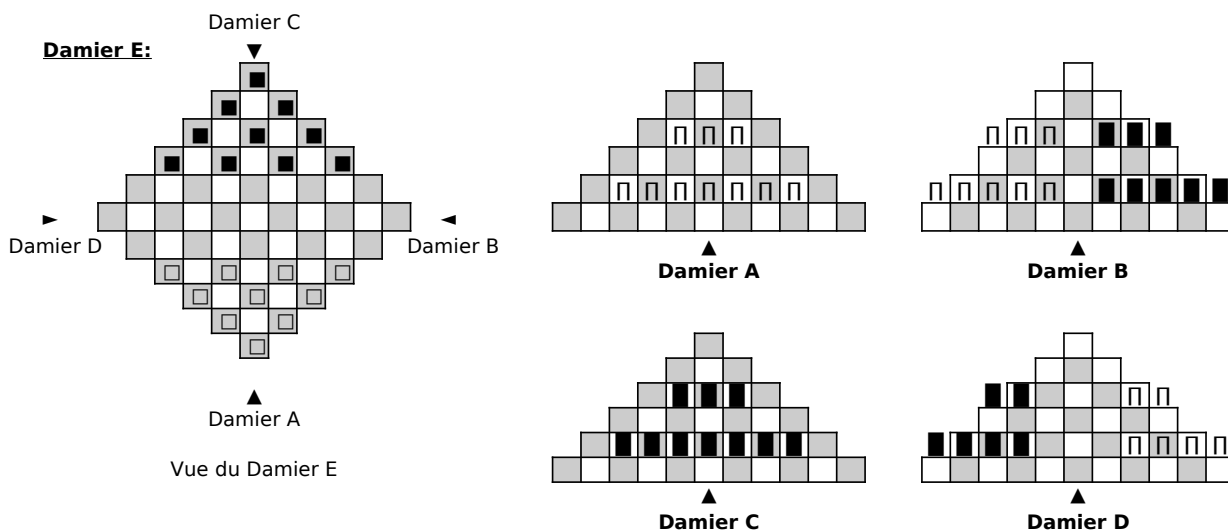


Le jeu du Pyramidame : le niveau intermédiaire.

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.

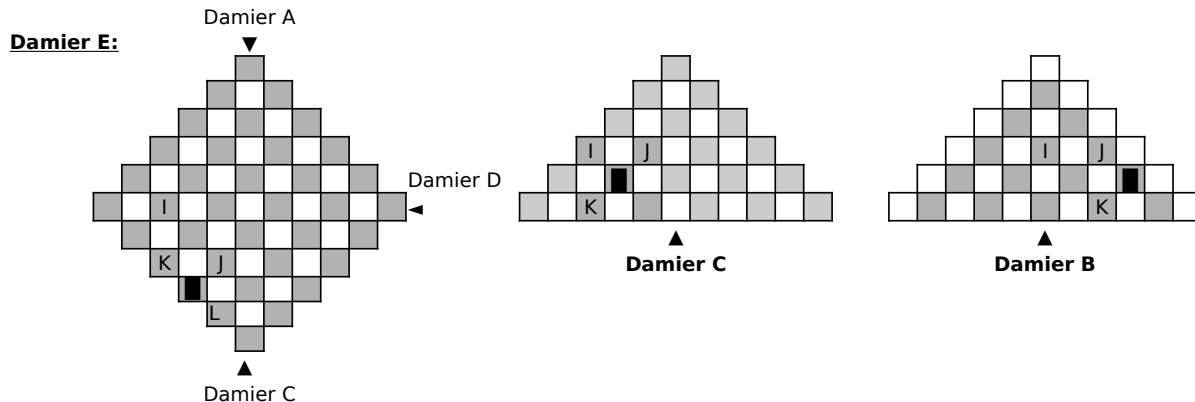
Chaque équipe dispose de 10 pions de couleurs distinctes situés dans les coins de la pyramide.



