

Série Noire

DAMES CHINOISES

Le plateau représente une étoile de 6 branches, perforées de trous. Chaque pointe de l'étoile est appelée « maison », chaque trou est appelé « case ».

BUT DU JEU

Être le premier à amener tous les pions de sa maison dans la maison qui lui fait face.

PRÉPARATION DU JEU

Si vous jouez à 2, vous utilisez des maisons opposées. À 3 joueurs, vous utilisez une maison sur deux. À 4, vous utilisez deux maisons successives pour les 2 premiers joueurs et les deux opposées pour les 2 autres joueurs. À 5, le plus jeune joueur utilise la maison qui fait face à une maison sur laquelle on ne disposera pas de pions. À 6, chacun utilise une maison. Selon le nombre de joueurs, les pions des maisons non utilisées sont mis de côté, ils ne serviront pas.

LE JEU CLASSIQUE

Chacun déplace tour à tour un de ses pions. Il y a 2 façons d'avancer un pion :

1. **La progression au pas** : c'est avancer son pion dans n'importe quelle direction à condition que la case voisine choisie soit libre.

2. **Le saut** : c'est faire sauter son pion au-dessus d'un pion voisin pour arriver sur la case vide derrière celui-ci. Il est possible dans un même tour de sauter plusieurs fois de suite tant qu'il y a alternance d'une case libre et d'un pion, peu importe que ce dernier appartienne au joueur ou à un adversaire.

Dans tous les cas, le pion déplacé doit se trouver plus proche de l'arrivée après ses mouvements.

À chaque tour, vous ne pouvez avancer qu'un seul de vos pions en choisissant de le faire avancer d'une case ou de le faire sauter mais pas les deux à la fois.

LE JEU SYMÉTRIQUE

Aux 2 façons de déplacer son pion dans le jeu classique s'ajoute une 3^e possibilité :

3. **La symétrie** : c'est sauter par-dessus un pion quelconque éloigné de 1, 2, 3... cases et atterrir de l'autre côté à 1, 2, 3... cases du pion sauté. S'il y a 1 case d'écart entre votre pion et un pion quelconque, vous devez vous retrouver avec 1 case d'écart à la fin de votre saut. De même pour 2, 3, 4... cases. Pour ce faire, aucun autre pion ne doit se trouver entre le point de départ et d'arrivée du pion à déplacer.

DUJARDIN SAS

Parcolog

ZA du Pot au Pin - Hangar A4

33612 CESTAS

FRANCE

Numéro de Siren : 320 660 970 000 23



En noir est figuré le pion sauté et en gris le pion à déplacer.

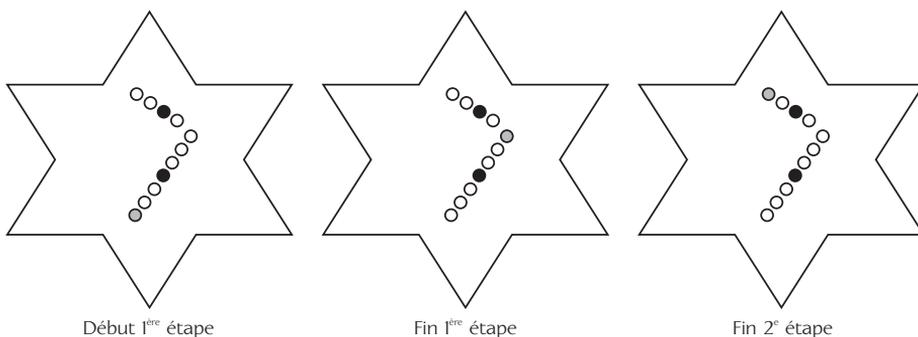


Comme pour le saut classique, un même pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même tour, en changeant de direction et de longueur de saut s'il le souhaite.

Exemple : En noir sont figurés les pions sautés et en gris le pion à déplacer.

1^{ère} étape : 2 cases séparent le pion gris du 1^{er} pion à sauter. Il va donc se placer derrière ce pion mais 2 cases plus loin ;

2^e étape : 1 case sépare ensuite le pion gris du 2^e pion à sauter. Il va se placer derrière ce pion avec 1 case d'écart entre ce dernier et lui-même.



Avec la symétrie, le jeu est plus rapide et plus excitant que dans la partie classique.

QUELQUES PRÉCISIONS

- Au cours du déplacement, vous pouvez changer de sens autant de fois que vous le souhaitez. Vous pouvez faire un saut vous ramenant en arrière mais vous ne pouvez terminer votre parcours sur une case placée derrière votre case de départ.
- Vous ne pouvez en aucun cas laisser un de vos pions occuper une case d'une maison autre que votre maison de départ et celle qui lui fait face. Mais, un pion peut passer dans n'importe quelle maison au cours d'un déplacement.
- Tant que vous pouvez bouger un de vos pions, vous ne pouvez pas passer votre tour.
- Vous devez libérer la dernière case de votre maison de départ occupée par l'un de vos pions si un adversaire assemblant ses pions dans votre maison n'a plus que cet emplacement à occuper.

CONSEILS

- Ne laissez pas de pions en arrière : s'il y a peu de pions au centre de l'étoile, il vous sera difficile d'avancer vos pions rapidement.
- Lorsque vos pions sont proches de votre maison d'arrivée, pensez à les placer correctement progressivement car vous pourriez perdre du temps à les réarranger et ainsi voir la victoire vous échapper !

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a rempli avec tous ses pions la maison opposée à celle de départ, il a gagné !