



F

# Marelle & Dames

Des classiques de poche pour 2 joueurs de 8 à 99 ans.

Jeux Ravensburger® n° 20 545 5

Illustrations : Heiner Buck · Design : DE Ravensburger · Rédaction : Monika Gohl

*La marelle (ou moulin) et les dames comptent parmi les plus anciens jeux du monde. Il y a 3000 ans, les Égyptiens jouaient déjà aux dames. Ce jeu existe dans de très nombreux pays, dans des versions différentes. Les règles qui suivent sont les règles usuelles. Mais les joueurs sont libres d'utiliser celles auxquelles ils sont habitués.*

**Contenu :** 1 plateau double face, 40 pions de 2 couleurs

## ● — ● — ● **La marelle** ● — ● — ●

### **But du jeu**

Le vainqueur est le joueur qui réussit à éliminer tous les pions adverses.

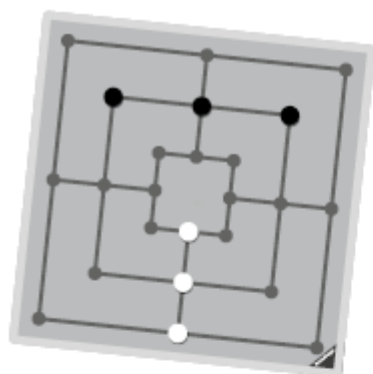
### **Mise en place**

Placer le **plateau de marelle** au milieu de la table. Tirer au sort la couleur des pions. Chacun en prend **9 de sa couleur**.

### **Règle du jeu**

#### **Placement des pions**

À tour de rôle en commençant par les blancs, chaque joueur place un pion sur un point libre du plateau. Dès la pose, chacun essaye de former un « moulin ». L'adversaire peut tenter de l'en empêcher en intercalant l'un de ses pions à temps.



Un « moulin » est un alignement de 3 pions de même couleur.

Dès qu'un joueur a formé un « moulin », il retire définitivement un pion adverse du plateau.

**Important :** Ce pion ne doit pas faire partie d'un « moulin » déjà formé.

### Déplacement des pions

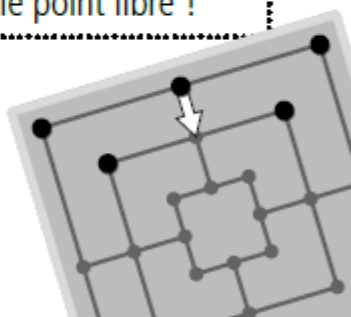
Dès que tous les pions ont été placés, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses pions vers un point libre voisin en suivant une ligne.

Là aussi, les joueurs essaient de former un « moulin » pour éliminer un pion adverse. Un joueur peut « casser un moulin » en déplaçant un des pions qui le composent sur un point libre voisin et le « reformer » en ramenant le pion à sa place au tour suivant.

Attention : Le joueur qui « casse un moulin » doit s'arranger pour qu'aucun pion adverse ne puisse se glisser entre temps sur le point libre !

### Double moulin

Si, en même temps qu'il casse un « moulin » un joueur en crée un autre, on parle de « double moulin ». Il est composé de 5 pions, dont l'un appartient aux deux moulins.



### Saut

Dès qu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut « sauter » : il peut déplacer l'un de ses pions sur n'importe quel autre point libre du plateau et ainsi bloquer un « moulin » adverse ou en former un lui-même.

### Fin de la partie

Si un joueur réussit à former un « moulin » alors que son adversaire n'a plus que 3 pions, il gagne immédiatement. Ce dernier perd ses 3 pions, même s'ils sont alignés.

Un joueur l'emporte également s'il réussit à empêcher tout mouvement des pions adverses.

# Dames

## But du jeu

Chaque joueur essaye de capturer tous les pions adverses ou de les empêcher de se déplacer.

## Règle de base

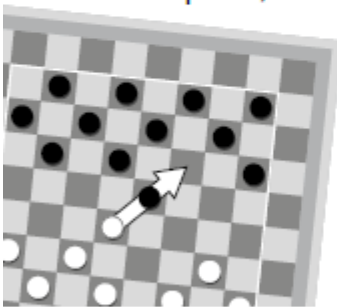
Le jeu se déroule sur le damier de 8x8 cases délimité par la fine ligne jaune. Tourner le plateau de manière à ce que la case de gauche de la première rangée devant le joueur soit sombre.

Les pions ne se déplacent que sur les cases sombres. Chaque joueur dispose **les 12 pions de sa couleur** sur les trois rangées devant lui. Les deux rangées du milieu restent vides.

## Déroulement de la partie

À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion. Blanc commence. Un pion se déplace à chaque fois d'1 case en diagonale. Il ne peut donc jamais se retrouver sur une case claire.

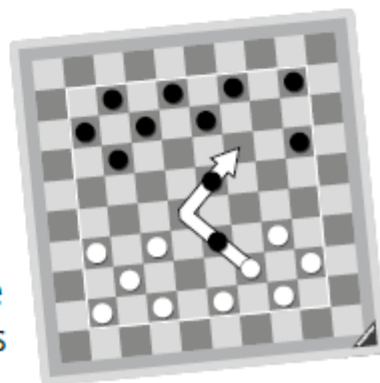
**Important :** Un pion doit toujours avancer, jamais reculer (sauf pour une capture).



### Capture d'un pion

Si un pion se trouve sur une case voisine d'un pion adverse et que **la case juste derrière celui-ci, sur la même diagonale**, est libre, il saute par-dessus lui sur cette case, en avançant ou en reculant.

Il capture ainsi le pion adverse et le retire du plateau. S'il atterrit sur une case lui permettant de capturer un nouveau pion adverse, il est obligé de le faire ! À la fin de son tour, tous les pions capturés sont retirés du plateau. Si un joueur oublie une capture obligatoire, l'adversaire peut le lui signaler. Il est interdit de sauter par-dessus ses propres pions !



Variante : Si un joueur oublie une capture, son pion est retiré du plateau (sans que cela compte comme un coup adverse). L'adversaire annonce alors « Souffler n'est pas jouer ! ». Aux joueurs de décider s'ils adoptent cette règle avant le début de partie.

### Aller à dame

Si un pion atteint la première rangée devant son adversaire, il forme une dame : un second pion de même couleur déjà éliminé est empilé dessus.

Un joueur peut posséder **plusieurs dames** en jeu.

Une dame peut avancer ou reculer d'autant de cases qu'elle veut. Cependant, à chaque saut, elle doit pouvoir atterrir sur la case juste derrière le pion capturé.

Comme pour un pion simple, une dame est **obligée de prendre**, que ce soit **en avançant ou en reculant**. Elle ne peut pas sauter deux fois par-dessus le même pion.

Une dame peut être capturée comme n'importe quel pion.

### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a capturé tous les pions adverses, il remporte la partie. C'est également le cas si l'adversaire est coincé et ne peut plus se déplacer.

La partie est nulle si, par exemple, chaque joueur n'a plus qu'une dame qu'il ne souhaite pas sacrifier.

## Dame 100

Dans cette version, le jeu se déroule sur le damier de 10x10 cases. Installer le plateau de manière à ce que la case de gauche dans la première rangée devant le joueur soit sombre. Chacun reçoit les 20 pions d'une couleur et les place sur les 4 premières rangées de cases sombres devant lui.

Les règles restent les mêmes.