'une tête verte se déplacent en diagonale sur les cases noires, uniquement de 2 cases vers l'avant et l'arrière,
- Les pions munis d'une tête rouge se déplacent en diagonale sur les cases noires, uniquement de 3 cases vers l'avant et l'arrière,
- Les pions munis d'une tête jaune se déplacent en diagonale sur les cases noires, uniquement de 4 cases vers l'avant et l'arrière.

Les combats se déroulent comme dans le jeu de base. Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de mouvoir ses pions, il perd la partie.

## N.B.

Tout aller retour sur une même case est interdit.