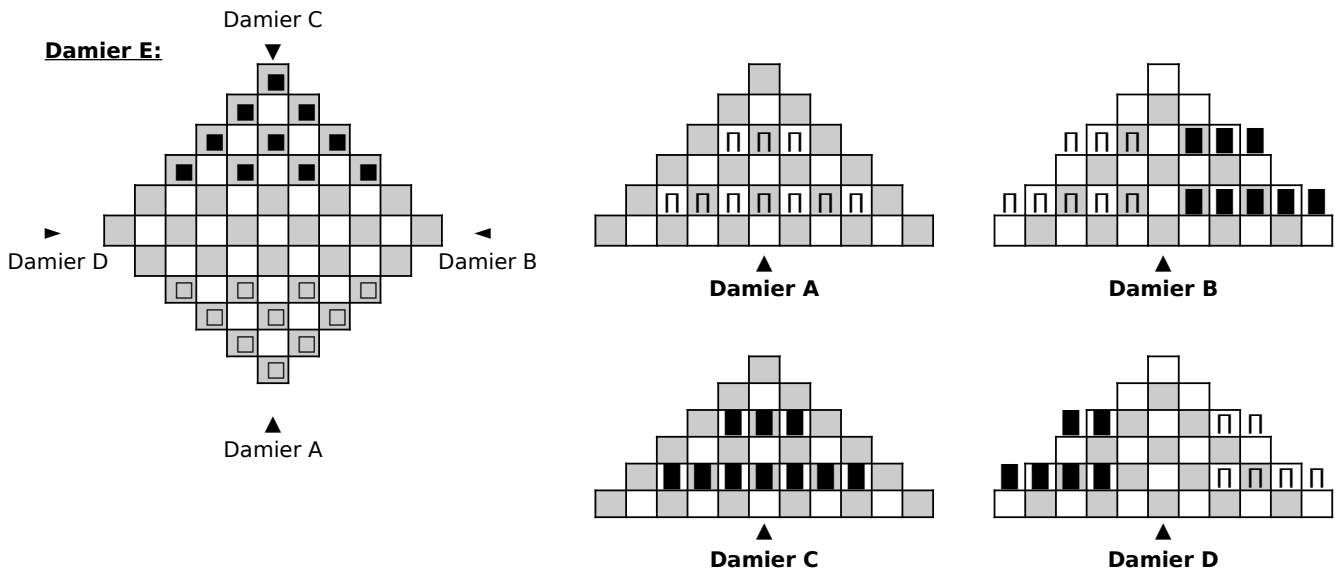


Le jeu du Pyramidame : le niveau débutant.

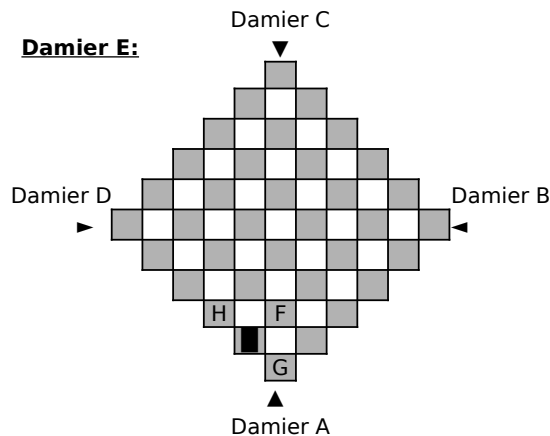
Pour faciliter la compréhension du jeu, il faut avoir à l'esprit que ce jeu est la transposition des dames dans la pyramide et l'espace. Chaque équipe dispose de 10 pions de couleurs distinctes situés dans les coins.



Le premier coup est toujours joué par les pions les plus clairs. Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pièces. Il existe 3 types de mouvements : le déplacement, la prise et la rafle (suite de prises).

II) Le déplacement

Un déplacement est une translation diagonale d'une case noire dans une autre case noire d'un damier. Au niveau débutant, il est obligatoire de n'utiliser qu'un seul damier pour envisager son déplacement : **le damier horizontal noté E**. Un pion, à la fin de son déplacement, doit se rapprocher obligatoirement du camp de son adversaire.



