

Checkers

Method of play

The player whose turn it is to move proceeds by advancing one of his men diagonally forward to an adjacent vacant square. If however, an opponent's piece occupies one of the adjacent squares and there is a vacant square immediately behind it, that piece of the opponent's can be captured and move on to the vacant square and then capture the piece (or pieces) by removing them from board. A player may not move a piece on to a square occupied by an opponent's piece which does not have a vacant square immediately behind it.

Captures are compulsory, but if there is a choice of captures, the player may choose which best suits their purpose; They are not required to play the move which captures the greatest number of men. However, once a capturing move has begun it must continue until all men available on the path chosen have been captured.

Uncrowned men may move or capture in a forward direction only.

The turn is completed when the hand is withdrawn from the piece being played by the player. When capturing, if a player removes one of his own pieces, he may not replace it, but his opponent may either play or insist on his replacing it.

Crowning The Men

When man first reaches any of the squares on the opposite extreme line of the board, it becomes a King, and must immediately be crowned (by placing a man on top) by the opponent. Crowning a piece completes its move.

The King is allowed to move or capture backwards or forward as the limits of the board permit.

If an opponent does not crown a man that has reached the King row and plays on, such play shall be put back until the man is crowned.

Winning

A game is won when a player captures all his opponents' men, or renders them unable to move.

INSTRUCTION POUR JEU DE DAMES

LE BUT DU JEU: Enlever toutes les dames de votre adversaire ou bloquer les pièces de l'adversaire afin qu'il ne puisse pas bouger.

POUR COMMENCER: Chaque joueur à 12 pièces (dames) de la même couleur, le damier est placé de façon à ce que le carré en bas à gauche devant chaque joueur soit foncé. Les dames sont placées sur les carrés foncés dans les trois rangées les plus près de chaque joueur. Le joueur qui possède les dames foncées joue le premier.

LE JEU: Les dames sont sur les carrés foncés et doivent toujours se déplacer en diagonale. Au début du jeu, les dames ne bougent que d'un carré à la fois, soit vers la droite ou vers la gauche, mais toujours vers l'avant. Lorsqu'une dame atteint la dernière rangée (la rangée du roi), elle est couronnée d'une autre pièce de la même couleur (par l'adversaire) et devient un roi. Un roi peut bouger vers l'avant ou l'arrière en diagonale.

SAUTER ET SAISIR: Un joueur peut sauter et saisir la dame d'un adversaire s'il occupe un carré vers lequel un joueur peut avancer mais seulement s'il y a un carré libre de l'autre côté. Le joueur doit sauter par-dessus la dame de l'adversaire vers le carré libre et enlever la dame de l'adversaire qui a été sautée.

Il est possible de faire des sauts simples, doubles, triples, quadruples et même quintuples, et dans ce cas on continue de sauter jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de saisir. Mais une dame seule doit s'arrêter lorsqu'elle atteint la rangée du roi.

TOUCHEZ-Y - BOUGEZ-LE: Lorsque les dames sont placées, si le joueur à qui c'est le tour de jouer touche une dame, il doit alors bouger cette dame ou le match est nul.

COURONNEMENT: Lorsqu'une dame atteint les carrés à l'extrémité opposée du damier (la rangée du roi), elle devient un roi, et est couronnée par l'adversaire en plaçant une pièce saisie de la même couleur par-dessus. On peut alors la bouger vers l'arrière ou vers l'avant, un mouvement à la fois. L'adversaire doit couronner le roi.

LIMITE DE TEMPS POUR BOUGER: Si un joueur ne bouge pas dans des délais de cinq minutes, on rappelle que le "temps" est dépassé et le joueur doit bouger dans un délai d'une minute. Sinon, le joueur forfait le jeu.

MATCH NUL: Le match est nul lorsque ni l'un ni l'autre des joueurs n'arrive à gagner.

Le jeu Perdant

Cette variante du jeu se joue selon les mêmes règles que le jeu de Dames sauf que chaque joueur essaie de forcer l'adversaire à saisir ses pièces de l'autre. Le premier joueur à perdre toutes ses pièces gagne la partie.