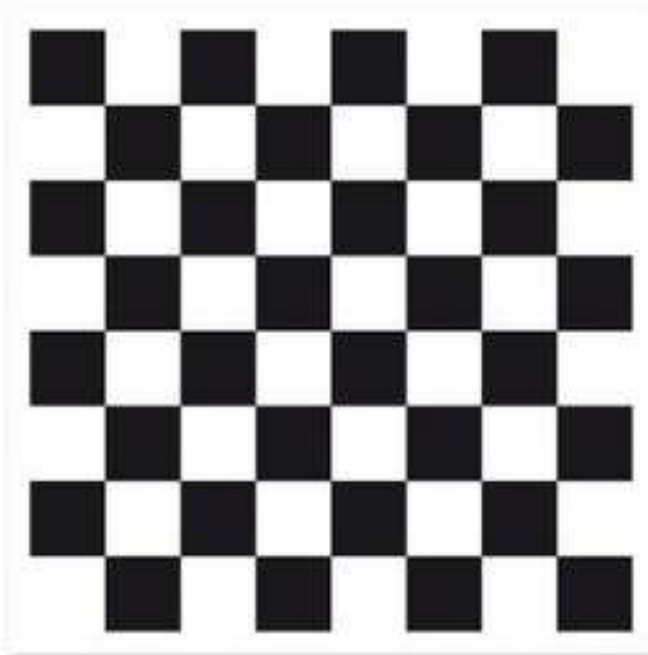


# RANDONNEE A SAINT-VALERY-EN-CAUX

Mise en écho littéraire

Niveau 1

DE QUEL JEU S'AGIT-IL ?



DAMIER

PION BLANC

PION NOIR

CASE NOIRE

CASE BLANCHE

DAME

AVANT

ARRIERE

DIAGONALE

PERDRE

GAGNER

# RANDONNEE A SAINT-VALERY-EN-CAUX

## Mise en écho littéraire

Niveau 2

### « LES DAMES » OU « JEU DE DAMES »

**But du jeu :** Capturer ou immobiliser les pièces de son adversaire.

**Matériel :**

Un damier... Le damier classique à cent cases est un tablier de 10 cases sur 10 de deux couleurs alternées (traditionnellement les cases sont noires et blanches)

Deux équipes de 20 pions.

*Certaines variantes de ce jeu utilisent des damiers de 64 cases, 8 sur 8, et 144 cases, 12 sur 12.*

**Préparation : position initiale du jeu de dames**

Le damier est disposé de sorte que la case en bas à gauche soit de la couleur foncée.

Chaque joueur place ses pions sur les cases de couleur foncée. Avant le début d'une partie, il y a donc deux lignes au milieu du damier qui sont vides et séparent les deux camps.

Ce sont les blancs qui commencent.

### REGLES DU JEU INTERNATIONAL

**Le déplacement**

Les pions se déplacent sur les diagonales, du joueur vers le joueur adverse. Ils ne se déplacent que d'une case à la fois sauf lorsqu'il y a une prise.

**La prise**

La prise est obligatoire et s'effectue aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. Lorsqu'une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion du joueur adverse, et qu'il y a une case libre derrière, ce pion doit être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu.

Le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur le damier entre deux prises.

Une prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière. La prise majoritaire est obligatoire, c'est-à-dire que si les deux options sont possibles, on doit prendre trois pions de préférence à deux dames (en revanche, en cas d'égalité numérique, on peut choisir la prise à effectuer).

**La dame : déplacements et prises de la dame**

La dame peut se déplacer dans tous les sens à partir du moment où elle suit les diagonales.

La dame prend comme le pion mais a l'avantage de pouvoir franchir plusieurs cases vides.

Lors d'une prise multiple, il est interdit de retirer les pièces prises au fur et à mesure de la rafle.

Il faut les enlever, dans l'ordre de la prise, une fois la dame posée. Ce point est important car il rend possible la réalisation d'un piège dit « coup turc », permettant de prendre la dame adverse.

Enfin, la dame peut s'arrêter, après sa dernière prise, sur la case de son choix, si bien sûr elle dispose de plusieurs cases libres.

Dans la variante dite « Checkers » jouée sur 64 cases, la dame ne peut se déplacer que d'une case à la fois (comme un pion normal) mais a le privilège de pouvoir se déplacer, et prendre, en arrière.

**Fin de la partie**

Le joueur a perdu la partie lorsqu'il ne lui reste plus aucune pièce en jeu, ou bien, si c'est à lui de jouer, lorsque toutes ses pièces sont bloquées, c'est-à-dire dans l'impossibilité de prendre ou de se déplacer.

Un joueur peut aussi abandonner la partie s'il estime n'avoir aucune chance de gagner, ni même d'égaliser.