

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



les dames versatiles

Comme tout le monde, vous savez jouer aux Dames, même si certaines combinaisons de ce jeu plus compliqué qu'il n'en a l'air vous échappent parfois. Imaginez maintenant que les pions pris ne soient plus retirés du plateau mais qu'ils se rallient à votre cause. Voilà de quoi modifier sensiblement la nature de ce vénérable grand classique !

But du jeu

Chaque joueur doit s'efforcer d'amener deux de ses pions à dame.

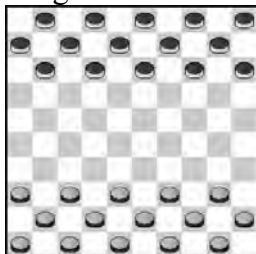
Nombre de joueurs : 2

Matériel

- un damier 10x10,
- 30 pions réversibles noirs et blancs (type Othello).

Position initiale

Chaque joueur dispose de 15 pions placés sur les trois premières rangées de son camp.



Les blancs jouent les premiers.

Déplacements

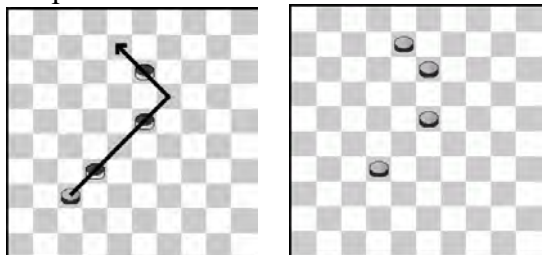
Les pions avancent diagonalement d'une case.

Un pion qui atteint la dernière rangée est simplement immobilisé.

Prises

Les prises sont obligatoires et s'effectuent par saut par-dessus les pions adverses, comme au jeu de dames, mais :

- les prises ne s'effectuent que vers l'avant,
- les pions pris sont retournés,
- si plusieurs prises différentes sont possibles, il n'y a pas d'obligation d'effectuer celle qui gagne le plus de pions.



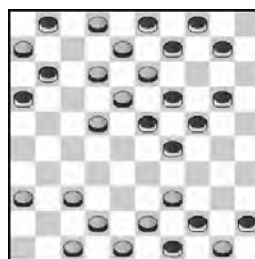
Les blancs prennent les trois pions noirs et les retournent.

Fin de partie

La partie s'arrête dès que deux pions ont atteint la dernière rangée adverse.

Plusieurs cas sont alors possibles :

- si un joueur a amené deux de ses pions à dame, alors il gagne la partie,
- si chaque joueur a amené un pion à dame, alors c'est le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur qui l'emporte,
- en cas d'égalité complète, la partie est nulle.



un cas de partie nulle

Enfin, si un joueur est mis dans l'impossibilité de jouer, il perd la partie.

Conseils pour bien débuter

• Aux *Dames versatiles* gagner un ou plusieurs pions vous donne l'avantage, sauf s'il s'agit de sacrifices volontaires de votre adversaire qui combine pour amener deux pions à dame. En effet, dans ce cas le nombre de pions ne compte pas ; on peut sacrifier 13 pions pour gagner avec les 2 derniers.

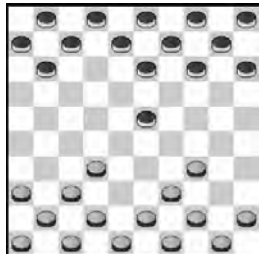
• Les possibilités de combinaison sont très nombreuses, bien plus qu'au jeu de dames classique. Concentrez vos analyses sur les deux thèmes principaux de la tactique des *dames versatiles* : l'attraction (visant à bien disposer les pions ennemis pour une rafle gagnante) et le gain de tempo (en offrant des prises multiples à l'adversaire, vous pouvez déplacer vos propres pions sur des cases critiques).

• Un pion isolé, particulièrement en début de partie, est une faiblesse facile à exploiter. Il suffit, par un pseudo-sacrifice, de l'attirer au contact avec un bloc de pions amis pour finalement gagner ce pion, comme dans le premier des problèmes suivants :

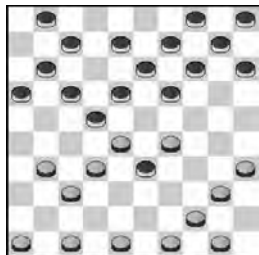
Un jeu de Vincent Everaert

publié dans Tangente Jeux n°5 en 2003

Problèmes



Pb 1 : ouverture
Les blancs gagnent un pion.



Pb 2 : fermeture
Les blancs jouent et gagnent en quatre coups.

Solutions :

Pb 1 : 1.h4-g5 !
Après f6xh4, toutes les prises sont forcées et les noirs perdent leur pion avancé.

Pb 2 : 1. h2-g3 ! f4xh2
Après un coup d'attente, comme 2. c1-d2, les noirs sont forcés de prendre le pion e5, ouvrant ainsi la route vers d10 et f10.