

Règles des Dames chinoises

Comment jouer aux Dames chinoises

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Amener tous vos pions dans la branche d'étoile située pile en face de la vôtre.
- **Mécanique principale** : Avancer ses billes case par case ou enchaîner de grands sauts par-dessus n'importe quel pion.
- **Condition de victoire** : Être le premier à remplir entièrement la branche opposée avec ses propres pions.

Surprise, les Dames chinoises ne viennent pas de Chine mais d'Allemagne, et ça n'a rien à voir avec le jeu de dames classique. Pas de capture, pas de pion mangé, pas de stress : juste une grande course sur un plateau en forme d'étoile à six branches, où l'art consiste à enchaîner des sauts spectaculaires. Installez-vous, on vous explique tout en cinq minutes chrono.

Le matériel et l'installation

Sortez la boîte, c'est ultra rapide à mettre en place. Vous aurez besoin de :

- Un **plateau en étoile** à six branches avec ses 121 emplacements (trous ou cases).
- **10 pions** par joueur, généralement des billes de couleur, une couleur par personne.
- De 2 à 6 joueurs, dès 7 ans.

Chacun place ses 10 billes dans une branche de l'étoile, qui devient son **camp de départ**. La branche située juste en face est votre **camp d'arrivée**, l'objectif à atteindre.

Comment se placer selon le nombre de joueurs

À 2 ou 3 joueurs, prenez des branches opposées ou bien réparties autour de l'étoile pour

conserver la symétrie. À 4, vous occupez deux paires de branches face à face. À 5 ou 6, chacun sa branche et tout le monde est servi. Petite variante sympa à 2 : jouez avec 15 pions chacun pour une partie plus riche et plus tactique.

Qui commence

Le plus jeune lance la partie, puis on tourne dans le sens horaire. Si vous êtes du genre rigoureux, tirez au sort, ça évitera les débats.

Les deux façons de déplacer un pion

À votre tour, vous bougez **un seul pion**, et vous avez le choix entre deux mouvements. C'est tout. Vraiment.

Le pas simple

Vous déplacez un pion d'une seule case vers l'une des six directions adjacentes. Court, tranquille, parfait pour ajuster une position.

Le saut

Vous sautez par-dessus un pion voisin (le vôtre ou celui d'un adversaire, peu importe) pour atterrir sur la case libre juste derrière, en ligne droite. La case d'arrivée doit être vide, sinon le saut est impossible.

Bon à savoir : sauter ne capture rien. Le pion survolé reste tranquillement à sa place. C'est la grande différence avec le [jeu de dames](#) traditionnel, où chaque saut élimine une pièce.

[IMAGE_MATERIEL]

Les sauts en chaîne, le sel du jeu

Voilà le cœur palpitant des Dames chinoises. Un même pion peut **enchaîner plusieurs sauts** dans le même tour, en changeant de direction à chaque bond si vous le souhaitez. Une chaîne bien préparée peut littéralement traverser la moitié du plateau d'un seul coup, et croyez-nous,

ça procure une joie immense.

Les règles d'une chaîne

- Chaque saut doit passer par-dessus un pion voisin avec une case vide juste derrière.
- Vous pouvez changer de direction entre deux sauts.
- Vous n'êtes **jamais obligé** de sauter, ni de continuer une chaîne : libre à vous de vous arrêter quand ça vous arrange.

Petite astuce stratégique

Construisez des **échelles**, c'est-à-dire des alignements de pions espacés d'une case, qui vous servent de tremplins. Mais attention : chaque pion que vous posez devient aussi un tremplin potentiel pour vos voisins. Regardez bien ce que vous offrez avant de bouger, sinon vous risquez d'aider l'adversaire à filer en première place. Si vous aimez ce genre de tension stratégique, jetez un œil au [Hive](#), autre jeu abstrait redoutable.

Les règles de zone à connaître

Quelques petites conventions évitent les blocages malins et les coups vicieux.

- Un pion entré dans votre **camp d'arrivée** ne peut plus en sortir. Il peut se réorganiser à l'intérieur, mais pas faire marche arrière.
- Vous ne pouvez pas stationner indéfiniment dans une branche qui n'est ni la vôtre ni votre arrivée. Pas de squat de longue durée.
- Vous n'avez pas le droit de bloquer la branche d'arrivée d'un adversaire pour l'empêcher de finir. C'est la **convention anti-blocage**, à valider ensemble avant le début de la partie.
- Pendant un saut en chaîne, traverser une autre branche en transit reste autorisé. Pas de souci.

Fin de partie et classement

Le premier joueur à remplir totalement sa branche d'arrivée avec ses 10 (ou 15) pions remporte

la partie. Les autres peuvent poursuivre pour déterminer la 2e, 3e, 4e place, comme dans une vraie course. À 6 joueurs, attendez-vous à un joli embouteillage au centre du plateau, c'est tout le charme de la chose.

Nombre de joueurs	Pions par joueur	Durée estimée
2	10 ou 15	20 minutes
3	10	25 minutes
4	10	30 minutes
6	10	40 minutes

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour bien démarrer

Quelques réflexes à adopter dès vos premières parties pour ne pas vous faire distancer.

Avancez en groupe

Un pion isolé n'a personne sur qui sauter et finit par traîner. Les pions se portent les uns les autres, donc gardez votre troupe soudée et profitez des autres comme marchepieds.

Occupez l'autoroute centrale

La grande diagonale qui traverse le plateau de votre branche à celle d'en face est le chemin le plus court. Posez-y vos jalons tôt dans la partie, vous gagnerez un temps précieux.

Pensez aux pions du fond

Les dernières billes restées au fond de votre branche sont les plus longues à faire sortir. Ne les oubliez pas en chemin, sinon vous risquez de finir avec trois pions à la traîne pendant que l'adversaire scelle sa victoire. Pour d'autres jeux de stratégie pure, regardez aussi du côté de [Quarto](#) ou [Rebirth](#), dans une veine similaire de réflexion calme et profonde.

Surveillez ce que vous offrez

Avant de poser un pion en plein milieu, demandez-vous toujours : est-ce que je viens de créer un super tremplin pour mon voisin de gauche ? Si la réponse est oui, mieux vaut parfois ralentir d'un tour. Et si vous aimez les jeux où l'on doit anticiper les coups des autres, [Takenoko](#) vous tendra les bras après cette partie.