

JEU DE DAMES

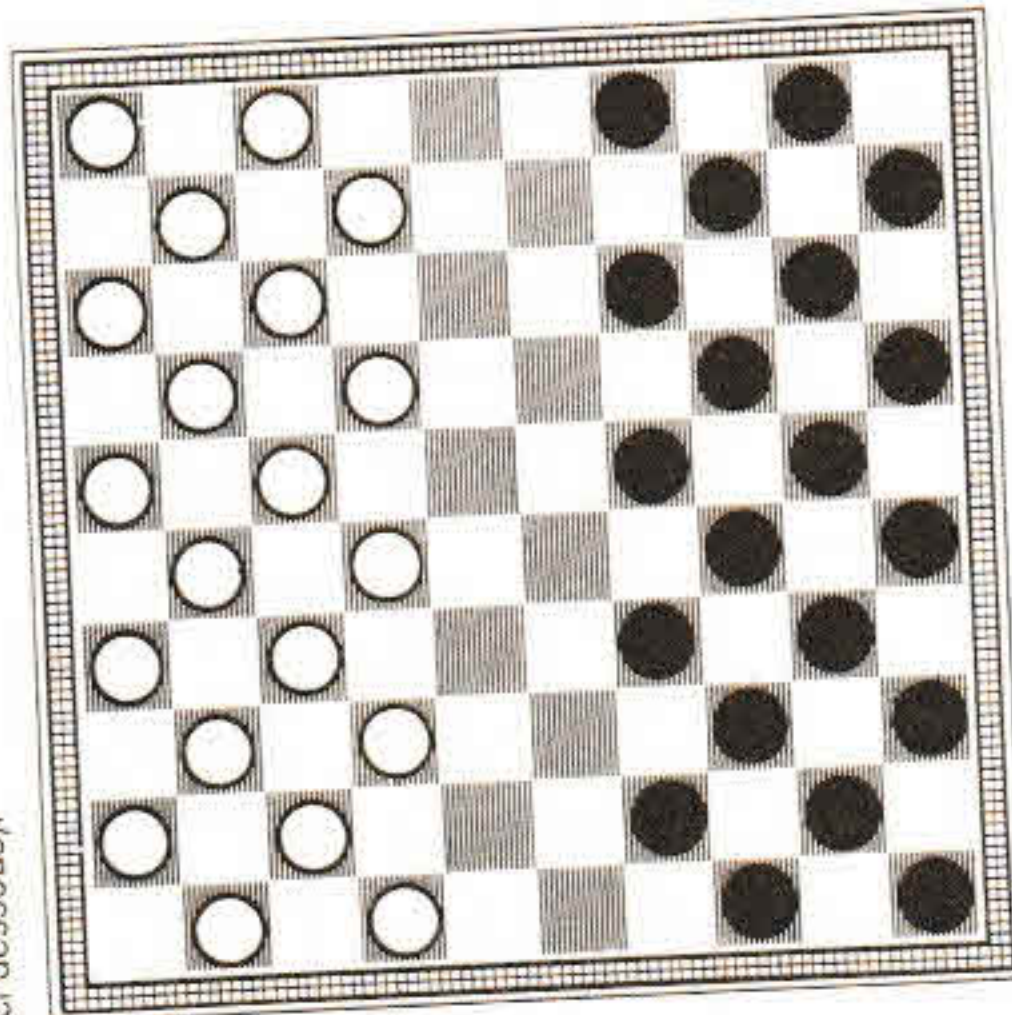
2 joueurs

MATÉRIEL

- 1 damier
- 20 pions "marron"
- 20 pions "ivoire"

PRÉPARATION DU JEU

- Le damier doit être placé de façon qu'une case marron soit toujours à gauche de la première rangée, face aux joueurs. Ils choisissent les pions marron ou ivoire, et les échangent à chaque nouvelle partie.
- Les joueurs placent leurs pions sur les cases marron des quatre premières rangées devant eux (voir croquis ci-dessous).