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 expert, il est possible d'utiliser **tous les damiers de la pyramide** pour se déplacer. 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 ait tous ses pions de départ dans le damier C, le pion pourra aller en position H ou F. Il ne pourra pas aller en G même si le déplacement est correcte dans les damiers B et C, car nous voyons qu'il s'éloignerait du camp de son adversaire.

II) La prise et la rafle

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

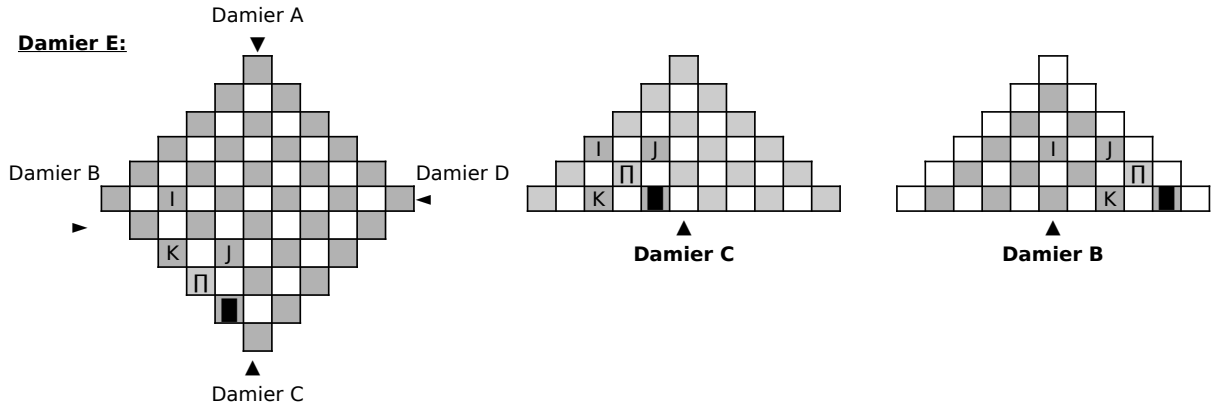
Lors d'une prise ou d'une rafle, le joueur ne dispose que **des damiers verticaux**.

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 **doit** 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



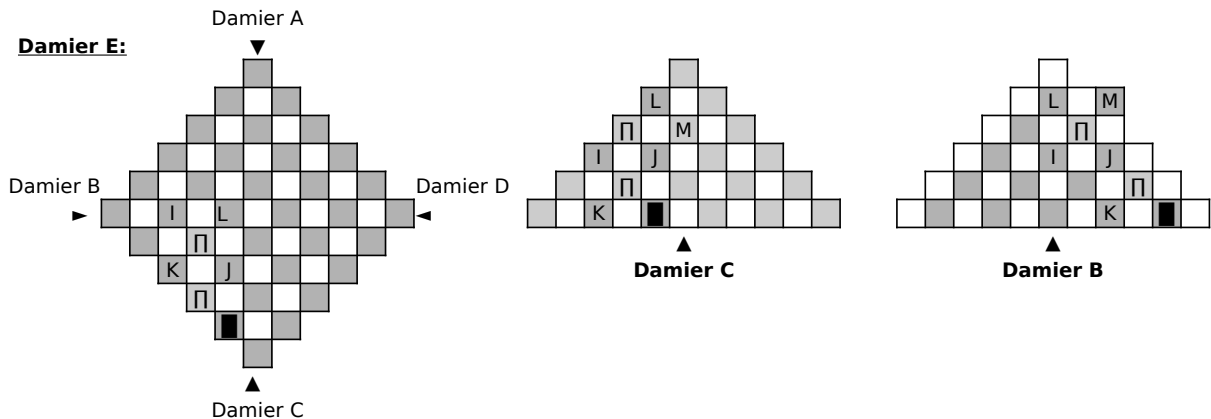
Ex: le joueur aux pions noirs a le trait. Le pion peut sauter le pion blanc.
 - dans le damier C, le pion peut manger le pion blanc et atterrir en I.
 - dans le damier B, le pion peut manger et atterrir en J.
 - le damier E n'est pas utiliser pour la prise au niveau intermédiaire.

