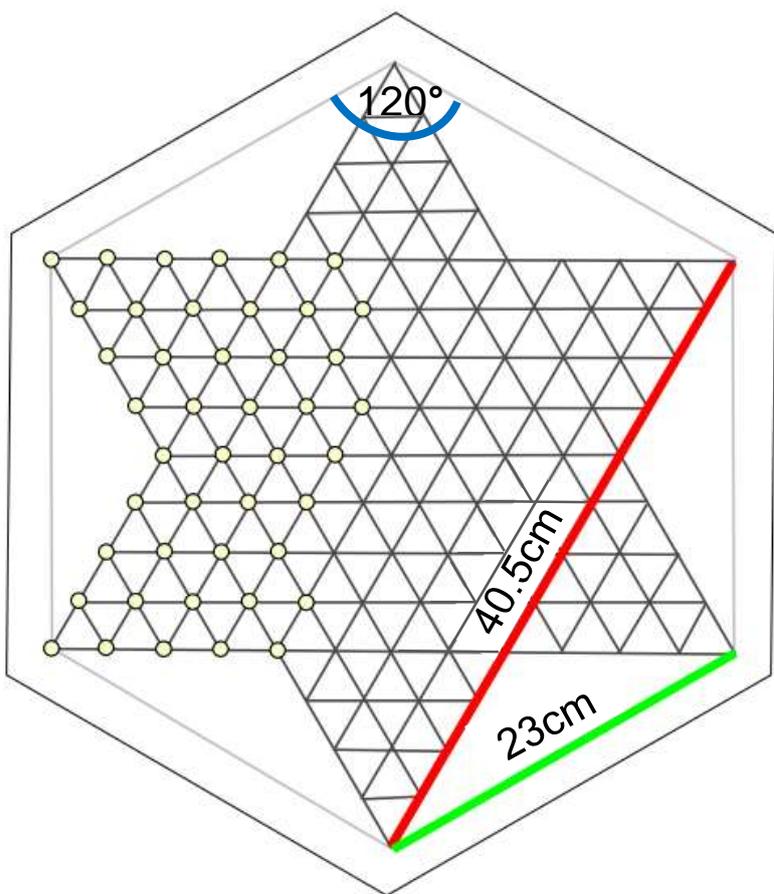


Dames chinoises - Construction du plateau de jeu



Marche à suivre

Le plateau se compose d'un réseau de lignes sur une étoile à six branches.

Il est conseillé de faire un patron sur une feuille de papier avant de marquer le bois.

- Les côtés de l'hexagone mesurent 23cm. Les angles d'un hexagone mesurent toujours 120° .
- Une fois l'hexagone défini et tracé, il faut relier les diagonales (qui doivent mesurer 40,5cm).
- Chacune des six diagonales est partagée en 12 segments. Pour les points sur une diagonale de 40,5 cm, il faut les espacer de 3,4cm.
- Ensuite, on relie tous les points comme sur le dessin. On pourra éventuellement les faire ressortir sur le bois (avec un pyrograveur par exemple).
- Aux intersections (percées sur le patron et marquées sur le bois), on creuse des alvéoles pour y placer les billes. On peut utiliser une défonceuse (fraise à gorge de 16mm de diamètre) ou un chanfrein.

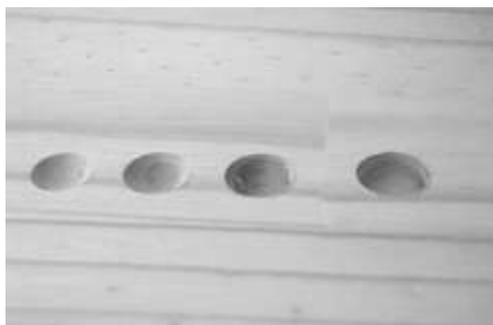
Il faut aussi définir la forme extérieure du plateau. Le cercle (55-60cm de diamètre) n'est pas facile à réaliser, le carré (55-60 cm de côté) pas très esthétique, l'hexagone (30-35cm de côté) reste le meilleur compromis.

Matériel et utilisation

- Du papier A1, un crayon, une gomme, une règle et un rapporteur pour dessiner le patron.
- Une planche de bois d'environ 50x50 cm.
- Une ponceuse ou papier de verre pour adoucir les angles et le dessus.
- Une fraise à doucine ou du papier de verre pour profiler ou adoucir les bords.
- Une défonceuse munie d'une fraise à gorge de 14 ou un chanfrein pour creuser les alvéoles.
- Un pyrograveur ou de la peinture (ou autre) pour dessiner les lignes (facultatif).
- 60 billes de 14mm de diamètre (10 dans chaque couleur).

Attention: Si les alvéoles sont trop profondes, les billes resteront coincées!

En utilisant une défonceuse, on peut régler la butée de profondeur pour assurer la régularité de la profondeur des alvéoles.



Dames chinoises - Règles du jeu

Le jeu se joue sur un plateau en forme d'étoile à 6 branches.

Dans la version classique du jeu chacun des joueurs dispose de 10 pions, mais notez que selon les variantes et le nombre de joueurs le nombre de pièces peut changer.

But du jeu

Vous devez faire parcourir le plateau à toutes vos pièces pour qu'elles atteignent la branche opposée de l'étoile. Vous devrez donc traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

Les déplacements

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre vers le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplacement sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques.

Les déplacements se font dans n'importe quel sens, vous pouvez aller à droite ou à gauche en diagonale, en avant ou en arrière, tout droit ou sur le côté. Pour chaque mouvement vous avez donc au maximum six possibilités.

Sauter des pions

Pour sauter un pion il doit être juxtaposé au nôtre, si la case d'atterrissage est elle aussi juxtaposée à un autre pion vous pouvez enchaîner un autre saut. Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs sauts consécutifs pour avancer plus rapidement. On a déjà vu de fabuleuses traversées d'une branche vers l'autre grâce à cette technique de déplacement.

Attention on ne peut pas cumuler un déplacement vers une case libre puis un saut de pion. Vous devez soit vous déplacer d'une case sans sauter, soit enchaîner un ou plusieurs sauts d'affilée mais pas les deux en un seul tour.

Vous n'êtes pas obligé de sauter, vous pouvez vous arrêter dans un enchaînement si vous le décidez, pour un choix stratégique par exemple afin de bloquer l'autre.

Il n'y a pas de captures, les pions sautés restent à leur place et ne sont en aucun cas sortis du plateau de jeu.

Jouer à 2, 3 ou 4 joueurs

Pour jouer à 2 joueurs, chacun peut jouer soit une seule couleur, soit deux couleurs, soit trois couleurs. Ensuite les règles classiques s'appliquent, c'est à dire que chaque ensemble de pions doit rejoindre la zone opposée, le premier à y arriver est déclaré vainqueur.

Pour jouer à 3 joueurs, chacun peut jouer soit une, soit deux couleurs. Ensuite même chose, les règles classiques sont de mise, chacun devant amener sa ou ses couleurs dans la branche du plateau opposé.

Pour jouer à 4 joueurs, les règles du jeu classique sont utilisées, deux branches de l'étoile resteront cependant inutilisées.

Les parties en équipe

Pour jouer à 6 par équipe de 2 joueurs, on forme trois équipes, les coéquipiers se placent les uns opposés aux autres sur les branches de l'étoile puis la partie se déroule de manière normale.

Pour qu'une équipe gagne, ses deux couleurs doivent toutes les deux avoir rejoint leurs zones d'arrivée respectives. Ce type de partie avec alliance permet de donner au jeu un aspect encore plus stratégique, chacun pouvant aider son partenaire en lui facilitant les enchaînements.