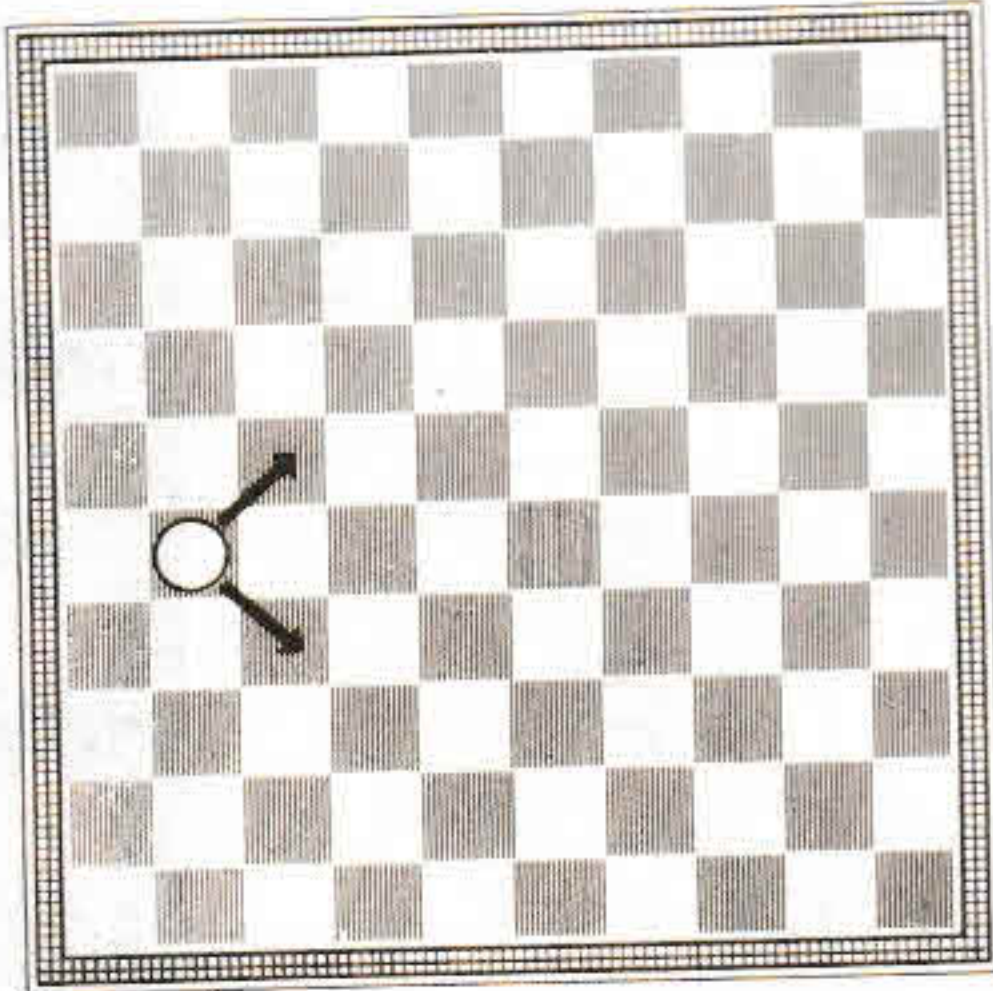
BUT DU JEU

Chaque joueur tente de prendre tous les pions ou dames de son adversaire ou de placer ses propres pions ou dames de telle sorte que son adversaire ne puisse plus déplacer les siens.

RÈGLE DU JEU

Déplacement des pions

- C'est le joueur qui a les pions marron qui joue le premier.
- Chaque joueur, à son tour, déplace un seul de ses pions d'une case, toujours en diagonale. Les pions ne peuvent être posés que sur des cases marron.



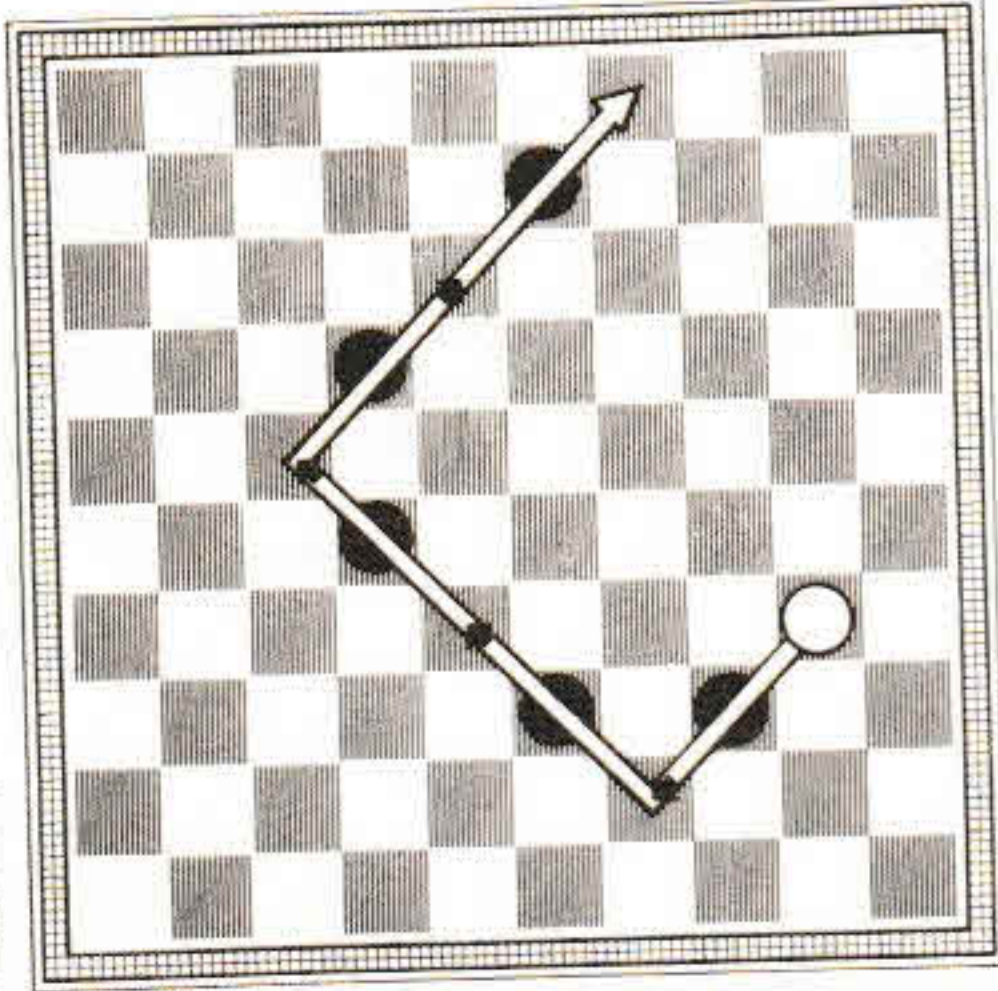
- Les pions doivent toujours avancer, ils ne peuvent reculer que pour prendre un (ou plusieurs) pion adverse.
- Un pion ne peut être posé sur une case marron que si celle-ci est libre.
- Tout pion touché doit être déplacé.

