

Règles des dames

Comment jouer au Jeu de Dames

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Capturer ou bloquer tous les pions adverses.
- **Mécanique principale** : Déplacement en diagonale et prises obligatoires par saut.
- **Condition de victoire** : L'adversaire n'a plus de pièce jouable.

Installez-vous confortablement, on vous explique tout ! Le **Jeu de Dames**, c'est ce grand classique qui se joue à deux sur un damier, avec des pions qui avancent sagement... jusqu'à ce qu'ils se mettent à dévorer ceux d'en face. Simple à apprendre, mais redoutable une fois qu'on s'y met sérieusement.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, voici ce qu'il vous faut sur la table :

- Un **damier** de 10 cases sur 10, avec des cases alternées noires et blanches.
- 20 **pions blancs** et 20 **pions noirs**.
- Deux joueurs prêts à en découdre (ou deux équipes).

Comment placer le damier

Orientez le damier de façon à avoir une **case noire en bas à gauche**. C'est la règle d'or, et croyez-nous, vérifiez bien : un damier mal placé peut fausser toute la partie.

La disposition des pions

Chaque joueur pose ses 20 pions sur les **cases noires** situées devant lui, en remplissant les

quatre premières rangées de son côté. Résultat : deux rangées centrales restent vides, et forment la zone tampon entre les deux camps. Les **blancs** commencent toujours (et pour la toute première partie, on tire au sort la couleur).

Les déplacements de base

Chacun joue à son tour. Vous avancez un **pion** en diagonale, d'une seule case, vers l'avant (jamais en arrière, sauf cas particulier qu'on verra plus loin). Vous pouvez choisir la diagonale de gauche ou celle de droite, du moment qu'elle est libre.

Petit conseil d'ami : ne foncez pas tête baissée vers l'avant. Avancer un pion isolé, c'est souvent l'offrir en repas à votre adversaire. Construisez plutôt vos pions en chaîne, ils se protègent mutuellement.

La prise, le cœur du jeu

C'est là que ça devient excitant. Quand un **pion adverse** se trouve juste à côté du vôtre, en diagonale, et que la case juste derrière lui est libre, alors hop : vous sautez par-dessus et vous le retirez du damier.

Les prises multiples

Une fois votre pion posé après une prise, si un autre adversaire se trouve à nouveau en position d'être sauté (devant, sur le côté ou même derrière), vous devez enchaîner ! On peut ainsi rafler 2, 3, 4 pions d'un coup, voire plus si la configuration s'y prête. Petite subtilité : la première prise se fait en avançant, mais les suivantes peuvent se faire vers l'arrière.

La prise est obligatoire

Règle hyper importante : si vous pouvez prendre, vous **devez** prendre. Pas le choix, même si ça vous arrange pas. Et s'il y a plusieurs façons de prendre, vous devez choisir celle qui capture le **maximum de pions**. C'est ce qu'on appelle la **règle de la quantité**. La vieille formule « souffler n'est pas jouer » n'existe plus aujourd'hui.

[IMAGE_MATERIEL]

Devenir une dame

Quand un de vos pions atteint la **dernière rangée** du damier (côté adverse), il est promu **dame** ! On coiffe alors ce pion d'un second pion de la même couleur, pour bien le distinguer.

Attention au passage en force

Si pendant une série de prises, votre pion traverse la dernière rangée sans s'y arrêter (parce qu'il continue à rafler des pions ailleurs), il **ne devient pas dame**. Il reste un simple pion. Pas de promotion « au passage », c'est la règle.

Les pouvoirs de la dame

La dame, c'est la star du damier. Elle peut :

- Parcourir une **diagonale entière** en avant comme en arrière, tant qu'aucun pion ne lui barre la route.
- Capturer un pion situé à n'importe quelle distance sur sa diagonale, à condition qu'il soit suivi d'au moins une case vide.
- **Bifurquer** sur une autre diagonale si une nouvelle prise est possible.

Comme pour les pions, la prise la plus importante (en quantité) reste obligatoire. Et si vous avez le choix entre prendre une dame ou un pion, vous faites comme vous voulez : aucune obligation de privilégier la dame.

Comment gagner la partie

Vous gagnez si votre adversaire n'a plus de pièces sur le damier, OU s'il ne peut plus jouer aucun coup (toutes ses pièces sont bloquées). Si les deux camps n'arrivent plus à se prendre mutuellement et qu'il reste des pièces imprenables, la partie est déclarée **nulle**.

Quelques petites règles de politesse

- Une **pièce touchée est jouée**. Sauf si vous n'avez pas lâché le pion : vous pouvez encore changer de case.
- Pour réajuster une pièce mal posée sans la jouer, annoncez « **j'adoube** » avant de la toucher.
- Si un coup illégal est joué, l'adversaire peut exiger qu'il soit corrigé. Mais s'il a déjà joué son propre coup ensuite, l'erreur est « couverte » et on continue normalement.

Aperçu rapide des règles

Élément	Règle
Taille du damier	10 x 10 cases
Nombre de pions par joueur	20
Case en bas à gauche	Noire
Qui commence	Les blancs
Déplacement du pion	1 case en diagonale avant
Prise	Obligatoire, maximum imposé
Prise en arrière	Possible (sauf 1ère prise)
Promotion en dame	Dernière rangée adverse
Déplacement de la dame	Diagonale entière, 2 sens

Quelques conseils pour briller

Avant de vous lancer, voici deux ou trois astuces glanées au fil des parties :

- **Surveillez le centre** du damier : qui contrôle le centre contrôle souvent la partie.
- Méfiez-vous des **pièges à prises multiples**. Parfois, votre adversaire vous tend un pion en pâture pour vous obliger à le prendre... et vous expose à une rafle dévastatrice derrière. Comptez toujours deux coups à l'avance.
- Gardez vos pions de la **dernière rangée** (votre fond) le plus longtemps possible. Ils empêchent l'adversaire de transformer ses pions en dames.

Si vous aimez les jeux à deux qui font travailler les méninges, jetez aussi un œil aux [règles du Quarto](#) ou à celles du [Hive](#), deux excellents duels stratégiques. Pour une ambiance plus festive entre amis, [Just One](#) ou [Sushi Go Party](#) changeront agréablement de registre.

[IMAGE_FIN]

Prêt à lancer votre première partie

Voilà, vous savez tout ! Posez le damier, alignez vos pions, et lancez-vous. Les premières parties seront sûrement un peu hésitantes, surtout au moment de gérer les prises multiples, mais on prend vite le coup d'œil. L'important au début, c'est de bien intégrer le réflexe : **quand on peut prendre, on prend**, et toujours le maximum. Bonne partie, et que le meilleur stratège gagne !