LE JEU DE DAMES

100 CASES, 40 PIONS, LA PRISE OBLIGATOIRE

Jeux Faugère®

ÂGE CONSEILLÉ : à partir de 6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE : 15 à 30 minutes

NOMBRE JOUEURS : 2

Un jeu millénaire

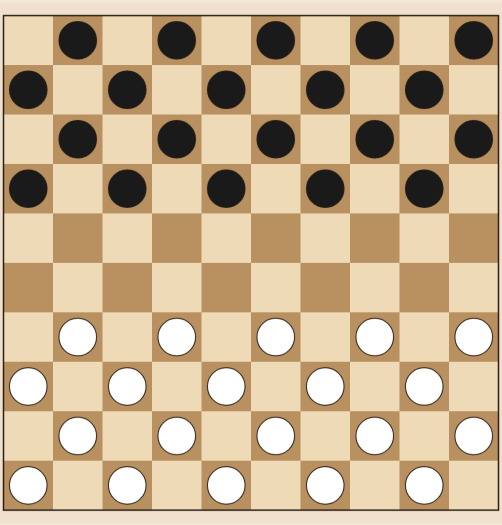
Le jeu de dames descend de l'alquerque, un jeu de pions venu du monde arabe décrit dès le XIIIe siècle. La règle qui oblige à prendre apparaît en France vers 1535. Le damier de 100 cases, lui, naît aux Pays-Bas au XVIIe siècle et arrive en France sous le nom de dames « à la polonaise ».

CONTENU DU JEU : 1 coffret-damier en bois de 100 cases (10 × 10) + 40 pions (20 clairs et 20 foncés). Ce sont les dames internationales, la règle officielle jouée en France et dans les clubs.

LE BUT DU JEU : Capturer ou bloquer tous les pions de l'adversaire. Le joueur qui ne peut plus jouer a perdu.

MISE EN PLACE : Placez le damier de façon que la case foncée du coin se trouve à gauche de chaque joueur. Chaque joueur pose ses 20 pions sur les quatre premières rangées de son côté ; les Blancs commencent.

Le déplacement du pion : À son tour, le joueur avance un pion d'une case en diagonale, vers l'avant, sur une case libre. Un pion ne recule jamais, sauf pour prendre.

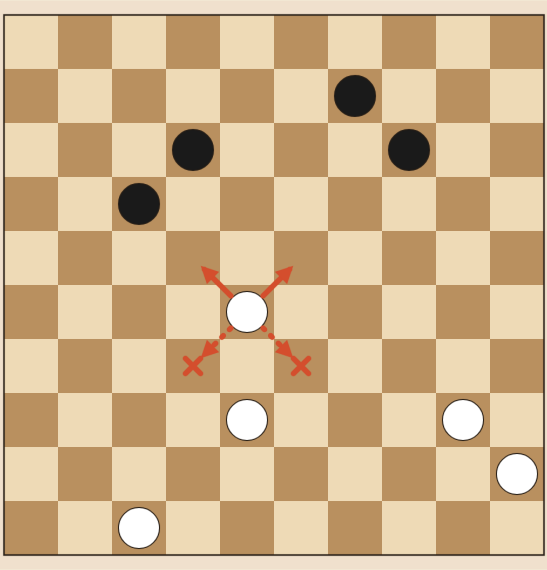


Position de départ : 20 pions chacun sur les cases foncées, la grande diagonale part de la gauche de chaque joueur. Les Blancs commencent

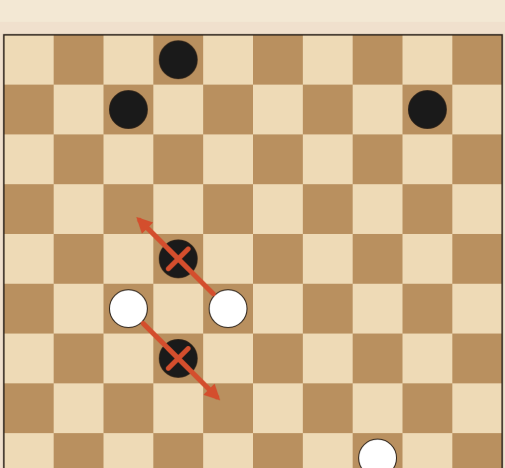
La prise : Un pion placé juste à côté d'un pion adverse, en diagonale, le capture en sautant par-dessus, à condition que la case située derrière soit libre. Aux dames internationales, le pion prend en avant comme en arrière. La pièce prise est retirée du damier. La prise est obligatoire : si vous pouvez prendre, vous devez prendre, même si le coup vous est défavorable.

La rafle : Si, après une prise, le même pion peut en faire une autre, il doit continuer dans le même tour, en changeant de direction si nécessaire, jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit plus possible. On ne peut pas sauter deux fois par-dessus la même pièce, ni par-dessus ses propres pièces. Les pièces prises ne sont retirées du damier qu'à la fin de la rafle : tant qu'elles sont là, elles bloquent le passage.

La prise majoritaire : Quand plusieurs prises sont possibles, le joueur doit choisir celle qui capture le plus grand nombre de pièces. Une dame compte pour une pièce, comme un pion : seul le nombre compte, pas la valeur. À nombre égal, le joueur choisit librement.



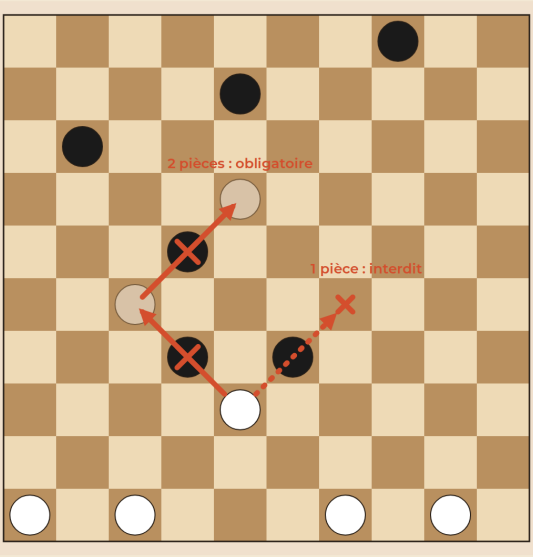
Le déplacement : un pion avance d'une case en diagonale, vers l'avant seulement



La prise : le pion saute par-dessus le pion adverse, en avant comme en arrière, et la prise est obligatoire



La rafle : le même pion enchaîne les prises dans le même tour ; les pièces prises ne sont retirées qu'à la fin du coup



La prise majoritaire : quand plusieurs prises sont possibles, on doit prendre le plus grand nombre de pièces

Fin de la partie : Le joueur qui n'a plus aucune pièce, ou dont toutes les pièces sont bloquées, a perdu. La partie est nulle quand aucun des deux joueurs ne peut plus gagner, par exemple avec une dame contre une dame, ou d'un commun accord. En famille, on convient souvent d'arrêter la partie quand il ne reste que des dames de chaque côté. En compétition, après 25 coups joués uniquement avec des dames, sans prise ni déplacement de pion, la partie est nulle.

Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere

Distribué par SARL Jeux-Faugère · 473 chemin de la bouyerie · 24290 Auriac-du-Périgord, FRANCE
www.jeuxfaugere.com · Fabriqué en THAÏLANDE