Prise des pions

- Un pion peut en prendre un autre s'il se trouve sur une case contiguë, sur la même diagonale : il passe par-dessus le pion à prendre et se pose sur la case située immédiatement après. Si cette case est occupée, il n'y a pas de prise possible. Le joueur qui a fait la prise ôte le pion adverse du damier et le pose devant lui.

- Un pion peut prendre plusieurs pions adverses au cours d'un même déplacement, à condition que les pions adverses soient séparés entre eux par une case marron obligatoirement libre.

Dans ce cas, il est autorisé à pivoter sur lui-même pour s'engager dans la perpendiculaire, pour prendre d'autres pions. (Voir croquis ci-dessous).



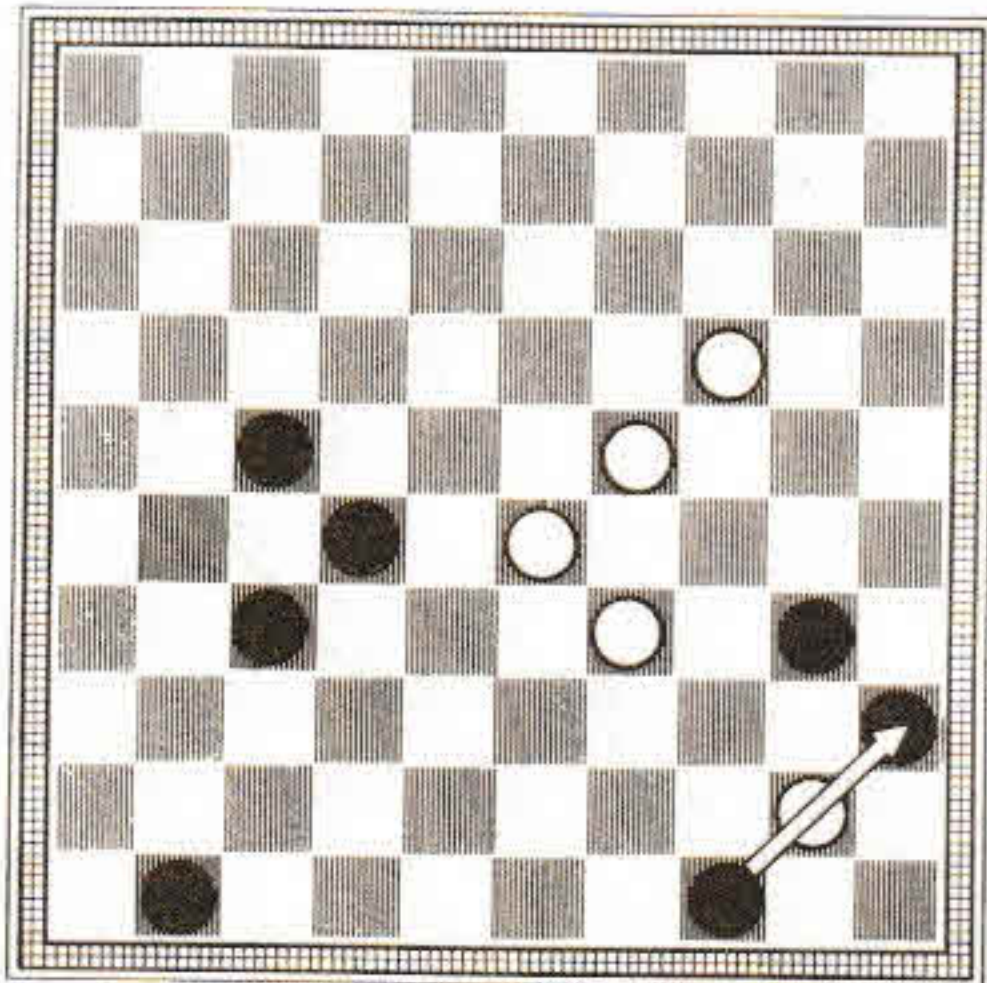
- Quand cela se présente, les joueurs sont obligés de prendre un (ou plusieurs) pion adverse, même si cela met leur propre pion en position d'être pris ensuite.
- Un joueur n'est pas autorisé à s'arrêter avant d'avoir pris tous les pions.
- S'il a le choix entre plusieurs déplacements lui assurant un nombre inégal de prises (pions ou dames), le joueur choisit librement celui qu'il effectuera.
- Si, volontairement ou non, un joueur néglige de jouer un pion qui lui permettrait de prendre un (ou plusieurs) pion adverse et déplace un autre pion sans faire de prise, son adversaire doit le lui signaler. Le joueur en défaut remet alors le pion qu'il a joué sur sa position initiale et effectue le mouvement indiqué par son adversaire.

