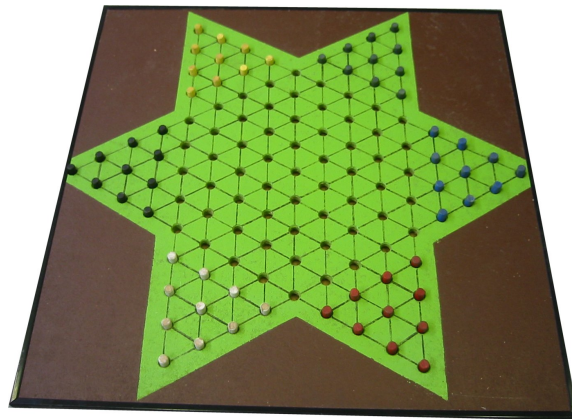




DAMES CHINOISES

2 à 6 joueurs / à partir de 7 ans



COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu représentant une étoile à 6 branches (chaque branche est une maison).
60 pièces (soit 10 pièces dans chacune des 6 couleurs).

Le but du jeu : être le 1^{er} joueur à transférer ses propres pièces dans la maison opposée à la sienne.

RÈGLE DU JEU:

Chaque joueur choisit sa couleur. S'il n'y a que deux joueurs ils occuperont deux maisons diamétralement opposées (idem à 4).

Chacun leur tour, les joueurs peuvent :

> **déplacer** un pion dans un trou vide contigu

> ou bien **sauter** un pion (en ligne droite) pour se placer dans un trou vide adjacent.

Si, à la suite d'un saut, il y a la possibilité de sauter une ou plusieurs autres pièces, on peut le faire (c'est dans l'intérêt du joueur qui fera ainsi progresser ses pions plus rapidement vers leur objectif).

Les pions peuvent sauter en ligne droite dans n'importe quelle direction (entre 2 sauts, on peut changer de direction). On ne peut déplacer qu'un seul pion par tour mais aussi loin que le permettent les possibilités de saut.

Une stratégie très répandue consiste à placer plusieurs pièces en escalier pour qu'elles favorisent la progression des pions suivants. Cependant, ledit escalier peut également servir l'adversaire qui déplace ses pions en sens contraire.

Il est déconseillé de laisser des pions à la traîne et de ne s'occuper que de ceux qui sont à l'avant.

Les joueurs expérimentés qui maîtrisent cette façon de jouer, peuvent ajouter une 3^{ème} manière de déplacer les pions : **la symétrie**.

Un pion séparé d'un autre pion par 1, 2, ou 3 trous inoccupés, peut se placer au-delà du pion sauté (en ligne droite) s'il y a après lui le même nombre de trous inoccupés.

Ce mode de déplacement permet des parties plus rapides.

Bien sûr, lors d'un même tour de jeu, un joueur peut enchaîner des sauts simples et des sauts par symétrie.

La partie est terminée lorsque tous les joueurs ont rentré leurs 10 pions dans la maison opposée.