

Doubles Dames

mako



REGLE DU JEU

Ce jeu révolutionne le traditionnel jeu de Dames par la simple addition d'une pièce supplémentaire : le pion carré.

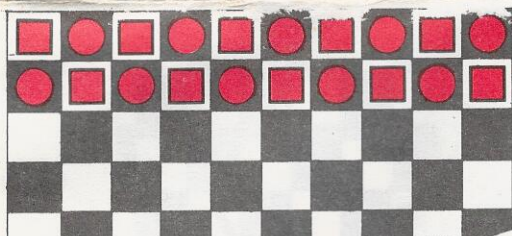


Fig. 1
Position des pions au départ de la partie

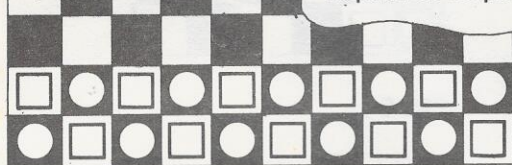


Fig. 2
Marche des pions et des dames

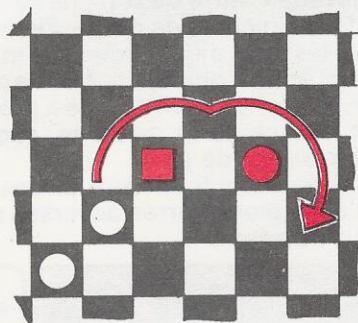


Fig. 3
Le pion rond blanc prend deux pions noirs

1 - DISPOSITION DU JEU (voir Fig. 1).

Les Doubles Dames se jouent à deux joueurs, l'un prenant les « noirs » (les pions les plus foncés), l'autre les « blancs » (les pions les plus clairs). Le jeu se joue avec 10 ronds et 10 carrés de chaque couleur.

La boîte contient deux pions de chaque sorte en réserve.

Les pions sont disposés sur les deux premières lignes de chaque camp. Ces deux lignes, dont la couleur est légèrement différente des autres lignes du damier, constituent la « base de départ » de chaque camp. Les pions carrés, sur les cases blanches, font face aux pions ronds, sur les cases noires.

2 - DEPLACEMENT DES PIONS (voir Fig. 2).

Les joueurs avancent, chacun à leur tour, un des pions de leur camp, d'une seule case libre à la fois. Les pions ne peuvent reculer sauf pour prendre.

Règle particulière : Les pions se trouvant encore sur leur base de départ peuvent, si le joueur le désire, avancer d'un seul coup d'une ou plusieurs cases jusqu'à la ligne médiane rouge. Si un pion, après avoir pris en arrière, revient sur l'une des deux lignes de la base de départ, il peut, à un prochain tour, sauter à nouveau jusqu'à la médiane.

Les pions ronds

Ils se déplacent d'une case dans le sens des diagonales placées devant eux (gauche ou droite). Ils jouent donc toujours sur les cases noires.

Les pions carrés

Ils se déplacent d'une case sur la verticale placée devant eux ou sur l'horizontale (gauche ou droite) sur laquelle ils se trouvent. Ils peuvent donc, contrairement aux ronds, se trouver aussi bien sur une case noire que sur une blanche.

3 - PRISE DES PIONS

Lorsqu'un pion se trouve, sur les lignes où il a le droit de se déplacer, en contact avec une pièce adverse et qu'une case est libre derrière celle-ci, le pion saute par dessus la pièce et va occuper la case libre (Prise). Si la même situation se représente, il continue à prendre les pièces adverses de la même manière (Rafle). Le pion peut prendre en arrière comme en avant. Au cours d'une rafle, il peut bifurquer d'une diagonale à l'autre (pions ronds : voir Fig. 3)

ou d'une verticale à une horizontale (pions carrés : voir Fig. 4).

Règle particulière : un pion qui se trouve sur sa « base de départ » s'il est en prise avec un adversaire, doit le prendre et peut sauter d'un seul coup jusqu'à la médiane (Fig. 5), mais il ne peut pas prendre un pion qui ne serait pas directement en contact avec lui (Fig. 6).

