

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





L'ÉTOILE des DAMES®

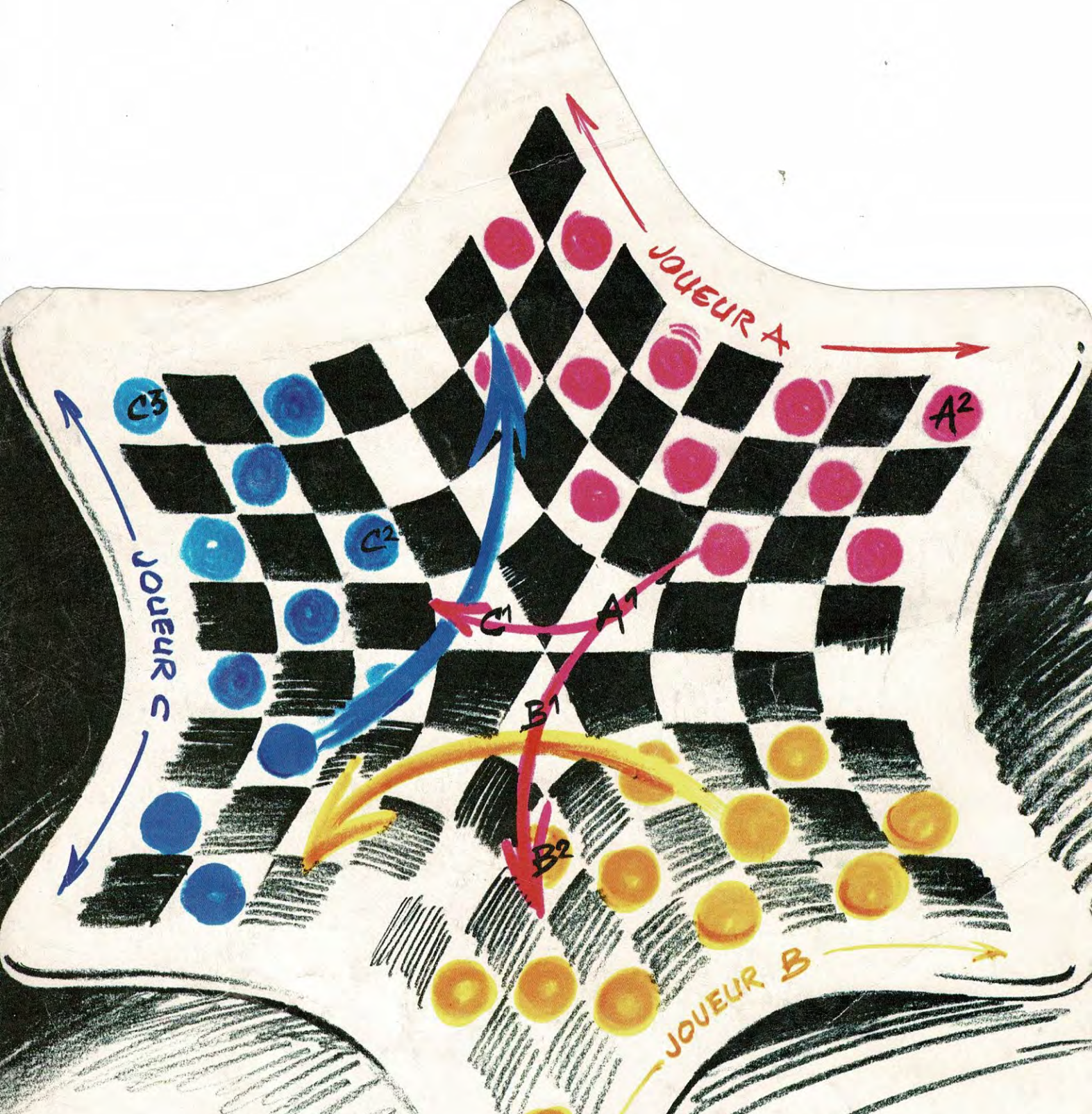
Sur le même principe que le jeu de Dames traditionnel, l'ÉTOILE des DAMES invite jusqu'à trois joueurs et en accentue l'intérêt stratégique. Elle propose des alliances aussi inattendues que provisoires, lorsque chaque joueur tente de

prendre les 12 pions de chaque adversaire.

