

KIDAM®

PRÉSENTATION

KIDAM est un jeu de réflexion et de stratégie opposant deux joueurs.

Chaque joueur essaie de mener son équipe à la victoire en marquant le premier un but.

La résolution de toute action se fait sans intervention du hasard (sans dés ni cartes à jouer).

Les règles sont simples et permettent de découvrir rapidement le mécanisme du jeu.

Comme les classiques jeux de damiers (dames, échecs), **KIDAM** se joue à tous niveaux : rapidement pour se distraire, ou plus longuement lors de parties plus réfléchies, et toujours avec beaucoup d'agrément.

MATÉRIEL

Le jeu **KIDAM** est composé des éléments suivants :

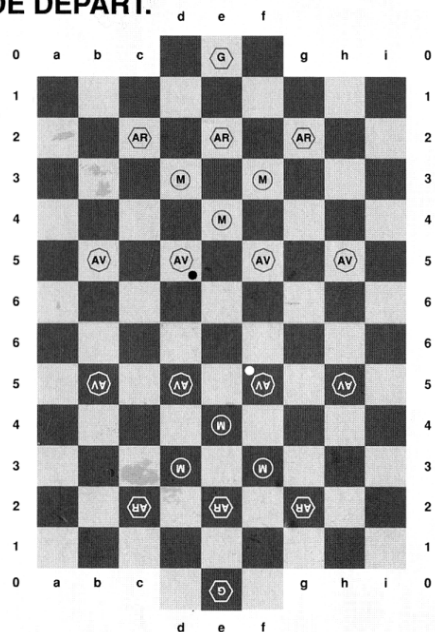
- un plateau de jeu

- deux équipes de couleurs différentes ; chaque équipe est constituée de 12 pièces :

- un ballon (cylindre)
- un gardien (socle hexagonal)
- 3 arrières (socles hexagonaux)
- 3 milieux (socles circulaires)
- 4 avants (socles octogonaux)

RÈGLES DU JEU

A. POSITIONS DE DÉPART.



B. DÉFINITION DU COUP.

Chaque ballon est associé à une équipe et est manœuvrable uniquement par elle. Il n'y a pas lieu de chercher à intercepter celui de l'adversaire.

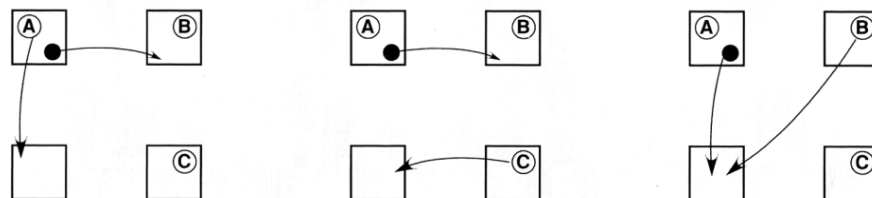
Les joueurs jouent à tour de rôle en manœuvrant l'une des onze pièces de leur équipe ainsi que le ballon.

Ils effectuent les deux mouvements suivants dans l'ordre de leur choix :

- déplacement d'une pièce

- transmission du ballon à une autre pièce de la même équipe ou marquage du but si cela est possible.

Exemples :



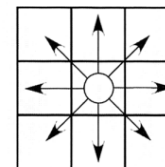
C. DÉPLACEMENT DES PIÈCES ET DES BALLEES.

Les pièces et les balles évoluent en ligne droite, avec une limite de 6 cases, sur trois axes : latéral, longitudinal et diagonal.

Une pièce ne peut se positionner sur une case déjà occupée ni passer au dessus.

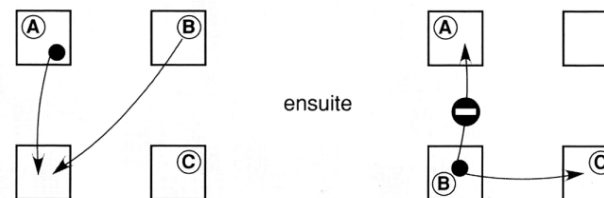
En règle générale les passes en l'air sont interdites, ce qui signifie que le ballon ne peut pas passer au-dessus d'une case déjà occupée.

Les gardiens se déplacent d'une case par coup. Ils sont les seuls à pouvoir évoluer sur les trois cases du but, et sans pouvoir en sortir.