"Couronnement" des dames

- Au fur et à mesure de la partie, des pions sont retirés du jeu et les pions restants se rapprochent des rangées de départ de l'adversaire.
- Lorsqu'un joueur parvient à placer un de ses pions sur une case située sur la première rangée de départ de l'adversaire, ce pion devient une "dame".

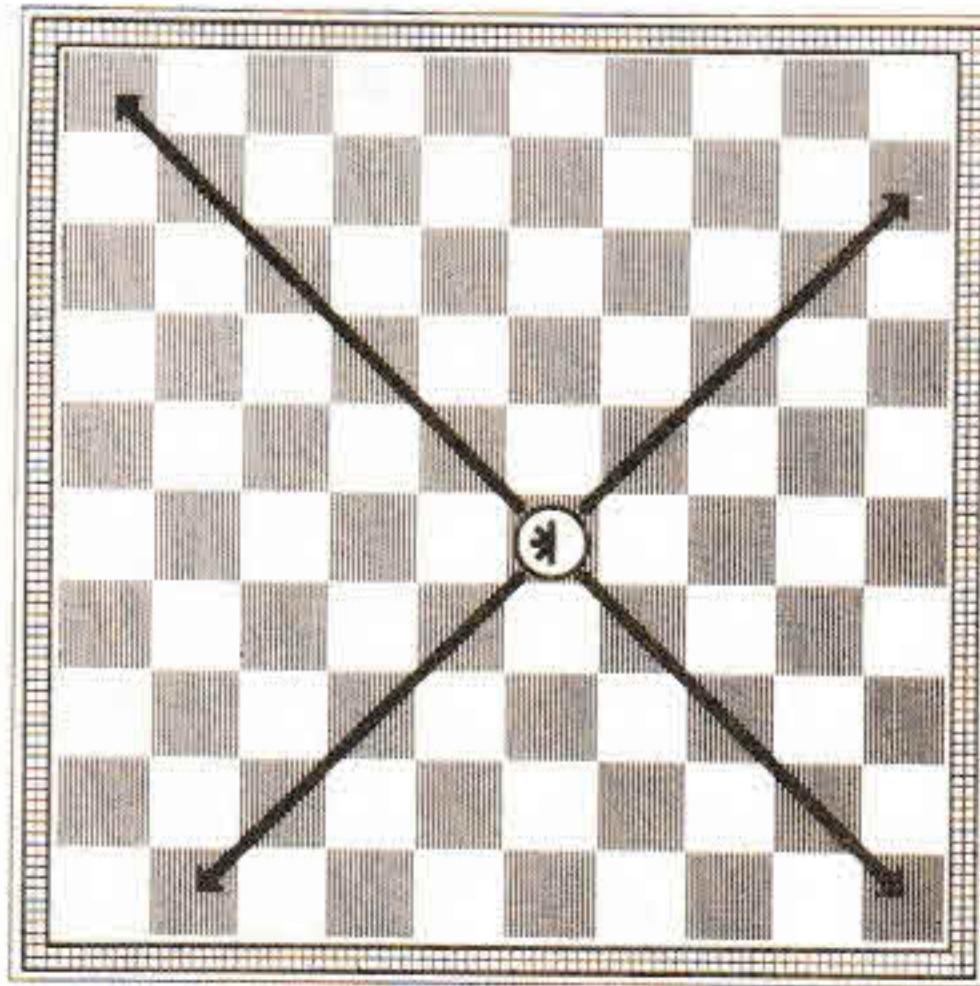
- L'adversaire doit alors la "couronner" en posant dessus un autre pion de même couleur qu'il prend parmi ceux qu'il a gagnés. Cependant, si un pion parvient sur cette rangée alors qu'il doit encore prendre des pions adverses, il poursuit son déplacement et ne peut être couronné.