Supposons que le joueur, qui a le trait, aie tous ses pions de départ dans le damier A, le pion pourra aller en position H ou F. Il ne pourra pas aller en G même si le déplacement est correcte dans le damier A, car nous voyons qu'il s'éloignerait du camp de son adversaire.

II) La prise et la rafle

La prise des pièces adverses est **facultative** et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.

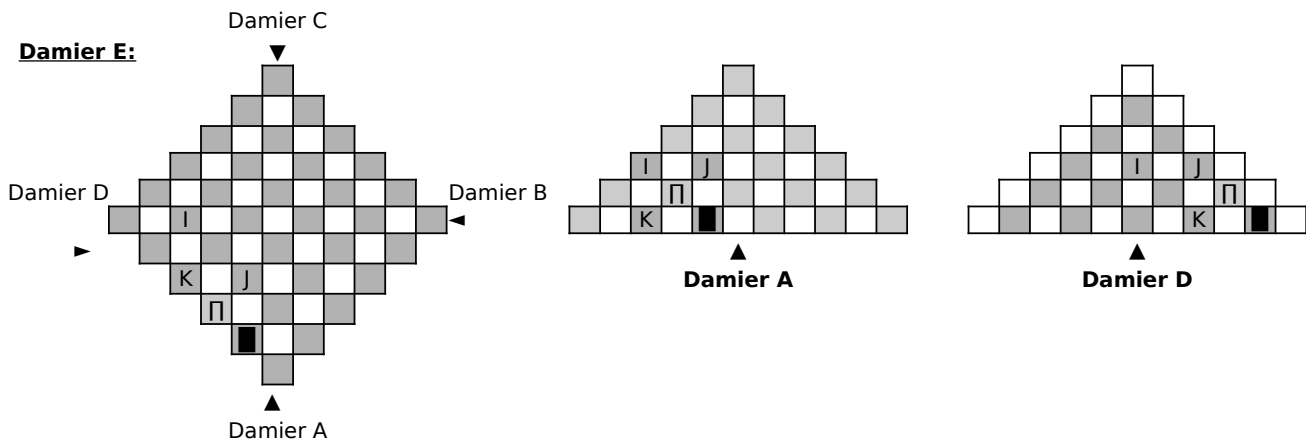
Lors d'une prise ou d'une rafle, le joueur dispose **de tous les damiers**.

Il commence par visualiser le damier dans lequel la prise est possible.

Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il **peut** sauter par-dessus et occuper la case libre.

Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par un pion (le même pion ne peut être donc sauté 2 fois).

1) La prise



Ex: le joueur aux pions noirs a le trait. Le pion peut sauter le pion blanc :

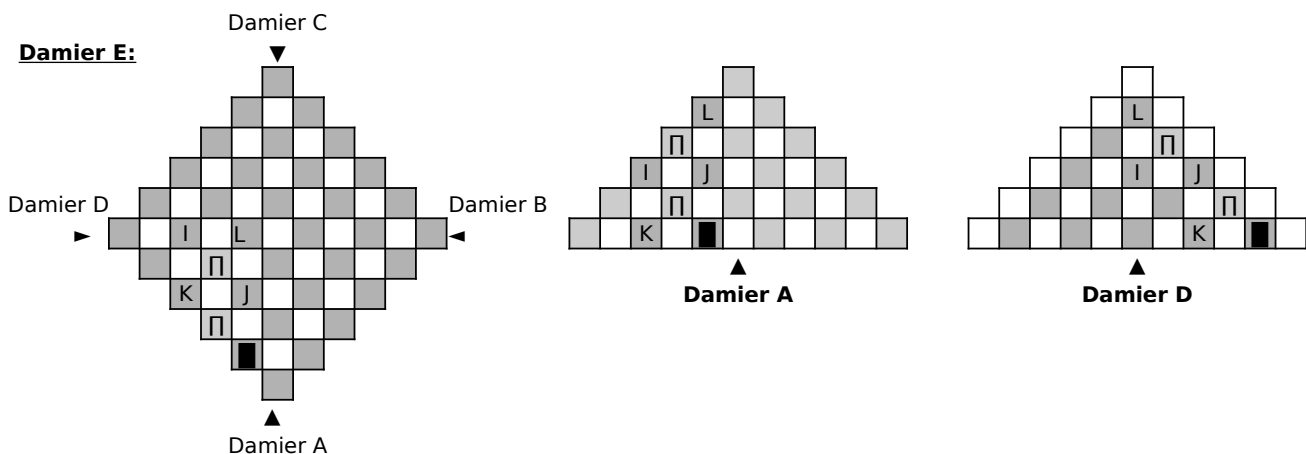
- dans le damier A, le pion peut manger le pion blanc et atterrir en I.
- dans le damier DATE(), le pion peut manger et atterrir en J.
- dans le damier E, le pion peut manger et atterrir en K.

