

A4065

◆ Dames chinoises ◆

Les dames chinoises dérivent du halma.

Dans ce jeu, on ne cherche pas à prendre les pièces de ses adversaires, mais à s'en servir pour avancer le plus vite possible vers son but, au moyen de sauts successifs.

Matériel:

Un plateau de jeu dont les cases sont des trous, arrangés en forme d'étoile à six pointes.

Chaque joueur dispose de dix pions de la même couleur.

But du jeu:

Amener le plus vite possible tous ses pions de leur position de départ, dans l'une des pointes de l'étoile, à la pointe opposée.

Préparation:

Chaque joueur prend place en face d'une pointe de l'étoile et y installe ses dix pions.

A six joueurs, toutes les pointes de l'étoile sont occupées.

A trois, une pointe reste libre entre chaque joueur.

A deux, seules deux pointes sont occupées, l'une en face de l'autre.

A 2 ou à 3 joueurs, chacun peut jouer avec deux pointes de l'étoile.



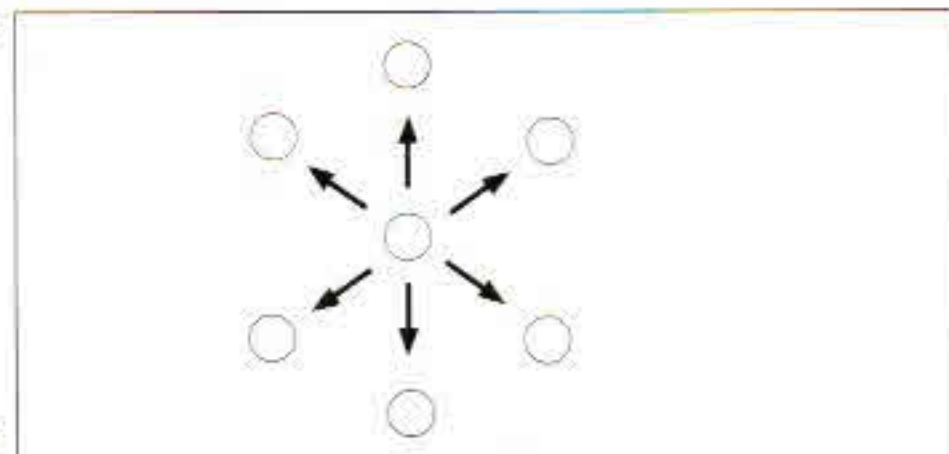
Le jeu:

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne joue qu'un seul pion à chaque tour.

Il y a deux façons de faire avancer son pion:

en glissant:

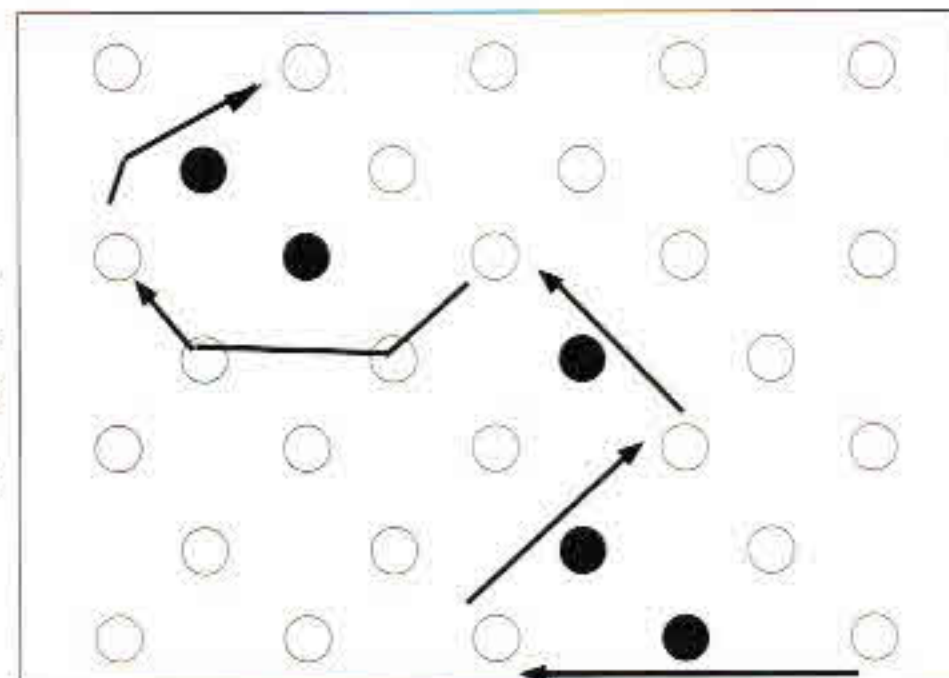
Poussez votre pion du trou qu'il occupe à celui qui suit, dans n'importe quelle direction.



Déplacement trou par trou

en sautant:

Sautez par dessus un pion, quelle que soit sa couleur, pour retomber dans le trou qui suit immédiatement. Les sauts successifs permettent de déplacer un pion de trou en trou, tout droit ou en changeant de direction, pour progresser plus vite vers son but.



Sauts successifs d'un pion

Remarques:

- . Les sauts ne sont pas obligatoires, et le joueur peut les arrêter à son gré, même s'il reste des possibilités.
- . Pendant une série de sauts, on peut changer de sens à son gré.
- . Les pions sautés restent sur le plateau et ne sont pas pris comme aux dames.
- . Un pion peut passer par une autre pointe que celle de départ ou d'arrivée, mais pas s'y arrêter.
- . L'obstruction, qui consiste à laisser des pions dans sa pointe de départ, est sévèrement punie! Si une ou plusieurs pièces y sont bloquées, on les retire du jeu et leur joueur est éliminé.

Fin de la partie:

Le premier joueur qui occupe les dix trous de la pointe de l'étoile opposée à celle d'où ses pions sont partis gagne la partie.