D. RÈGLE DU NON RETOUR.

La pièce qui transmet le ballon ne peut réceptionner le ballon au coup suivant que si, entre temps, elle a effectué au moins un déplacement.



E. BALLE AU GARDIEN.

Si la pièce ayant la balle ne peut la transmettre, elle la perd et c'est son gardien qui la récupère. Cette règle combinée à celle du non-retour est fondamentale, car elle peut permettre de mettre momentanément l'adversaire hors d'état de nuire.

F. POSITION DE KIDAM ET BUT.

- KIDAM

Lorsqu'une pièce se trouve balle au pied, dans le camp adverse, sur une case lui permettant d'envoyer au coup suivant la balle dans une case du but non protégée par le gardien, on doit annoncer **KIDAM**.

- BUT :

Lorsqu'un joueur est menacé par une position **KIDAM**, il doit se protéger en positionnant une pièce sur l'axe de tir. S'il ne peut rien faire le but sera déclaré.

Une fois le but marqué, pour reprendre le jeu, les pièces seront replacées dans leur position de début de partie.

G. RÈGLES DE NON BLOCAGE.

Il ne peut y avoir que deux pièces en défense sur la ligne 1 de leur camp.

Il ne peut y avoir que quatre pièces en défense sur l'ensemble des deux lignes 1 et 2 de leur camp.

H. UTILISATION DES 6 COULEURS PÉRIPHÉRIQUES.

Les couleurs situées à la périphérie du terrain permettent de visualiser aisément la limite des 6 cases parcourables lors d'un coup.

Déplacement longitudinal : pour ce type de déplacement il faut voir à l'une des extrémités de la ligne horizontale (sur l'un des longs côtés du rectangle), la couleur associée à la case. Le déplacement maximal correspondra à la case ayant la même couleur associée.

Déplacement latéral : la méthode est la même en utilisant les couleurs situées sur les lignes de but.

Déplacement diagonal : la méthode est au choix, celle du déplacement latéral ou celle du déplacement longitudinal.

Vous pouvez vous initier à **KIDAM** avec les règles énoncées ci-dessus.

Une fois les mécanismes acquis, vous pourrez jouer à **KIDAM** dans toute sa dimension en utilisant l'ensemble des règles.

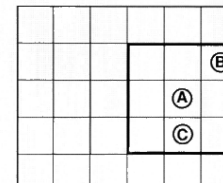
I. SPÉCIFICITÉ DES DIFFÉRENTES PIÈCES

Seuls les arrières peuvent évoluer sur la ligne 1 de leur camp.

Seuls les avants peuvent évoluer sur la ligne 1 du camp adverse.

Seuls les milieux peuvent effectuer des passes en l'air, à la condition que la pièce qui reçoit le ballon n'ait dans les huit cases l'entourant, aucune ou qu'une seule pièce adverse.

Exemple (A ne peut réceptionner une passe en l'air)



J. LE HORS-JEU.

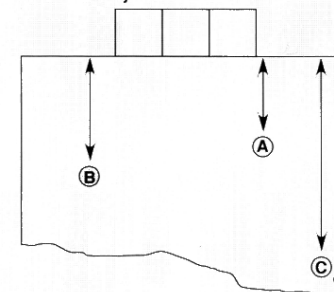
La règle du hors-jeu n'est valable que dans le camp adverse.

Une pièce (A) est en position de hors-jeu, lorsqu'elle se trouve sans ballon, plus proche de la ligne de but adverse (B) et que la pièce de son équipe (C) ayant le ballon.

Une pièce en position de hors-jeu ne peut recevoir le ballon.

Une équipe ayant une pièce en position de hors-jeu ne peut pas tirer dans le but adverse.

Lorsqu'on est menacé par une position de but, on peut, si cela est possible, avancer une pièce pour mettre une pièce adverse en position de hors-jeu.



KIDAM®

JEU KIDAM. Edité par **KIDAM** 29, rue Solférino, 92100 Boulogne

RCS Nanterre B 383 230 323

JEU KIDAM, sous licence **KIDAM**, propriétaire de la marque **KIDAM**.

Fabriqué et distribué en France par **KIDAM**.

La conformité du présent jeu aux normes françaises de sécurité obligatoires est garantie par **KIDAM**.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.