Cc : le pion peut manger en I, en J ou en K.

2) La rafle

Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par un pion. Si plusieurs chemins sont possibles, le choix est laissé à la discrétion du joueur.

Ex: le joueur aux pions noirs a le trait. Le pion peut sauter les 2 pions blancs.



- dans le damier A, le pion peut manger le 1er pion blanc et atterrir en I puis le second et atterrir en L.
- dans le damier D, le pion peut manger le 1er pion blanc et atterrir en J puis le second et atterrir en L.
- dans le damier E, le joueur peut envisager une prise en K puis en L.

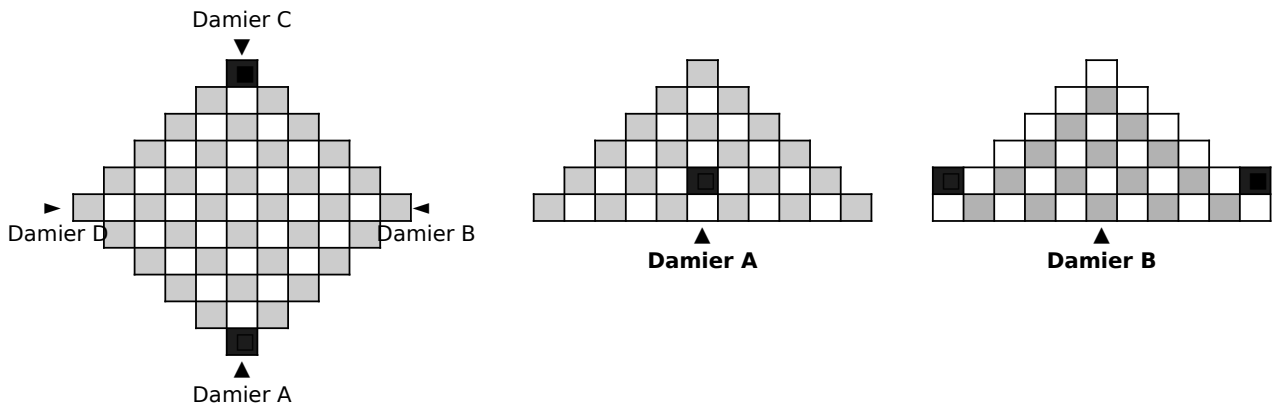
Rem : le joueur peut alterner les damiers après chaque prise : par exemple une prise avec le damier B pour aller en J puis une prise dans le damier E pour aller en I.

Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.

IV) Les particularités

1) La fin de partie

Le premier joueur qui atteint la case la plus éloignée de son camp ou qui supprime tous les pions adverses gagne la partie. Si un des joueurs est dans l'incapacité de déplacer aucun pion, il est déclaré perdant.



2) Les cubes frontières

Certaines cases sont communes aux 4 damiers (3 damiers verticaux). Ces cubes ont 3 côtés noirs verticaux. Lors d'une prise ou d'une rafle, on ne peut envisager que le plan de dessus pour manger les pions qui les occupent .

