

# Jeu de dame et jeu du moulin

## Notice et règles des jeux



**N° d'identification :** JDSDA2005.

**Inventaire des pièces :** Jeux de société avec 1 plateau de jeu (recto - verso) et 40 jetons.

**Âge :** A partir de 8 ans.

### Jeu de Dame :

**Nombre de joueurs :** 2

**But du jeu :** Capturer tous les pions de son adversaire, ou le plus de pions lorsque plus aucune capture n'est possible.

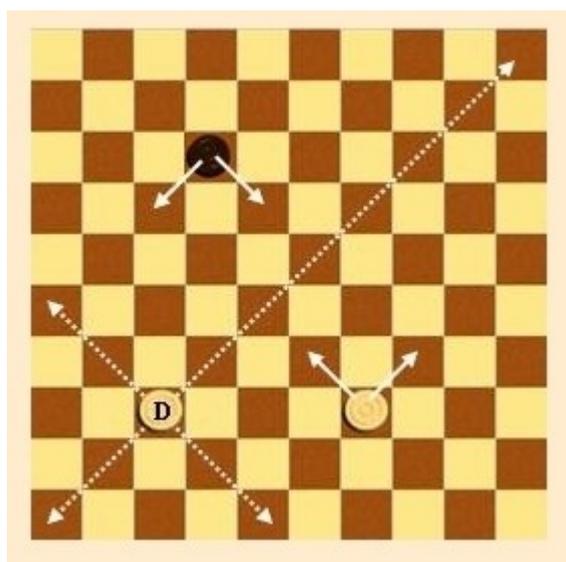
Chaque joueur possède 20 pions, placés sur les cases foncées des 4 premières rangées. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Les blancs commencent toujours.

Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie.

Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale.

Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est promu en « dame ». Il est alors doublé (on pose dessus un deuxième pion de sa couleur).

La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière.



La prise par un pion

Un pion peut en prendre un autre en sautant par dessus le pion adverse pour se rendre sur la case vide située derrière celui-ci. Le pion sauté est retiré du jeu.

La prise peut également s'effectuer en arrière.

La prise est obligatoire.

Si, après avoir pris un premier pion, vous vous retrouvez de nouveau en position de prise, vous devez continuer, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.

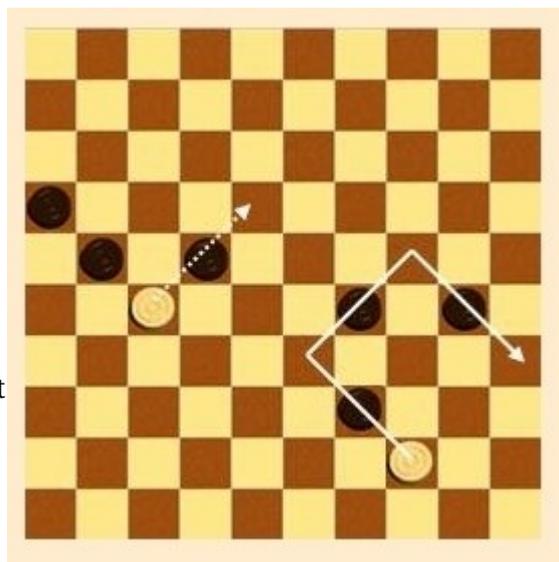
Les pions doivent être enlevés à la fin de la prise et non pas un par un au fur et à mesure.

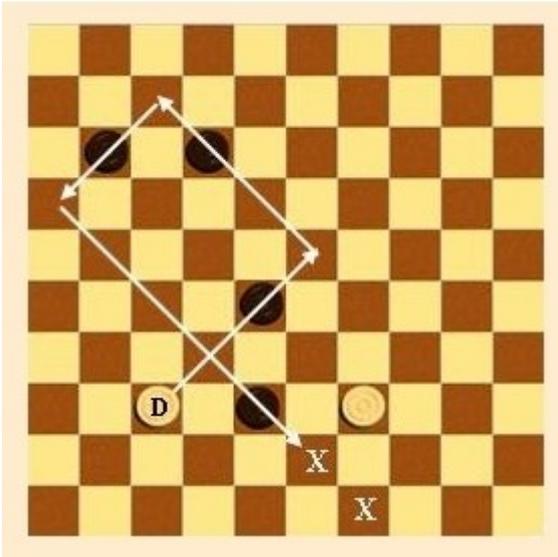
La prise majoritaire

Lorsque plusieurs prises sont possibles, il faut toujours prendre du côté du plus grand nombre de pièces.

