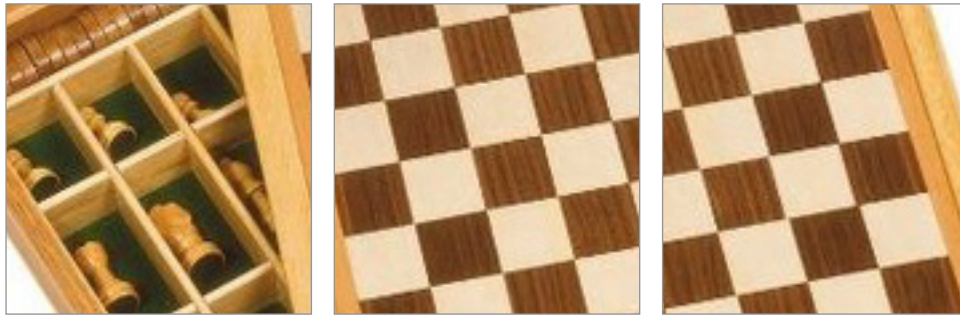


# Papyrus règles de jeu de dames



## But du jeu

Capturer ou immobiliser les pièces de son adversaire.

## Matériel.

- un damier
- deux équipes de 20 pions.

## Préparation

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, comme aux échecs, et contrairement à Othello, ou au jeu de go.

## Règles 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 (cf. plus bas).

### 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 règle « souffler n'est pas jouer », qui laissait la possibilité aux joueurs de ne pas prendre en contrepartie du sacrifice éventuel de la pièce prenante, a été supprimée après des décennies de lutte entre les deux fédérations françaises de jeu de dames, l'une reconnaissant cette règle, l'autre pas. Finalement la fusion s'opéra en 1923 au profit de l'abandon définitif de ce principe.

### **La promotion.**

La promotion a lieu lorsqu'un pion atteint la dernière rangée : celui-ci devient alors automatiquement une dame. Il est d'usage de superposer deux pions pour représenter une dame.

Toutefois, si un pion vient à passer au-dessus de la dernière rangée au cours d'une prise multiple, il ne devient une dame que s'il finit la rafle sur une case de promotion.

### **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.

#### **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.

#### **Partie nulle.**

Il y a partie nulle, ou remise, c'est-à-dire égalité entre les joueurs, lorsqu'un des joueurs la propose à son adversaire et que celui-ci l'accepte.

Dans les parties officielles, l'arbitre fait aussi appliquer les règles suivantes :

Il y a égalité :

Quand la même position des pièces se produit pour la troisième fois, et que c'est au même joueur de jouer.

Si, durant vingt-cinq coups, aucune prise n'a eu lieu, ni aucun déplacement de pion.

Si dans une position à une dame contre trois dames, contre deux dames et un pion, ou contre une dame et deux pions, les deux joueurs ont joué chacun seize coups.

Si dans une position à une dame contre deux dames, ou une dame contre une dame, il n'y a plus de phase de jeu.