



JEUX DE DAMES

DAMES

Ce jeu se compose d'un plateau de 100 cases (50 blanches et 50 noires) et de 20 pions blancs et 20 pions noirs.

Les pions sont placés devant chaque joueur sur les cases blanches, occupant ainsi 4 lignes de cases de chaque côté, et en laissant 2 lignes vides au milieu du plateau.

Le jeu consiste à prendre les pions de son adversaire en sautant par-dessus dès qu'il y a une case vide pour se placer, ce qui peut être répété deux ou trois fois de suite, et le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris tous les pions de son adversaire.

Les pions se meuvent de case en case, en avant et en diagonale, mais jamais en arrière, sauf lorsque l'on prend. Lorsqu'un pion arrive à la première ligne du camp adverse, on dit qu'il y a « DAME » et l'on pose un nouveau pion dessus pour le reconnaître ; cette dame a droit de se déplacer sur toute la longueur du damier et peut prendre tous les pions qui sont sur sa route. Il y a donc intérêt à essayer de posséder une DAME le plus vite possible.

Dès qu'un pion est touché, il doit être joué.

Si c'est l'intérêt d'un joueur à se faire prendre son pion, il peut obliger son adversaire à le faire.

LOUP ET BREBIS

Cette variante du jeu de Dames se joue de la façon suivante :

D'un côté du plateau le loup est seul représenté par un pion noir placé sur une case blanche de la dernière rangée.

De l'autre côté du plateau, les brebis sont représentées par des pions blancs placés sur les cases blanches de la dernière rangée.

Le loup se déplace d'une case à la fois et il peut avancer ou reculer, les brebis n'ont que le droit d'avancer et il n'y a pas de « prise ».

Le jeu consiste, pour les brebis, à encercler le loup et pour le loup à dépasser les brebis de façon à atteindre l'une des cases qu'elles occupaient au départ.

A QUI PERD GAGNE

Cette variante du jeu de Dames consiste à jouer de façon à se faire prendre tous ses pions.

Le gagnant est celui qui n'a plus de pions ou qui s'est mis dans l'impossibilité de jouer.

UN CONTRE TOUS

Sur le damier, en utilisant uniquement les cases claires, on place, d'un côté un pion noir et de l'autre côté les pions blancs qui occupent les quatre dernières rangées.

Le joueur qui joue avec le pion noir doit s'efforcer de ne prendre aucun pion blanc.

Le noir gagne s'il réussit à se faire prendre par l'un quelconque des blancs. Les blancs gagnent s'ils se font tous prendre par le noir.

HALMA

Se joue à 2 joueurs sur un damier normal.

Les pions au nombre de 15 par joueur sont disposés aux deux angles opposés.

Le but du jeu est de parvenir à placer tous ses pions dans les cases de départ de l'autre joueur.

Les pions se déplacent d'une case en diagonale.

Un pion peut en sauter un autre en diagonale et se place sur la case libre, immédiatement après celui-ci.

Un pion peut sauter autant de fois que le jeu le permet.

Les pions sautés restent en place.



REGLES DE JEUX DE DADA

Le jeu comporte 4 cases ou « ECURIES », 56 emplacements représentés par 52 ronds et 4 carrés figurant les cases de départ, des emplacements numérotés et des chevaux de 4 couleurs différentes.

Le jeu de « DADA » se joue à 2 ou 4 joueurs disposant chacun de 2 chevaux de même couleur, et d'un dé.

Aucun cheval ne peut être mis en course, si le joueur ne sort pas SIX avec son dé.

Le joueur faisant SIX place un cheval sur la case de départ et relance son dé afin de le faire avancer d'autant d'emplacements que son dé a indiqués. Si le joueur faisant SIX a déjà un cheval en course, il peut faire, soit avancer celui-ci de 6 cases, soit mettre un autre cheval en course. — Tout joueur faisant SIX rejoue une deuxième fois, toutefois, si un joueur faisant SIX ne peut déplacer son cheval, il ne peut rejouer.

Quand un cheval est en course, il s'agit de ne pas le faire prendre par un adversaire qui peut occuper l'emplacement avec son cheval et oblige ainsi le vôtre à recommencer toute la partie.

EXEMPLES. — A) Un joueur fait 5 ; devant son cheval se trouvent 4 emplacements vides et un cheval adversaire sur le cinquième, il peut alors renvoyer ce cheval à l'écurie et prendre sa place.

Par contre, tout cheval ne peut avancer qu'autant que les emplacements vides devant lui, le permettent.

B) Un joueur fait 5 ; devant son cheval, il n'y a que trois emplacements vides ; il ne peut pas bouger son cheval et doit attendre son tour pour rejouer.

C) Un cheval placé sur la case « DEPART » d'un adversaire peut être renvoyé à l'écurie si cet adversaire fait 6, auquel cas il met un de ses chevaux en course, s'il en possède.

Les chevaux qui, après avoir fait le tour du jeu, sont entrés dans les emplacements numérotés, ne peuvent pas être renvoyés à l'écurie.

Le gagnant de la partie est celui qui, le premier, après avoir fait le tour du jeu avec ses chevaux, les aura placés dans l'emplacement triangulaire de sa couleur se trouvant au centre du jeu.

MARELLE

Le jeu de MARELLE se joue à 2 joueurs avec 18 pions de 2 couleurs différentes. Chaque joueur prend 9 pions de même couleur. Le premier pose un pion sur le point de son choix, son adversaire fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les pions soient placés. Chacun doit s'efforcer de placer 3 pions en ligne ininterrompue, soit diagonalement, horizontalement ou verticalement, et d'empêcher son adversaire d'en faire autant.

Dès que 3 pions sont en ligne, le joueur prend un pion de son choix à son adversaire et le retire du jeu.

Cette ligne ne peut plus prétendre à prendre un deuxième pion tant que l'un de ces 3 pions n'a pas été déplacé.

Les pions avancent ou reculent de point à point. Il est interdit de sauter un pion.

Lorsque l'un des joueurs n'a plus que 3 pions, il lui est permis de placer un de ses pions où bon lui semble. La partie est perdue par celui qui ne possède plus que 2 pions.