Exemple de couronnement



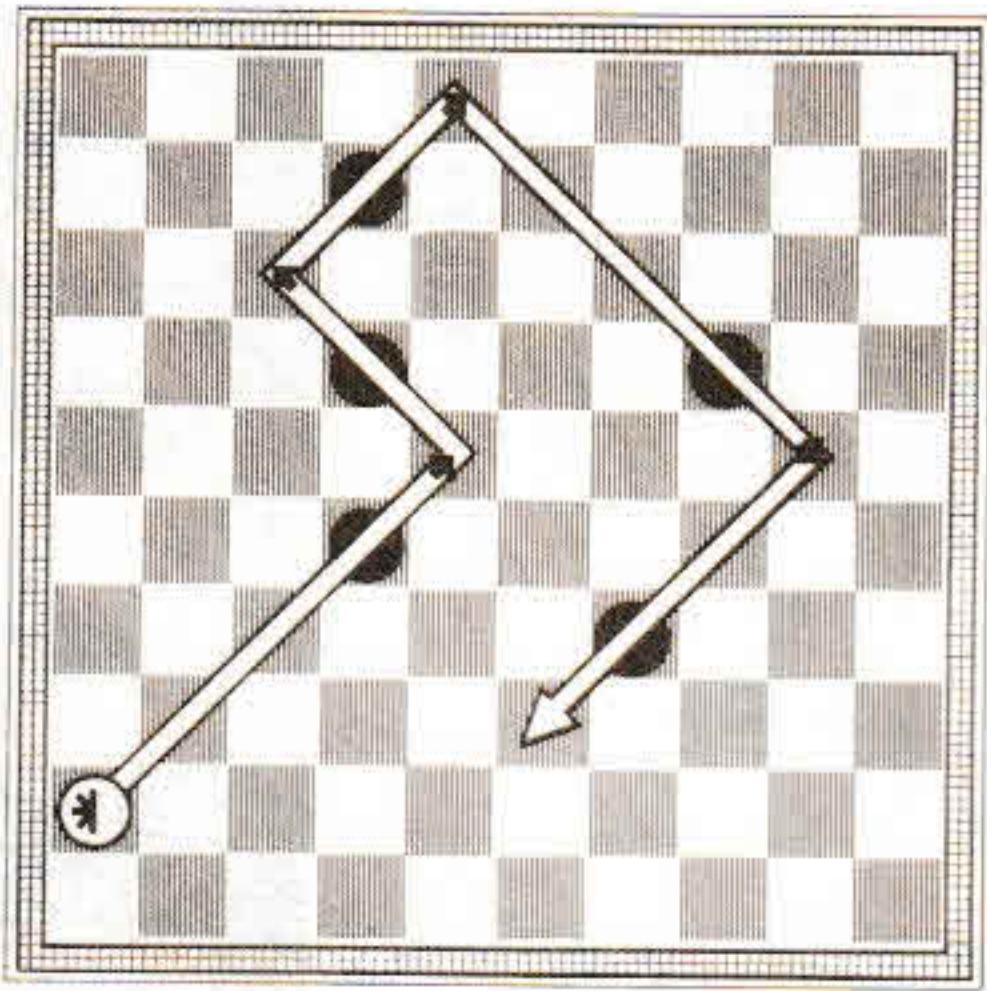
Déplacement des dames

- Les dames avancent ou reculent librement mais toujours en diagonale.



- Pour prendre une pièce adverse (pion ou dame), elles peuvent franchir une ou plusieurs cases libres et s'arrêter sur toute case libre située plus loin sur la même diagonale.

Comme le pion, elles peuvent pivoter sur elles-mêmes pour prendre des pions sur une perpendiculaire.



- En respectant ces conditions, une dame peut faire plusieurs prises au cours d'un seul déplacement. Elle doit passer par-dessus toutes ses prises sans en enlever aucune avant d'avoir achevé son déplacement.

Le gagnant est le joueur qui a réussi à prendre, ou à immobiliser, tous les pions ou dames de son adversaire.

Partie nulle

- Lorsque aucun joueur ne peut prendre toutes les pièces (pions ou dames) de son adversaire, ni l'empêcher de les déplacer, la partie est déclarée nulle.
- S'il est admis par les deux joueurs que l'un d'eux est en position forte, ils peuvent décider que le joueur qui a l'avantage doit emporter la victoire en 20 déplacements de ses pièces (pions ou dames).
- S'il échoue, la partie est déclarée nulle.

JEU DE MARELLE

2 joueurs

MATÉRIEL

- 1 plan de jeu
- 9 pions "marron"
- 9 pions "ivoire"

PRÉPARATION DU JEU

- Les joueurs posent le plan de jeu entre eux.
- Chacun prend 9 pions d'une même couleur.

BUT DU JEU

Éliminer les pions adverses en formant des "marelles" (alignement de 3 pions), ou les bloquer en occupant tous les points sur lesquels l'adversaire pourrait déplacer ses pions.

