



www.traditionalgardengames.co.uk

INSTRUCTIONS POUR LE JEU DE DAMES:

OBJET DU JEU – Chacun joueur essaie de déplacer aussi pions que possible vers l'autre côté du damier, en sautant les pions de l'adversaire et les enlever du jeu.

COMMENCEMENT DU JEU – Il faut décider qui va jouer avec les pions blancs et qui va jouer avec les pions noirs.

Les deux joueurs disposent leurs pions sur les carrés noirs aux premiers trois rangs aux deux bouts du damier – (voir le schéma au verso de la boîte). Les pions noirs toujours commencent. Le joueur prend son tour de déplacer un pion.

JOUER LE JEU – À son tour, le joueur déplace un de ses pions en avant à un carré dans une direction diagonale. Les pions ne déplacent que sur les carrés noirs et ils ne déplacent jamais sur les carrés blancs. Il est interdit de déplacer un pion à un carré déjà occupé soit par un pion du joueur, soit par l'adversaire.

PRENDRE LES PIONS DE L'ADVERSAIRE – Dans le cas où il y a un pion de l'adversaire qui est situé directement voisin du pion du joueur dans une ligne diagonale, et il y a un carré inoccupé en derrière, le joueur peut prendre le pion de son adversaire en le sautant. Le pion est donc enlevé du damier. S'il y a un autre pion opposé au derrière de ce carré, et il y a un autre carré inoccupé, le joueur peut aussi prendre ce pion. Un mouvement en zigzag est aussi permis, mais seulement dans une direction en avant. Il est donc possible de prendre plusieurs pions de l'adversaire de suite, cependant il est interdit de sauter ses propres pions.

IL FAUT PRENDRE LES PIONS EN TOUS CAS POSSIBLES – Si le joueur, à son tour, déplace un pion sans réaliser qu'il aurait pu pris un ou plus des pions opposés, l'adversaire peut enlever les pions du joueur – parce que les pions doivent être pris en toute occasion. S'il y a plusieurs pions qui peuvent être pris, le joueur est libre de choisir n'importe quel pion. On le s'appelle « soufflant ». Sinon, l'adversaire peut annuler le tour du joueur et remettre le pion dans la position initiale, ou bien il ne peut faire rien du tout et continuer avec le jeu.

ROIS – Quand il atteint l'autre côté du damier, le joueur peut transformer son pion en roi: il prend un des ses pions qu'il a perdu auparavant, et le placer sur son pion. Le roi ne déplace que au prochain tour du joueur. Un roi est donc un pion au-dessous d'un autre. Dans le cas où il n'y a que les pions de l'adversaire qui ont été pris, on place un des pions opposés au-dessous du pion du joueur. C'est la couleur du pion en haut qui a le roi. Un roi peut déplacer ou prendre des pions opposés dans les deux

directions diagonales. Il est possible d'avoir plus d'un roi sur le damier au même temps. On peut prendre un roi dans la même façon des pions.

FIN DU JEU – C'est le premier joueur qui a pris tous les pions opposés, ou bien qui a coincé l'adversaire afin qu'il ne puisse déplacer, qui gagne le jeu.