

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règles du jeu de dames 64 cases

Ce jeu de dames est probablement le plus connu dans le monde, et quand on parle de “checkers”, et même de jeu de dames, la plupart des gens pensent à ces règles. Aux États Unis, on connaît ce jeu sous le nom de “Checkers”. En Grande Bretagne, il est appelé “Draughts”.

Ce jeu se joue sur un damier 8×8 (64 cases). La grande diagonale part de la gauche de chaque joueur. Le joueur qui a les pions noirs commence.

## Mouvement des pions

Les pions peuvent se déplacer sur chacune des cases libres devant eux à gauche et à droite si elles sont vides. Lorsqu'ils arrivent sur la dernière ligne, ils deviennent des dames.

## Mouvements des dames

Les dames peuvent se déplacer sur toutes les cases vides autour d'eux (en avant et en arrière).

## Prises

Si vous avez le choix entre plusieurs prises, vous pouvez choisir celle que vous préférez (maximum de pièces ou pas) ; mais vous ne pouvez vous arrêter de prendre que lorsqu'il n'y a plus rien à prendre par le chemin de prise que vous avez choisi.

## Prises par les pions

Les pions ne peuvent prendre qu'en avant, en sautant par dessus la pièce adverse (pion ou dame) si la case derrière est vide. Ils s'arrêtent juste derrière. S'ils peuvent à nouveau prendre depuis la case d'arrivée, ils doivent continuer le mouvement de prise. On voit facilement que la plus grande prise possible est de 3 pièces.

## Prises par les dames

Les dames prennent comme les pions, mais en arrière comme en avant.

## Qui gagne, qui perd ?

Le perdant est le joueur qui ne peut plus bouger de pièces (soit qu'il n'en ait plus, soit qu'elles soient bloquées). Le gagnant est son adversaire, bien sûr.

Il peut y avoir match nul (remise) si :

- les adversaires se mettent d'accord pour un nul
- la même position est rencontrée 3 fois