RÈGLE DU JEU

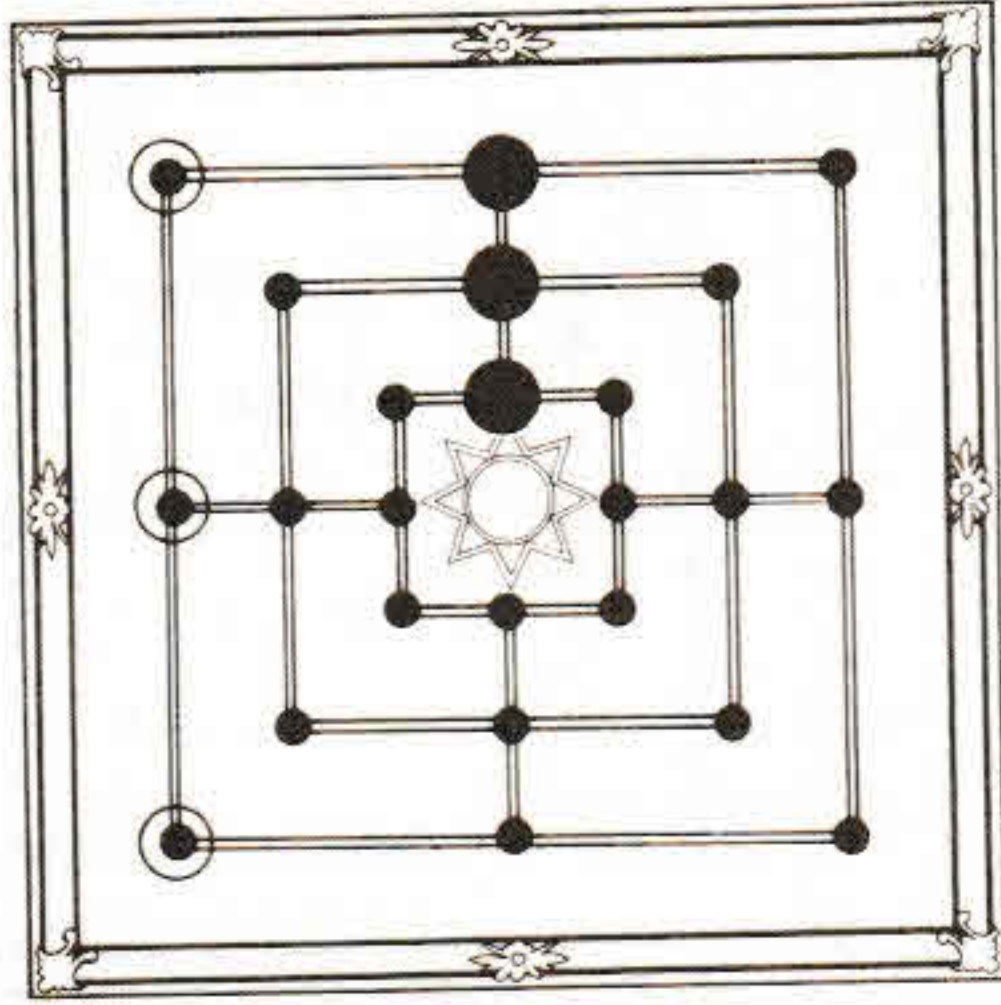
Chaque partie se déroule en trois phases :

- La mise en place des pions sur le plan de jeu.
- Le déplacement des pions sur le plan de jeu.
- Les sauts de pions (certains suppriment cette phase qui favorise, injustement selon eux, l'un des joueurs au détriment de l'autre).

Mise en place

- Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur n'importe quel des points libres du plan de jeu. Il s'efforce de former des "marelles" en plaçant trois pions horizontalement ou verticalement en alignement (voir croquis), tout en empêchant son adversaire d'en faire autant.

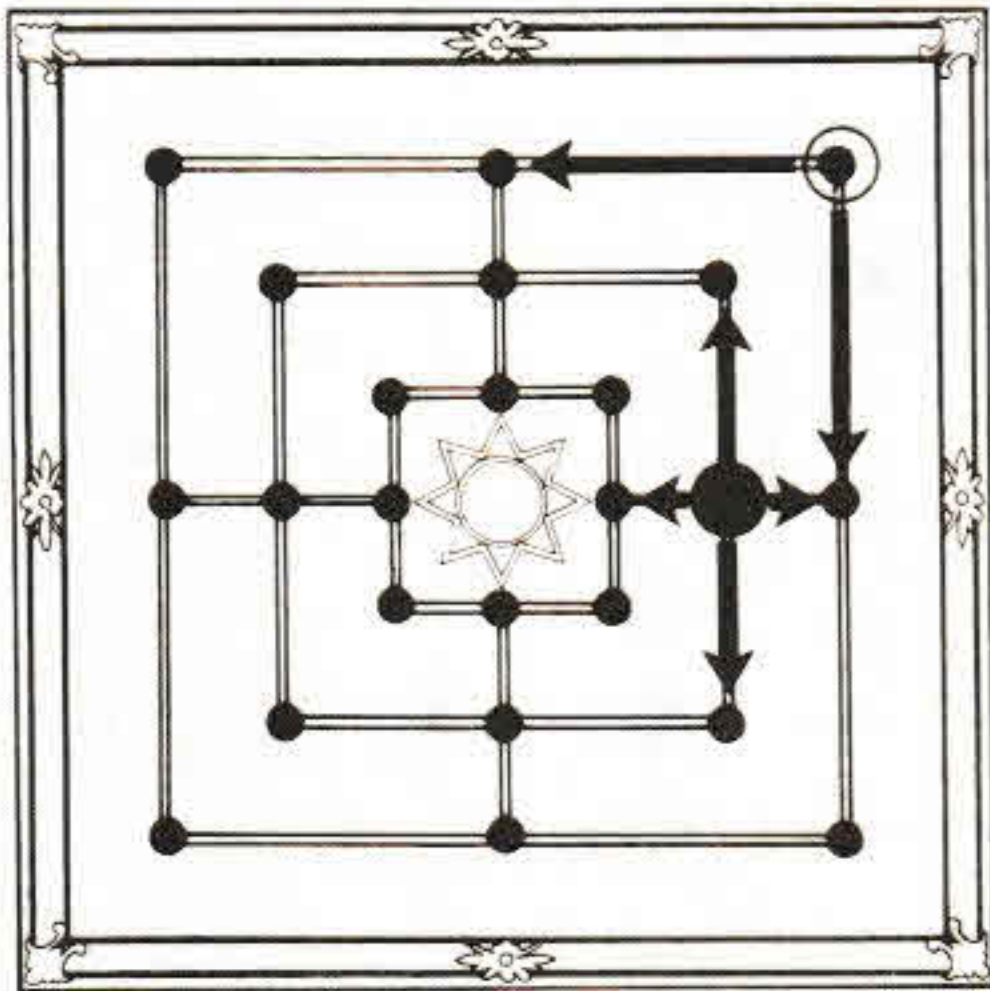
Positionnement des pions : exemple de marelles



