JEU 6 : DAMES CHINOISES

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / *RÈGLE DU JEU* /**RÈGLE DU JEU** /REGLE DU JEU

2 à 6 joueurs

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

REGLE DU JEU

Les joueurs sont répartis de façon symétrique autour du tablier de jeu.

Chacun contrôle un groupe de dix ou quinze pions, qu'il faut amener dans la zone symétrique de sa zone de départ par rapport au centre du tablier.

Dans le cas du jeu à trois joueurs, cette zone est libre dès le début du jeu. Dans les autres cas (jeu à deux, quatre, ou six joueurs), elle est occupée en début de partie par un joueur adverse, qui la libèrera au fur et à mesure de son propre avancement.

Chacun joue tour à tour un seul pion. Un mouvement se déroule selon deux modes, au choix et de façon exclusive :
Déplacement d'une case dans une des six directions du plateau.
Déplacement par sauts successifs (au cours d'un seul tour). Chaque saut se fait au-dessus d'un pion d'une couleur quelconque, de façon symétrique par rapport à ce pion, et selon l'une des directions du plateau. La règle de base indique que le pion par-dessus lequel on saute doit être directement adjacent, une variante fréquemment jouée par les professionnels autorise les "sauts longs". Dans tous les cas, le saut ne peut être autorisé que si aucun autre pion ne se trouve sur la trajectoire du saut ni dans la case d'arrivée, à l'exception du pion qui sert de pivot.

JEU 6 : DAMES CHINOISES

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGL E DU JEU** / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / *RÈGLE DU JEU* /**RÈGLE DU JEU** /REGLE DU JEU

À la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie.

Enfin, des règles supplémentaires permettent d'éviter le blocage de la partie :

Un pion n'a le droit de séjourner que dans son triangle de départ, dans l'hexagone central ou dans son triangle d'arrivée. Au cours d'un parcours, on a le droit de passer par un triangle d'aile, mais pas d'y stationner.
Un pion doit obligatoirement quitter son triangle de départ quand le joueur situé vis-à-vis n'a plus, comme seul coup lui permettant de progresser, que la rentrée : on doit alors laisser la place libre, même si on a un meilleur autre coup. (Il est interdit de bloquer un autre joueur.)

CONSEILS LEDÉLIRANT :

Il est bien sûr crucial de se servir des pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible. Il est aussi important de ne pas laisser de pion de côté car à la fin du jeu le centre de l'étoile se déserte souvent et les pions restants n'ont plus l'occasion de faire des sauts et se retrouvent contraints d'avancer case par case.

Par ailleurs, la relation avec l'adversaire directement opposé est particulière à cause de la dépendance mutuelle qui se crée : les deux joueurs ont besoin d'occuper la place libérée par l'autre, et leur stratégie influe davantage sur cet adversaire que sur les autres.

RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /