

DAMES

Un affrontement à 2 joueurs

Votre but est de retirer du plateau toutes les pièces de votre adversaire ou de bloquer ce dernier.

Mise en place

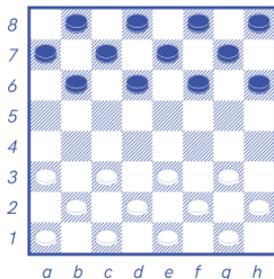
Les deux joueurs se placent face à face de part et d'autre du damier. Placez les 12 pions blancs et les 12 pions noirs sur les cases noires du damier, comme illustré ci-contre. Désignez au hasard le premier joueur : il prend les pions blancs.

À votre tour, vous devez déplacer l'un de vos pions d'1 case **vers l'avant** (vers votre adversaire) **et en diagonale** (schéma n° 2) **ou réaliser une prise** (voir section suivante).

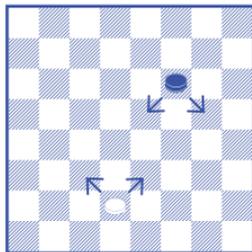
Prise

La **prise est obligatoire**. Si vous êtes **diagonalement adjacent** à un pion adverse **derrière lequel se trouve une case libre**, vous devez effectuer une prise :

- sautez par-dessus le pion adverse,
- placez-vous sur la **case libre**,
- et **retirez le pion adverse** du damier.

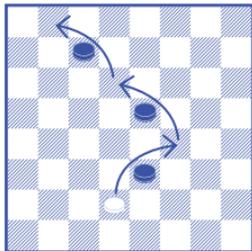


1. Position de départ



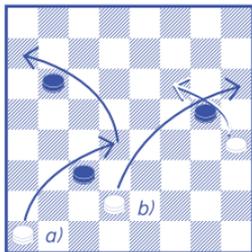
2. Déplacement des pions





3. Prises avec un pion

S'il y a des cases libres entre différents pions adverses, vous pouvez effectuer des prises en cascade



4. Prises avec une dame

*a) Exemple de prises
b) Si vous avez le choix, c'est toujours la dame qui effectue la prise*

Cette action peut être effectuée **vers l'avant ou vers l'arrière** (contrairement au déplacement). Si plusieurs prises sont possibles, choisissez celle que vous réalisez.

Une fois sur sa nouvelle case, si votre pion peut à nouveau faire une prise, vous **devez** la réaliser (**prises en cascade**), et ce jusqu'à ce que ce pion ne puisse plus réaliser de prise. Retirez ensuite du damier les pions adverses par-dessus lesquels vous avez sauté (schéma n° 3).

Dames

Si votre pion atteint la dernière rangée (bord opposé) du damier, il devient une dame. Couronnez-la en plaçant un pion de même couleur dessus (parmi ceux capturés par votre adversaire). Une dame se déplace en diagonale, vers l'avant ou vers l'arrière, d'autant de cases libres que vous le souhaitez.

Si une même prise est possible avec une dame ou un pion, vous **devez** utiliser votre dame. La dame peut **prendre un pion qui ne lui est pas directement adjacent** (schéma n° 4). Une dame peut être prise par un pion ou une dame adverse.

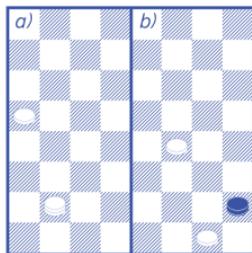


Fin de partie

La partie se termine lorsque l'un de vous n'a plus de pièce sur le damier OU qu'il est bloqué (et ne peut effectuer aucun mouvement autorisé). Son adversaire remporte alors la partie (schéma n° 5).

Si personne ne semble être en mesure de gagner (*par ex. : il ne reste qu'une dame blanche et une dame noire*), vous pouvez convenir d'un match nul.

Certaines situations forcent les matchs nuls, par ex. si aucun pion n'a été déplacé ou qu'aucune prise n'a été réalisée lors de **15 tours successifs** ou si la **même configuration sur le damier s'est reproduite à l'identique à 3 reprises** durant une partie.



5. Fins de partie possibles

- a) Le joueur noir n'a plus de pion
- b) Le joueur noir est bloqué