L'originalité du plateau étoilé avec ses coloris et ses matériaux variés en font un cadeau très décoratif...

Des moments passionnants en perspective pour les petits et les grands !





L'ÉTOILE des DAMES se joue à deux ou trois joueurs, aussi facilement que le jeu de Dames traditionnel, mais sur un plateau étoilé de 96 cases.

Les 12 pions de chaque joueur sont placés sur les cases foncées ou claires, occupant donc 3 lignes de case (comme sur le dessin) et face à face pour 2 joueurs. Chaque joueur avance à tour de rôle ses pions, de case en case, et en diagonale. Le jeu consiste à prendre les pions des adversaires en sautant par dessus, dès qu'il

il y a une case de vide pour se placer.

Le joueur A peut faire Dame chez le joueur B ou C et peut se déplacer sur toute la longueur du damier.

Au centre, deux possibilités s'offrent au pion A1 : il peut se déplacer en B1 ou C1 ou prendre B1 ou C1 en se plaçant en B2 ou C2.

Une dame placée en A2 peut faire A1 - C1 - C2 - C3 ou A1 - B1 - B2 - B3.

Que le meilleur gagne !

VARIANTES de JEUX

A qui perd gagne (à 2 ou 3 joueurs)

(Rapide et déstabilisant pour les "gagneurs")

Cette variante du Jeu de Dames consiste à jouer de façon à se faire prendre tous ses pions. Le gagnant est celui qui n'a plus de pions ou qui s'est mis dans l'impossibilité de jouer.

Particularités des Dames traditionnelles étrangères

Dames Anglaises : le pion ne peut prendre qu'en avant. La Dame, n'avance et ne recule que d'une case, et elle prend comme le pion mais en avant et en arrière. La règle du soufflage, qui permet de s'approprier le pion qui ne prend pas, est abolie.

Dames Allemandes : le pion ne peut prendre qu'en avant. La Dame se déplace comme dans la règle française. La règle du soufflage est appliquée.

Dames Italiennes : la règle du soufflage d'une pièce non prenante est abolie. La Dame ne peut être capturée que par une autre Dame, et non par un simple pion ; La Dame a donc beaucoup plus de valeur que le pion.



L'ÉTOILE des DAMES®

RÈGLE DU JEU

Ce jeu se compose d'un plateau de 96 cases (48 claires et 48 sombres) et de 12 pions clairs, 12 foncés et 12 couleurs intermédiaires.

Les pions sont placés devant chaque joueur, occupant donc 3 lignes (fig. 1) et face à face pour 2 joueurs (fig. 2). Ils sont répartis sur les cases foncées ou claires selon le choix des 3 joueurs et pour tous sur la même couleur.