- Chaque fois qu'un joueur forme une marelle, il retire du plan de jeu un pion adverse au choix, qui ne fait pas partie d'une marelle.
- Tout pion retiré du plan de jeu est éliminé.
- Lorsque les joueurs ont posé chacun leurs 9 pions, cette première phase de jeu est terminée.

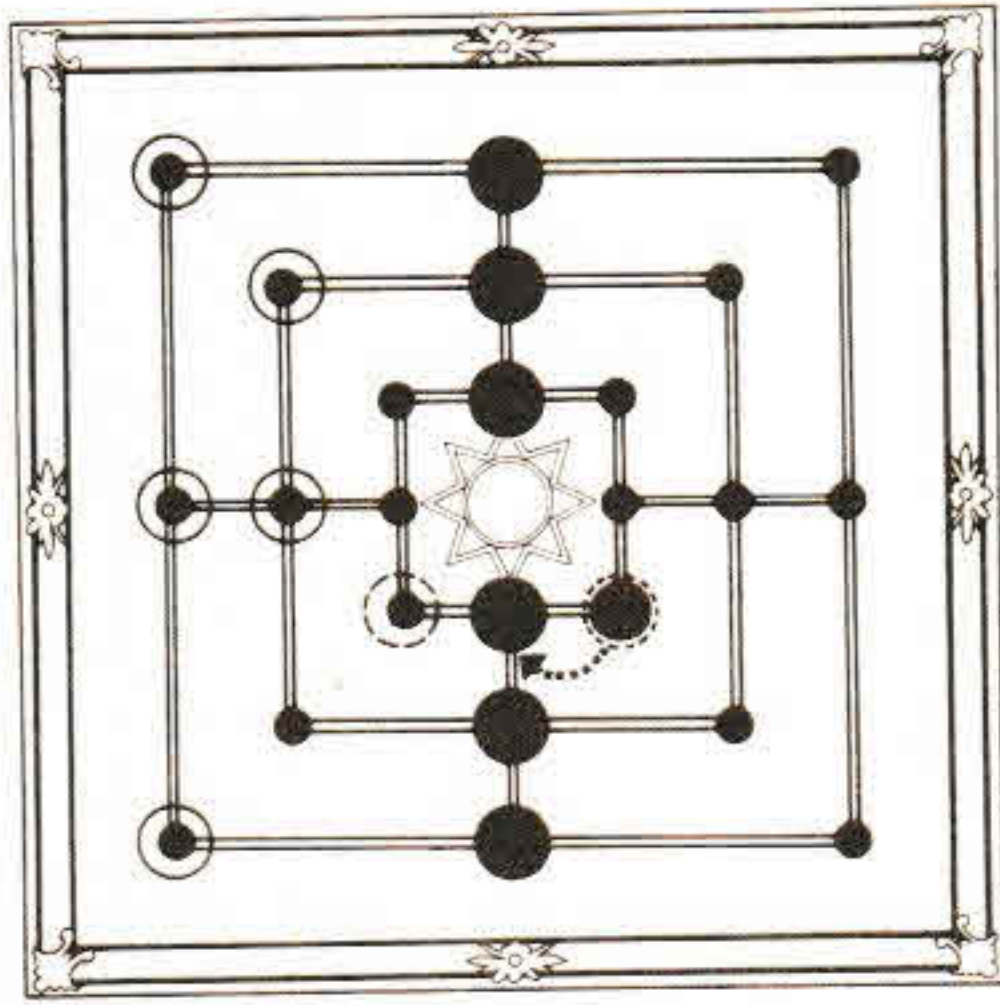
Déplacement des pions

- Chaque joueur à son tour déplace l'un de ses pions d'un point à un autre immédiatement voisin et libre sur une même ligne. (voir croquis 1)

