

# JEU DE DAMES GEANT

« checkers »



*Une importante variante du jeu de dames se joue sur un échiquier (64 cases), chaque camp ayant 12 pions. Cette variante appelée checkers est assez jouée au Royaume-Uni.*

Jeu à monter (jeu d'échiquier)

- 32 plaques blanches, 32 plaques noires,
- 12 palets blancs, 12 palets noirs

Deux joueurs

Le damier est disposé de sorte que la case en bas à gauche soit de la couleur foncée.

Chaque joueur place ses pions sur les cases de couleur foncée. Avant de commencer une partie, il y aura donc deux lignes au milieu du damier qui seront vides et sépareront les deux camps.

Ce sont les Blancs qui commencent.

## Comment jouer ?

### *Le déplacement*

Les pions se déplacent sur les diagonales, du joueur vers le joueur adverse. Ils ne se déplacent que d'une case à la fois sauf lorsqu'il y a une prise (cf. plus bas).

### *La prise*

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 peut être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu.

Le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur le damier entre deux prises. Une prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière.

La règle « souffler n'est pas jouer » a été abolie en 1911 : quand vous pouvez prendre, vous devez prendre (même quand vous comprenez que cela va vous faire perdre). S'il y a plusieurs façons d'effectuer une ou plusieurs prises, la règle de la quantité doit être appliquée : il faut effectuer le maximum de prises possibles.

### *La promotion*

La promotion a lieu lorsqu'un pion atteint la dernière rangée : celui-ci devient alors automatiquement une dame. Il est d'usage de superposer deux pions pour représenter une dame.

Toutefois, si un pion vient à passer au dessus de la dernière rangée au cours d'une prise multiple, il ne devient une dame que s'il finit la rafle sur une case de promotion.

## La dame

### *Le fonctionnement de la dame*

La dame peut se déplacer dans tous les sens à partir du moment où elle suit les diagonales.

La dame prend comme le pion mais a l'avantage de pouvoir franchir plusieurs cases vides.

Lors d'une prise multiple, il est interdit de retirer les pièces prises au fur et à mesure de la rafle. Il faut les enlever, dans l'ordre de la prise, une fois la dame posée. Ce point est important car il rend possible la réalisation d'un piège dit « coup turc », permettant de prendre la dame adverse. Enfin, la dame peut s'arrêter, après sa dernière prise, sur la case de son choix, si bien sûr elle dispose de plusieurs cases libres.

**Dans la variante dite « Checkers » jouée sur 64 cases, la dame ne peut se déplacer que d'une case à la fois (comme un pion normal) mais a le privilège de pouvoir se déplacer, et prendre, en arrière.**