Position de départ à 3 joueurs

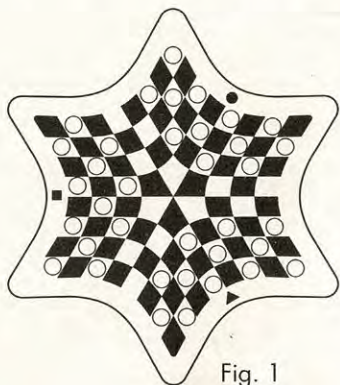


Fig. 1

Position de départ à 2 joueurs

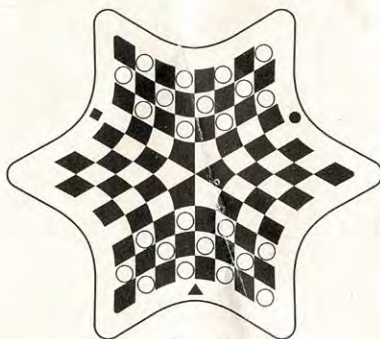


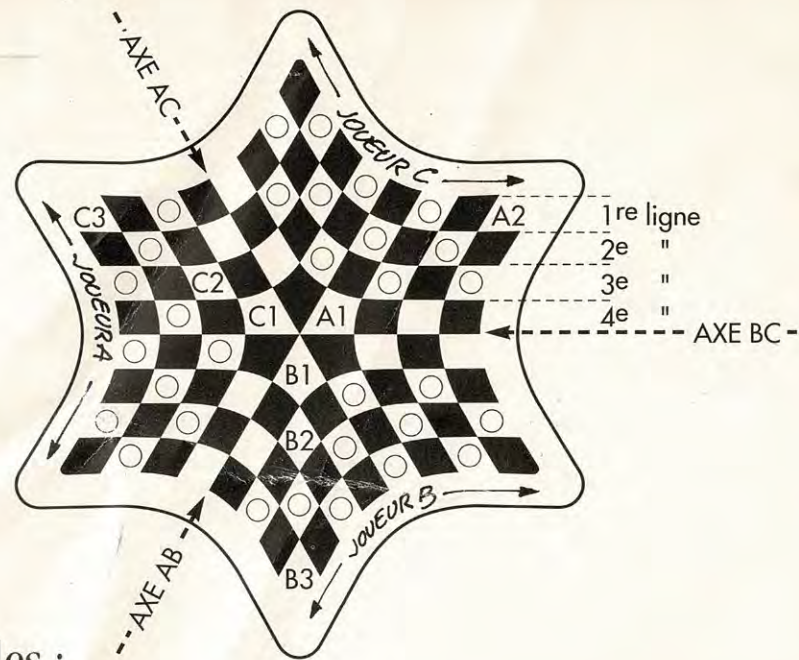
Fig. 2

Le jeu consiste à prendre les pions de son adversaire en sautant par-dessus dès qu'il y a une case de vide pour se placer, ce qui peut être répété plusieurs fois de suite. Le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris tous les pions de ses adversaires.

Les pions se meuvent de case en case, en avant et en diagonale, mais jamais en arrière, sauf lorsque l'on prend. Lorsqu'un pion arrive à la première ligne du camp adverse, on dit qu'il y a «DAME» et l'on pose un nouveau pion dessus pour le reconnaître ; cette dame a droit de se déplacer sur toute la longueur du damier et elle peut (et doit) prendre tous les pions qui sont sur sa route. Elle doit s'arrêter derrière la dernière prise possible.

Dès qu'un pion est touché, il doit être joué. La règle du soufflage est appliquée.

Si c'est l'intérêt d'un joueur à se faire prendre son pion, il peut obliger l'adversaire à le faire. Quand le pion arrive à la base ennemie, il peut soit continuer à capturer tout en restant un simple pion, soit décider de faire Dame, et elle doit s'arrêter, dans ce cas, à la base même si elle a la possibilité de continuer à prendre.



Exemples :

Au centre deux possibilités s'offrent au pion A1 ; il peut se déplacer en B1 ou C1 ou prendre un adversaire s'il est placé en B1 ou C1 en se plaçant en B2 ou C2. Une dame placée en A2 peut faire A1 - C1 - C2 - C3 ou A1 - B1 - B2 - B3.

Dès qu'un joueur dépasse l'axe AC, AB ou BC, il s'engage dans la surface adverse et ne peut revenir dans un autre camp sauf, s'il a la possibilité de prendre en arrière. Il doit continuer en avant toujours en tenant compte, des 4e, 3e, 2e et 1re lignes d'attaque, et de la ligne de départ de l'un des adversaires pour faire Dame.

PARTIE NULLE

Elle peut advenir :

- 1) Par un commun accord entre les adversaires ;
- 2) Quand aucun des adversaires n'arrive à bloquer ou à capturer toutes les pièces adverses ;
- 3) Quand le camp supérieur ne réussit pas à capturer ou à bloquer les pièces adverses :

A = en 10 coups dans le cas de deux dames contre une ;

B = en 20 coups dans le cas de trois dames contre deux ;

C = en 30 coups dans tous les autres cas, pourvu que, durant le compte, il ne se produise ni capture, ni déplacement d'un pion du camp supérieur. Dans ce cas il faut recommencer le compte depuis le début, sur la base des règles exposées.