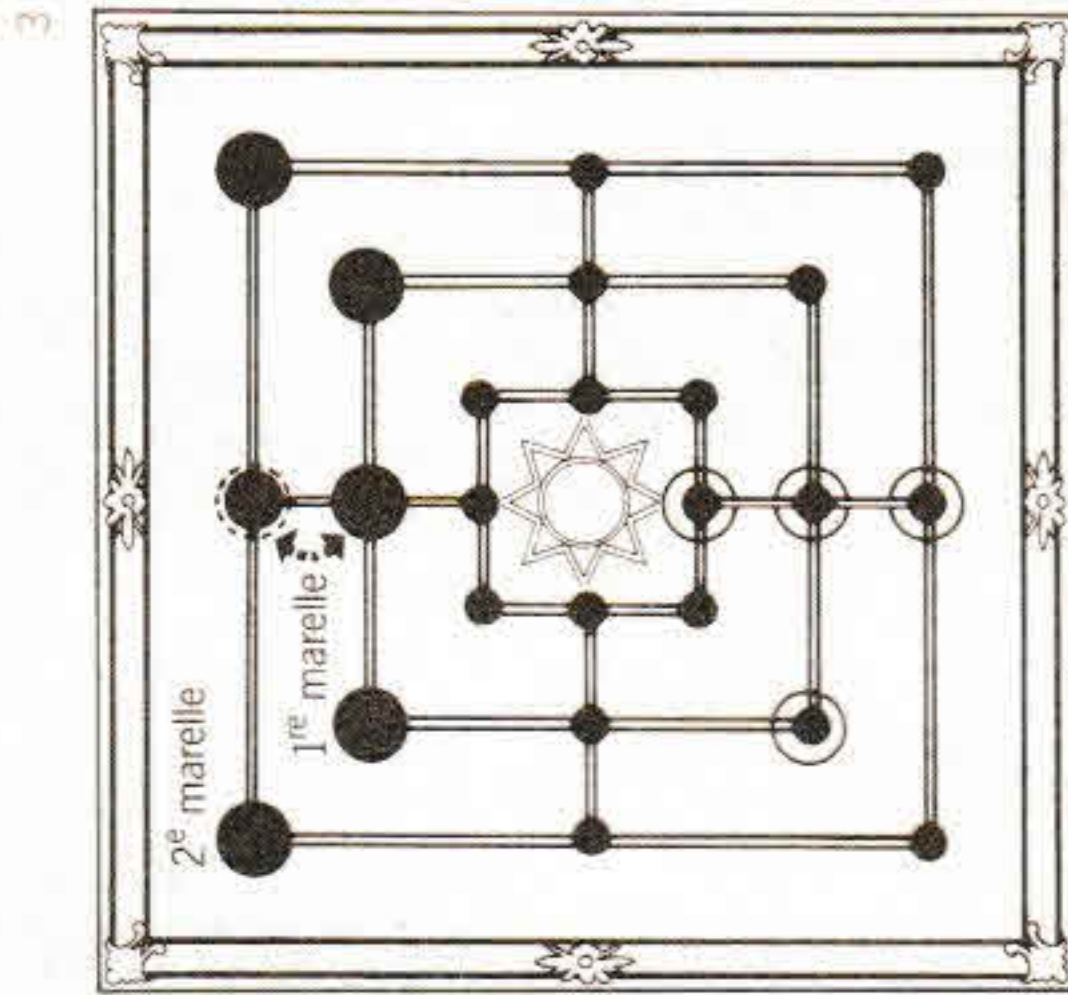


Il essaie toujours de former des marelles et de bloquer les pions adverses en se plaçant sur les points que son adversaire pourrait occuper (voir croquis 2).

Formation d'une marelle



- Les joueurs peuvent former de nouvelles marelles en déplaçant un pion d'une marelle déjà formée pour en faire une seconde (voir croquis 3). Au tour suivant, ils pourront ramener le pion à sa place initiale pour refaire la marelle précédente. Ce mouvement peut être répété sans limite. A chaque nouvelle fermeture d'une marelle, un pion adverse est éliminé.



NOTA : lorsqu'un joueur ouvre l'une de ses marelles, tous les pions qui la composent sont en position d'être pris par l'adversaire.

- Lorsqu'un joueur ne peut plus jouer qu'en ouvrant l'une de ses marelles, il doit le faire même s'il risque alors de perdre l'un de ses pions.

Les sauts

Lorsque l'un des joueurs n'a plus que trois pions en jeu, il peut les faire "sauter" d'un point jusqu'à n'importe quel autre, même éloigné pourvu qu'il soit libre.

Le gagnant est le joueur qui a pris 7 pions à son adversaire ou qui a bloqué les pions de son adversaire.