4 - PROMOTION DES PIONS EN DAMES

Lorsqu'un pion arrive à une case du fond dans le camp adverse, ce pion devient « Dame ». Il est immédiatement couvert d'un second pion de sa forme et de sa couleur. Si ce pion, au cours d'une Rafle arrive au fond du damier mais repart en arrière parce qu'il lui reste d'autres prises à effectuer, il demeure pion : il ne peut donc pas devenir Dame « en passant ».

Dès lors qu'un pion est promu Dame, le tour de jouer appartient à l'adversaire : cette Dame ne peut donc pas entrer en action sur le coup, même si elle est « en prise » à distance.

5 - DEPLACEMENT DES DAMES (voir Fig. 2)

Les Dames rondes se déplacent comme les pions ronds et les Dames carrées comme les pions carrés, mais elles ont la faculté de franchir une ou plusieurs cases libres pourvu que ce soit en ligne droite, et de reculer dans les mêmes conditions.

6 - PRISE DES DAMES

Les Dames prennent comme les pions de leur forme, mais elles ont en plus la faculté de s'arrêter à distance de leur dernière prise, pour autant qu'elles disposent de cases libres. Au cours d'une rafle, elles doivent bifurquer à l'intersection des lignes qui relient les prises successives.

7 - REGLE DES PRISES

Les prises sont obligatoires. Lorsque plusieurs prises se présentent simultanément, le joueur est tenu de prendre du côté du plus grand nombre, sans tenir compte de la qualité des pièces prenantes comme des pièces à prendre : la Dame n'impose aucune obligation et ne confère aucune priorité. Si les pièces à prendre sont en nombre égal d'un côté et de l'autre, le joueur est libre de son choix.

8 - EXECUTION DES PRISES

La prise se décompose en deux opérations successives :

- porter la pièce prenante à la case terminale de sa course ;
- enlever les pièces prises dans l'ordre où elles l'ont été.

Si l'on ramassait les pièces une à une, on mettrait en prise des pièces qui ne l'étaient pas. En revanche, il est permis de repasser sur une case libre, et même de revenir à son point de départ.

9 - GAIN

La partie est gagnée lorsque l'adversaire n'a plus de pièces, parce que toutes prises ; ou que ses pièces ne peuvent plus jouer.

10 - NULLITE

La partie est nulle lorsque le gain ne peut plus être démontré, ou que les mêmes mouvements ou la même position se reproduisent trois fois de suite (Navette). Toutefois,

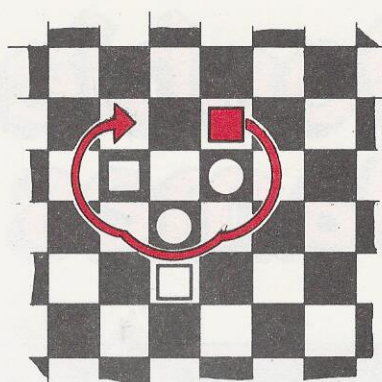


Fig. 4
Le pion carré noir prend trois pions blancs

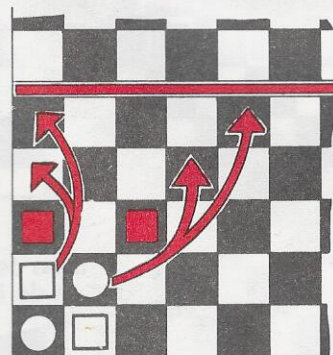


Fig. 5

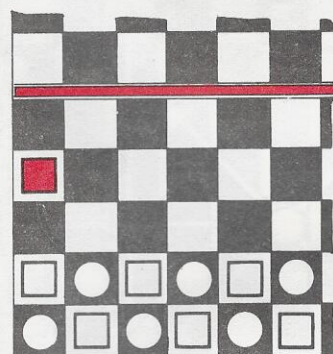


Fig. 6
Le carré blanc ne peut pas prendre le noir : il n'est pas en contact avec lui

une « navette » entre deux pions carrés peut se produire en cours de partie. Dans ce cas, on retire les deux pièces adverses et c'est au joueur qui était le plus avancé sur le damier à rejouer, sauf si la « navette » s'est produite de part et d'autre de la médiane, auquel cas c'est aux blancs de jouer.

Il faut éviter dans la mesure du possible de mettre deux pions carrés adverses en position de « navette ».

mako



©1976 COMANO
LICENCE ÁLTAGÖR