Cela signifie que si on peut prendre une dame ou deux pions, il faut prendre les deux pions

Dans l'exemple ci-contre, un pion blanc peut prendre un pion noir, mais l'autre pion blanc peut en prendre 3, c'est donc ce coup qui doit être joué.





La prise par la dame  
Puisque la dame a une plus grande marge de manoeuvre, elle a aussi de plus grandes possibilités pour les prises.

La dame doit prendre tout pion situé sur sa diagonale (s'il y a une case libre derrière) et doit changer de direction à chaque fois qu'une nouvelle prise est possible.

On ne peut passer qu'une seule fois sur un même pion. En revanche, on peut passer deux fois sur la même case. Dans cet exemple, la dame blanche peut prendre les 4

pions noirs et pourra s'arrêter au choix sur l'une des 2 cases marquées d'une croix.

Enfin, la partie peut être déclarée nulle si aucun des deux joueurs ne peut prendre toutes les pièces adverses (par exemple 3 dames contre une).

### Jeu du Moulin :

**Nombre de joueurs :** 2

**But du jeu :** Bloquer son adversaire ou ne lui laisser que 2 pions.

**Règle du jeu :** Le jeu se déroule sur les 24 points du tableau (les 12 coins des carrés et les 12 intersections qu'ils forment avec les lignes perpendiculaires).

Le but est de parvenir à ce que le joueur adverse ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser des mouvements, ses pièces étant bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des **Moulins** (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

**Le jeu a deux phases bien différenciées.**

Le jeu débute par une phase de placement des pions, puis est suivie par la phase de déplacements.

#### 1ère Phase:

Le jeu commence avec le tableau vide. À la première phase les joueurs placent tour à tour leurs neuf pions sur un point libre quelconque du tableau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau.

#### 2ème Phase:

Une fois les pions placés, on commencera la deuxième phase. Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces sur un point adjacent (à côté) libre, à travers la ligne qui relie le point d'origine et le point de destination.

Pendant les deux phases du jeu, si le pion incorporé ou déplacé termine un « moulin », c'est-à-dire une rangée de trois pions de la même couleur situées sur les trois points d'une même ligne, il sort du jeu un pion ennemi. A moins qu'il ne reste plus de pions à sortir, un joueur ne peut toucher aucun pion qui fasse partie d'un moulin ennemi. Une fois sorti du jeu, un pion ne peut plus y rentrer. Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau, il peut déplacer ses pions librement sur n'importe quel point du plateau (la règle des points adjacents ne vaut plus).

**Fin du Jeu**

Un joueur gagne la partie dans l'un des deux cas suivants :

Un des joueurs a réalisé 7 prises et par conséquent son adversaire a seulement deux pions et ne peut plus former de moulins.

Un des joueurs ne peut plus réaliser de mouvement parce que tous ses pions sont bloqués.

La partie est nulle quand il y a égalité quand aucun des 2 joueurs n'arrive à gagner.

**Entretien :** Rincer à l'eau et frotter avec une éponge douce, sécher le jouet avant de le ranger. A conserver dans un endroit sec. Ne pas laisser le jouet au soleil, près d'une source de chaleur ou dans l'eau car il pourrait se déformer.

Les couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

**Attention :**

- Ne pas marcher sur le jouet, cela pourrait l'endommager et le rendre non conforme.
- Retirer la notice avant utilisation par l'enfant (Mise à la bouche).
- Retirer l'étiquette ainsi que le fil de l'étiquette du jouet avant de le donner à l'enfant (Mise à la bouche).
- À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (contient de petites pièces).
- Ne pas jeter le jeu sur un tiers ou sur un animal (blessures).

**Conservez cette notice pour renseignements ou contacts ultérieurs.**

**Également disponibles :** Jeux musicaux, jeux de mémoire, jeux d'apprentissage des couleurs, des chiffres, puzzles, Jeu de dames...

**Retrouvez tous nos jeux sur [www.bouliwoodcreationsbois.com](http://www.bouliwoodcreationsbois.com)**

Nom et adresse du fabricant : Bluche Stéphanie 6 lotissement les écureuils, 83136 Rocbaron. France – 06 10 60 87 25