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

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. 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.

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



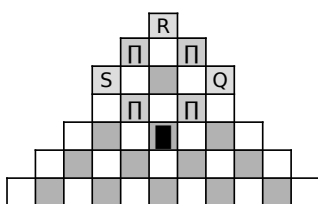
- dans le damier C, le pion peut manger le 1er pion blanc et attérir en I puis le second et attérir en L.
 - dans le damier B, le pion peut manger le 1er pion blanc et attérir en J puis le second et attérir en L.
 - dans le damier E, le joueur ne peut pas envisager de prise.

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

IV) Les particularités

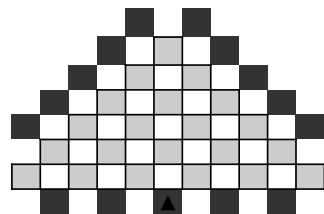
1) Les cubes invisibles joués en cours de rafle

Au niveau intermédiaire, il n'est pas nécessaire que tous les cubes soient matérialisés par la pyramide pour être utiliser.

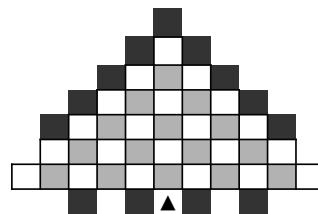


Damier B ou D

Ex :
 Dans les damiers B et D uniquement, le déplacement se fait toujours dans les noirs. Lors d'une rafle, le pion passe par des cubes sans s'y arrêter, il ne se stationne que lorsqu'il ne peut plus manger d'autre pion.
 Dans la configuration ci-contre, supposons que le joueur aux pions noirs aie le trait et qu'il n'ait aucune autre possibilité de supprimer un pion blanc. Il doit, soit entamer sa rafle vers Q puis vers R et vers S pour revenir à sa position initiale, et manger 4 pions, soit commencer sa rafle en S pour manger 4 pions et finir dans sa position initiale.



Damier A



Damier B

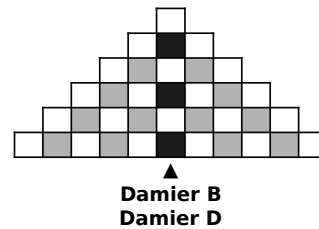
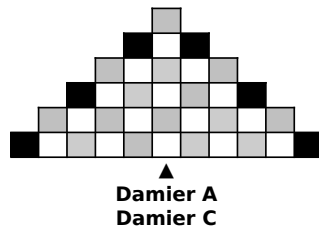
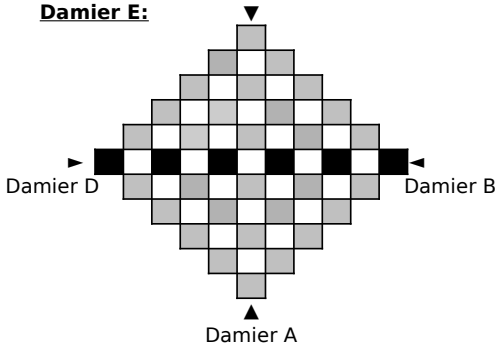
Rem : pour utiliser les cases invisibles du haut dans le damier A et C , il est nécessaire de continuer la rafles dans le damier opposé (en C si l'on vient de A et en A si l'on vient de C).

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 et d'une rafle, on ne peut envisager que le plan de dessus pour manger les pions qui les occupent .

Damier C

Damier E:



3) Les irrégularités

Le jeu ne demande que faute. Ainsi les manquements à toutes obligations sont légitimes si impunis.

Pour un joueur qui a le trait, le fait de toucher une de ses pièces jouables implique l'obligation de jouer cette pièce, pour autant que cela soit possible.

Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible.

Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces doit le notifier d'avance et distinctement à l'adversaire par la formule "j'adoube".

4) 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.

Damier C

