

*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET  
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON  
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



[www.atoidejouhet.com](http://www.atoidejouhet.com)

# Dames

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 6 ans  
Durée d'une partie : 30 minutes à plusieurs heures*

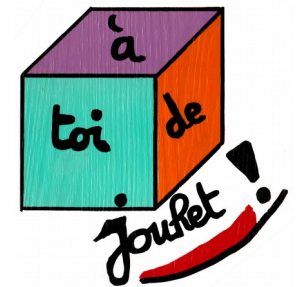


*Un jeu d'Europe ...*



*... originaire de France*

*Marque Déposée*



*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux  
Fabrication Artisanale Française*

## Matériel

- un damier en pin Maritime de 100 cases
- un sac en toile de jute contenant 20 pions clairs et 20 pions foncés en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

## Introduction

Immense classique des jeux de pions pour 2 joueurs, qui n'a encore jamais joué aux **Dames** au moins une fois dans sa vie ?! Son mécanisme et la réflexion qu'elle nécessite lui confère une grande popularité auprès des plus petits comme des plus grands. Au même titre que les **Échecs**, une fédération Internationale des **Dames** existe et certain joueurs peuvent être professionnels.

## Pour la petite histoire ...

... les **Dames** sont directement inspirées du très ancien **Alquerque** (vers 1500 av J.C. en Égypte Antique) et apparaissent sous leur première forme au XIV<sup>ème</sup> siècle en Europe (France, Angleterre, Pays-Bas et Pologne notamment). La mécanique de la **prise par saut** demeure, mais le plateau de change : on utilise désormais un échiquier de 64 cases

L'actuel jeu sur cent cases est signalé en France au début du XVIII<sup>ème</sup> siècle sous la dénomination de jeu de **Dames à la polonaise** pour le distinguer du jeu d'origine.

C'est toujours en France, à partir de 1770, que cette variante acquiert ses lettres de noblesse grâce aux livres de Pierre Manoury, grand joueur et vulgarisateur du jeu.

Depuis, le jeu de **Dames** n'a cessé de se développer.

La Fédération Internationale est fondée en 1947 par quatre fédérations : France, Pays-Bas, Belgique et Suisse. Elle regroupe aujourd'hui 77 nations issues des cinq continents.

## But du jeu

Capturer ou immobiliser les pions adverses.

## Mise en place

Le damier est disposé entre les deux joueurs, de sorte que la case en bas à gauche soit de la couleur foncée pour chacun d'entre eux. Chaque joueur place ses pions sur les cases de couleur foncée devant lui, comme sur la photo en première page de ce livret. Les pions clairs commenceront la partie.

## Déroulement d'une partie

**déplacement** : les pions se déplacent sur les diagonales vers le joueur adverse, d'une seule case à la fois, sauf lorsqu'il y a une prise.

**prise** : elle est obligatoire et s'effectue aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. Lorsqu'une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion du joueur adverse et qu'il y a une case libre derrière, ce pion doit être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu.

**rafle** : le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur le damier entre deux prises.

La prise majoritaire est obligatoire : si deux options sont possibles, on doit prendre trois pions (ou dames) de préférence à deux pions (ou dames). En cas d'égalité, on choisit la prise à effectuer.

Il est interdit d'enlever les pions pris au fur et à mesure pendant une rafle : ils doivent impérativement être tous pris à la fin.

**promotion en dame** : elle a lieu lorsqu'un pion atteint la dernière rangée. Celui-ci devient alors une dame mais attention : si un pion vient à passer au-dessus de la dernière rangée au cours d'une rafle, il ne devient une dame que s'il finit sur une case de promotion.

Il est d'usage de superposer deux pions pour représenter une dame. La dame prend comme le pion mais a l'avantage de pouvoir franchir plusieurs cases vides. Elle peut s'arrêter sur la case de son choix dans le sens de sa dernière prise

**abandon et partie nulle** : un joueur peut abandonner la partie s'il estime n'avoir aucune chance de gagner ni même d'égaliser. C'est souvent ainsi que s'achève une partie entre joueurs de même niveau. Il peut aussi y avoir partie nulle si l'un des joueurs la propose à son adversaire et que celui-ci l'accepte.