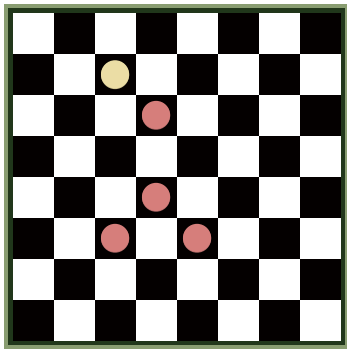
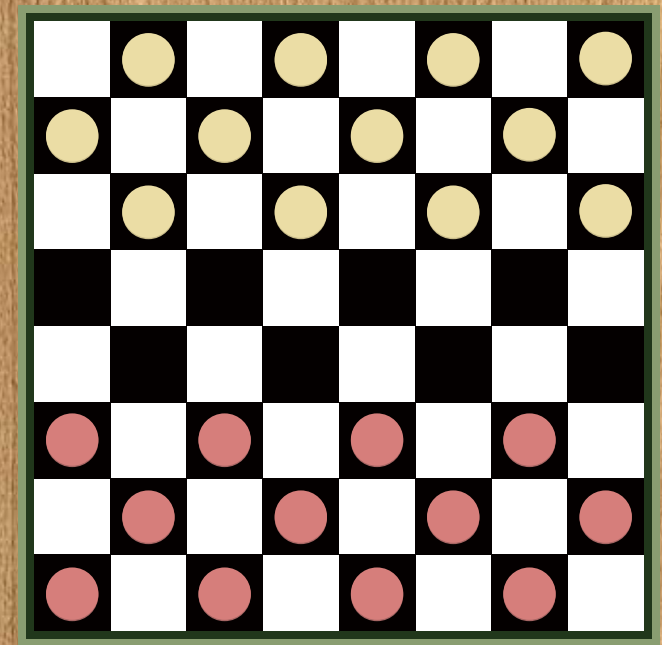




À propos des Dames



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-6

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

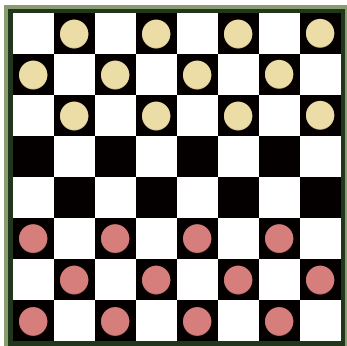
À propos des Dames / Checkers

Les dames (appelées Checkers dans les pays anglophones) sont un jeu de stratégie classique pour deux joueurs, joué sur un plateau de 8x8 cases alternant couleurs sombres et claires. Seules les cases sombres sont utilisées pour jouer. Chaque joueur commence avec 12 pièces, placées sur les trois rangées les plus proches de lui. L'objectif est de capturer toutes les pièces de l'adversaire ou de les bloquer pour qu'elles ne puissent plus bouger.

Ce jeu développe la réflexion stratégique, la planification et l'anticipation des mouvements de l'adversaire. Facile à apprendre, il offre une belle profondeur tactique.

Matériel de jeu

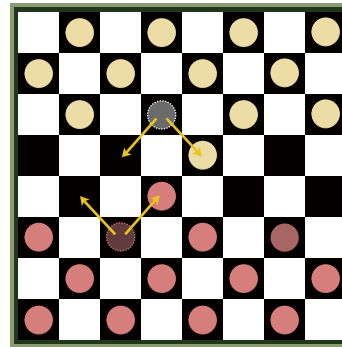
- **Le plateau** : Le plateau se compose de 64 cases sombres et claires alternées, réparties en 8 rangées et 8 colonnes. Seules les cases sombres sont utilisées pour jouer. La case en bas à gauche doit toujours être sombre.
- **Position de départ** : Chaque joueur place 12 pièces sur les cases sombres des trois rangées les plus proches. Les deux rangées centrales restent vides. Cela crée trois lignes pleines de chaque côté.
- **Pions (pièces simples)** : Chaque joueur commence avec des disques appelés « pions » ou « pièces ». Ces pions se déplacent en diagonale, une case vers l'avant.
- **Dames (pièces promues)** : Quand un pion atteint la dernière rangée du camp adverse, il est promu en dame. On empile souvent une deuxième pièce dessus pour le marquer. La dame peut se déplacer et capturer vers l'avant et l'arrière.



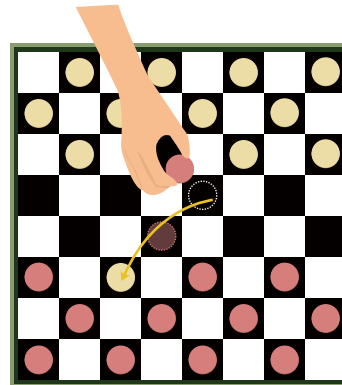
Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur avec les pièces foncées commence toujours.

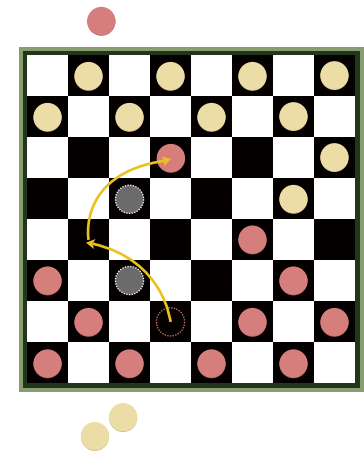
- **Déplacement** : Les pions avancent en diagonale sur une case sombre libre. Ils ne peuvent reculer que lorsqu'ils sont dames, et même alors d'une seule case à la fois.



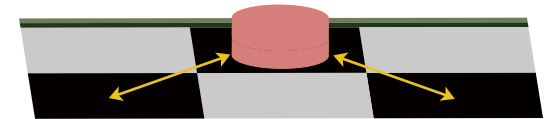
- **Capture** : Si une pièce adverse est en diagonale et qu'il y a une case libre derrière, on peut sauter par-dessus pour la capturer. La pièce capturée est retirée du plateau.



- **Captures multiples** : Si après une capture une autre est possible, il faut continuer la séquence complète dans le même tour. Cela vaut pour les pions comme pour les dames.



- **Règle de capture obligatoire** : Si une capture est possible, le joueur est obligé de la faire et de terminer toute la séquence possible au cours du même tour. Si plusieurs options existent, il peut choisir laquelle effectuer.
- **Promotion** : lorsqu'un pion atteint la dernière rangée adverse, il devient une dame, qui peut se déplacer et capturer dans les deux directions.



Comment gagner

Le jeu se termine quand :

- Toutes les pièces adverses sont capturées.
- L'adversaire ne peut plus jouer : car tous ses pions sont bloqués.

Une partie peut être déclarée **nulle** dans certains cas :

- Si la même séquence de coups est répétée trois fois consécutivement.
- Si aucun pion n'a été capturé ou promu en dame après 40 mouvements consécutifs.