



De 6 à 99 ans



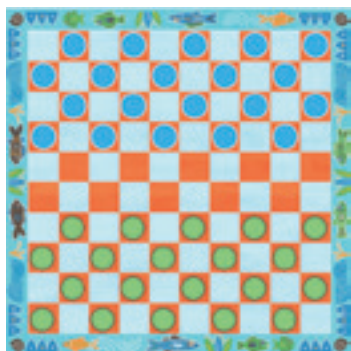
2 joueurs



15 min

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 20 dames vertes, 20 dames bleues

**But du jeu :** Etre le premier joueur à capturer tous les pions de son adversaire ou à bloquer la partie de sorte qu'aucun mouvement ne soit encore possible.



Position initiale

### Préparation du jeu :

Chaque joueur place ses pions sur les cases rouges des 4 premières rangées situées de son côté du damier. Les pions bleus commencent à jouer.

### Déroulement du jeu :

1



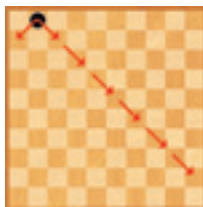
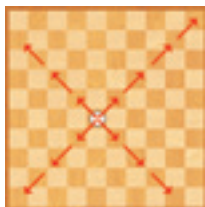
#### Les déplacements :

1- Les pions se déplacent d'une seule case à la fois en avant et en diagonale.

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il devient **dame**. (On lui superpose un pion sorti du jeu pour représenter une dame.)

2- La dame se déplace d'une ou plusieurs cases, dans tous les sens, et en diagonale.

2



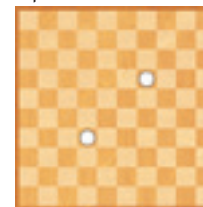
#### La prise :

La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre la pièce en disant "souffler n'est pas jouer". Une fois une pièce prise, celle-ci est sortie du jeu.

Avant :

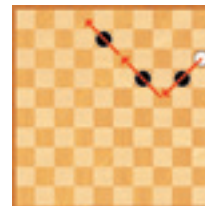


Après :

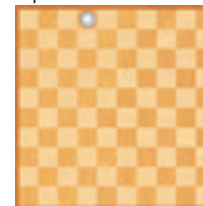


3

Avant :



Après :



4

Avant le déplacement :

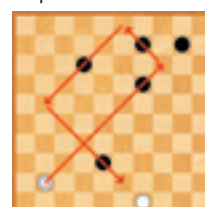


Après la prise :



5

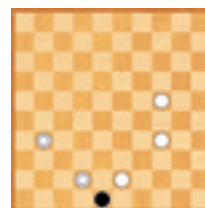
Avant le déplacement :



Après la prise :



6



7

**3- Par un pion :** Un pion peut "prendre" en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse, à condition que la case derrière cette pièce soit inoccupée.

**4- Si après cette prise,** la situation se présente à nouveau, le pion continue à prendre des pièces adverses de la même façon. Puis la main passe.

**5- Par une dame :** Une dame peut "prendre" en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse (se trouvant proche ou à distance), à condition qu'au moins une case soit inoccupée derrière.

**6- Après cette prise,** la dame peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible. Puis la main passe.

#### Attention :

**7- La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire,** donc obligatoire. (Une dame compte pour une pièce et il n'y a pas de priorité à devoir prendre une dame avant un pion)

Dans cet exemple, les noirs sont obligés de prendre les 3 pions blancs ; ils ne peuvent pas prendre les 2 dames blanches !

#### Fin de la partie :

**Le joueur gagne la partie lorsque son adversaire :**

- Se trouve dans l'impossibilité de jouer alors que c'est à son tour de jouer
- N'a plus de pièces

**La partie est déclarée nulle lorsque :**

- Lors de son tour de jeu, un joueur effectue pour la 3<sup>ème</sup> fois le même coup
- Après 20 coups consécutifs aucun des 2 joueurs n'est victorieux.

