

XIX SIECLE	?	STRATEGIE	2,3,4 OU 6 JOUEURS
------------	---	-----------	--------------------

- A partir de 6 ans
- Durée de la partie : 20 minutes

DAMES CHINOISES



DAMES CHINOISES

*Avec un nom comme celui-là, on pourrait croire que ce jeu est d'origine chinoise ! En fait, la première version éditée (par **Ravensburger**) de ce jeu est allemande et date de 1892 : Appelée **Stern-Halma**, il s'agit d'une variante de l'**Halma** ("saut" en grec) qui venait tout juste d'apparaître (1883/1884 semble-t-il). Ces dames chinoises, en reprenant les mêmes règles que l'halma permettaient en plus de pouvoir jouer jusqu'à six (L'halma étant un jeu à deux). Deux autres hypothèses existent concernant son origine. Tout d'abord une origine indienne : L'halma a en effet d'abord été connu sous le nom **Hoppity**, terme qui indiquerait une origine hopie du jeu. Il existe en effet un jeu mexicain (**Les guerriers de pierre**) très ressemblant mais qui daterait de la même période. Ensuite une **Origine mongole** de part la parenté des dames chinoises ou de l'halma avec certains jeux mongols. Le mystère des dames Chinoises reste donc entier !*

MATERIEL : 1 plateau en forme d'étoile avec 6 camps et 10 pions par camp, de couleurs différentes. (Un camp : une couleur).

BUT DU JEU : Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

MISE EN PLACE :

S'il y a deux joueurs, chacun prend 10 pions ou fiches d'une couleur et les met dans les 10 trous de sa "maison" - l'une des branches de l'étoile -. S'il n'y a que deux joueurs ils occuperont deux maisons diamétralement opposées. S'il y a trois joueurs, ou plus, chacun prend dix fiches d'une couleur et les place dans les dix trous du fond de sa maison. S'il y a juste trois joueurs, ils se placent en laissant une branche vide entre chacun d'eux et en face d'eux. S'il y a quatre joueurs ou plus, ils peuvent choisir la maison qu'ils préfèrent.

DEROULEMENT :

L'objectif du jeu est de transférer ses propres fiches dans la branche opposée à sa maison. L'ordre des tours (pour trois participants ou plus), se fait dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs peuvent déplacer une fiche dans un trou vide contigu ou bien « sauter » une fiche pour se placer dans un trou vide adjoignant. Si, à la suite, il y a la possibilité d'en sauter une ou plusieurs autres, on doit le faire. Les fiches peuvent sauter le long des lignes dans n'importe quelle direction. On ne peut déplacer qu'une seule fiche par tour mais aussi loin que le permettent les possibilités de saut.

Une stratégie très répandue consiste à placer plusieurs pièces en escalier pour qu'elles favorisent la progression des fiches suivantes dans leur route vers le sommet. Cependant, ledit escalier peut également servir l'adversaire qui déplace ses fiches en sens contraire.

FIN DE LA PARTIE : Dès qu'un joueur a déplacé l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ.

CONSEILS : Il est bien sûr crucial de se servir des pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible. Il est aussi important de ne pas laisser de pions de côté car à la fin du jeu le centre de l'étoile se déserte souvent et les pions restants n'ont plus l'occasion de faire des sauts et se retrouvent contraints d'avancer case par case.

Par ailleurs, la relation avec l'adversaire directement opposé est particulière à cause de la dépendance mutuelle qui se crée : les deux joueurs ont besoin d'occuper la place libérée par l'autre, et leur stratégie influe davantage sur cet adversaire que sur les autres.