

DAMES & TRAP

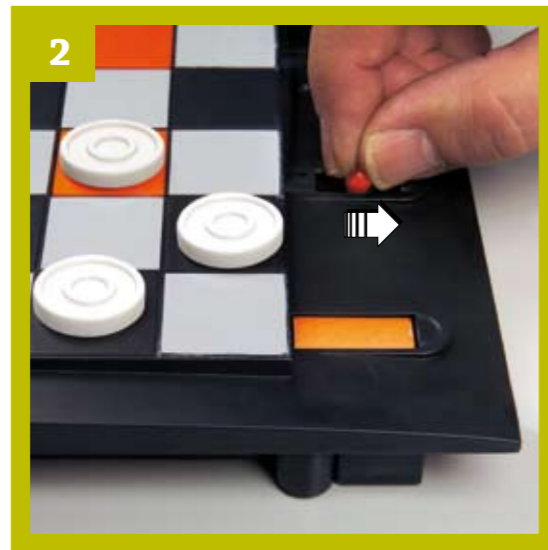
RÈGLE DU JEU



#70441-10-0707

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. **Attention:** Ce jouet contient de petits aimants. Des aimants ingérés peuvent coller entre eux le long de la paroi intestinale provoquant des infections graves et parfois la mort. Consulter un médecin en urgence en cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants. Fabriqué en Chine www.goliathgames.com

#70441



F RÈGLE DU JEU

Une folle version du jeu de Dames dans laquelle vous pourrez capturer les pièces adverses à l'aide de trappes !

- JOUEURS :** Pour 2 joueurs, à partir de 7 ans
- CONTENU :** 26 pions (13 blancs et 13 noirs dont un de rechange pour chaque couleur), 1 plateau de jeu, le livret de règles.
- BUT DU JEU :** 'Manger' tous les pions de l'adversaire ou le forcer à abandonner. On est forcé d'abandonner lorsque, à son tour de jeu, on ne peut plus se déplacer.
- MISE EN PLACE :** Placez le plateau de jeu entre les deux adversaires de manière à ce que les tirettes se retrouvent sur les côtés. Mettez les tirettes sur la position neutre de manière à ce que toutes les trappes soient fermées. Installez le jeu de dames de manière classique : chaque joueur choisit sa couleur et place ses pions sur les cases noires des trois premières rangées de son côté.
- COMMENT JOUER ?** La partie se déroule comme une partie de Dames classique à laquelle viennent s'ajouter des règles spéciales pour l'utilisation des trappes.

Les blancs commencent et lancent la roulette. Durant toute la partie, les joueurs devront débiter leur tour par un lancer de roulette à moins qu'ils ne puissent prendre une pièce adverse. Si une prise est possible, celle-ci est toujours obligatoire.

Si la roulette s'arrête sur une case représentant un pion, le joueur dont c'est le tour déplace un de ses pions (Pion ou Dame).

Si la roulette s'arrête sur une case verte, le joueur dont c'est le tour actionne une trappe verte en déplaçant la tirette vers la gauche ou la droite provoquant ainsi l'ouverture ou la fermeture d'une trappe. Un pion avalé à la suite de ce mouvement est définitivement perdu et la trappe reste ouverte. Le tour de ce joueur est alors fini.

Si la roulette s'arrête sur une case orange (Voir Schéma 1), le joueur dont c'est le tour actionne une trappe orange en déplaçant la tirette vers la gauche ou la droite provoquant ainsi l'ouverture ou la fermeture d'une trappe (Voir Schéma 2). Un pion avalé à la suite de ce mouvement est définitivement perdu et la trappe reste ouverte. Le tour de ce joueur est alors fini (Voir Schéma 3).

COUPS DE BASE: Les adversaires jouent un coup, chacun à tour de rôle, avec leurs pions. Un Pion se déplace obligatoirement vers l'avant, en diagonale et vers une case noire libre de la rangée suivante.

LA PRISE DE PIONS : Un Pion qui se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. Si ce même Pion a à nouveau la possibilité de sauter par-dessus une autre pièce il doit effectuer ce coup, etc. jusqu'à ce qu'il ne puisse plus 'manger' de pièce. La ou les pièces sauté(e)s sont alors retirée(s) du damier.

REMARQUES : Les prises s'effectuent aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. On ne peut pas sauter par dessus ses propres pièces. Si, avant de lancer la roulette, un joueur est dans une position qui lui permet de prendre une pièce adverse, il doit jouer ce coup, même si cela s'avère désavantageux ou que cela le fasse tomber dans une trappe ouverte. Un joueur doit toujours choisir le chemin qui lui permet le plus de prises.

CRÉER UNE DAME : Quand un Pion atteint le bord opposé du plateau, il se transforme en Dame. Pour cela, on le couronne en plaçant dessus un deuxième Pion de la même couleur. (Utilisez le Pion de réserve ou un Pion mangé). Le tour du joueur est alors terminé même si la Dame est en position de prendre. Une Dame se déplace en ligne droite, vers l'avant ou vers l'arrière en passant par-dessus autant de cases libres qu'elle le souhaite. Les mêmes règles que pour les Pions s'appliquent : la Dame prend en diagonale, si elle peut prendre, elle doit le faire et elle ne peut pas sauter par-dessus les pièces de sa couleur. Quand une Dame prend, elle n'est pas obligée de s'arrêter sur la première case libre.

GAIN DE LA PARTIE : Le joueur qui capture toutes les pièces adverses ou force son adversaire à abandonner gagne la partie. On est forcé d'abandonner lorsque, à son tour de jeu, on est dans l'impossibilité de déplacer une pièce.

NOUVELLE PARTIE : Echangez les couleurs pour une nouvelle partie.

VARIANTES ET CONSEILS DE JEU : Voici quelques idées de variantes qui peuvent venir agrémenter le jeu.

- Toujours refermer les trappes après utilisation.
- Si la roulette s'arrête à la fois sur du orange et sur du vert, le joueur dont c'est le tour choisit la couleur qui l'arrange.

Variante utilisée par les joueurs américains et anglais :

- Les noirs commencent.
- On ne prend que vers l'avant.
- La Dame est appelée Roi. Il prend vers l'avant et vers l'arrière à une seule case de distance. Si plusieurs possibilités de prise existent, le joueur dont c'est le tour peut choisir celle qu'il préfère.

© 2005 David Mair