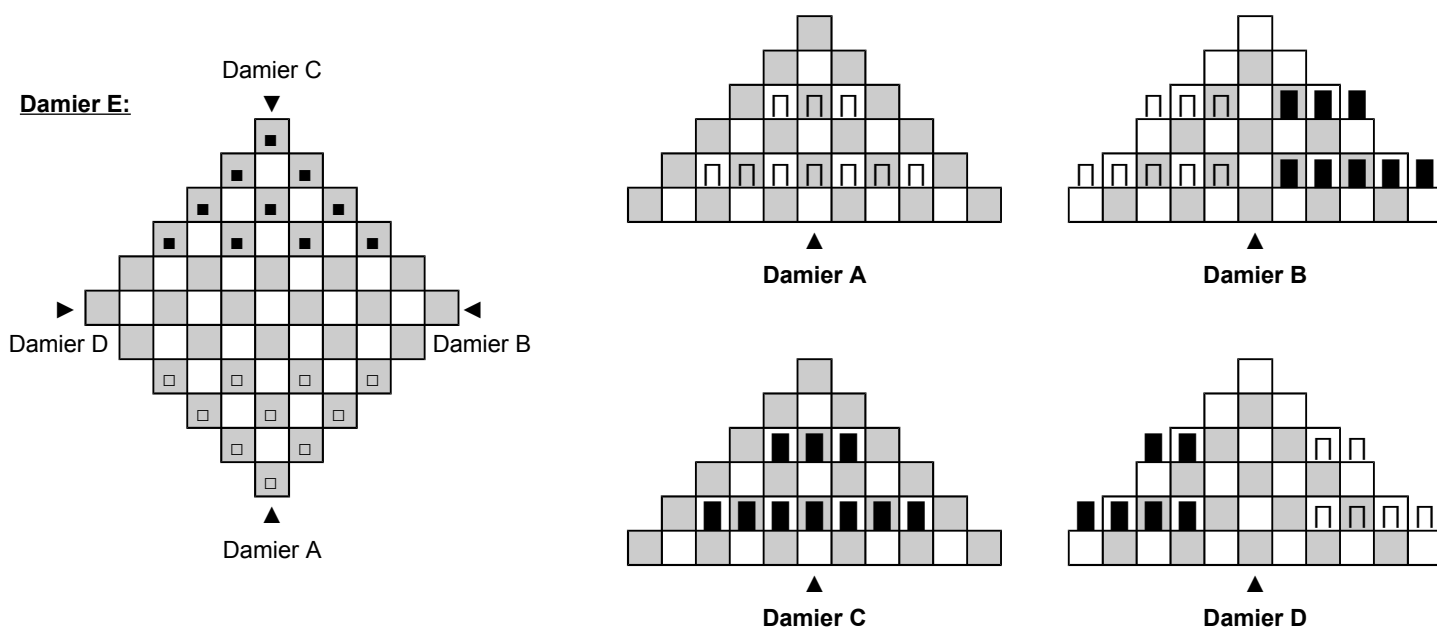


Pyramidames : Les règles

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.

I) La disposition des pièces

Le damier E équivaut à la vue de dessus.



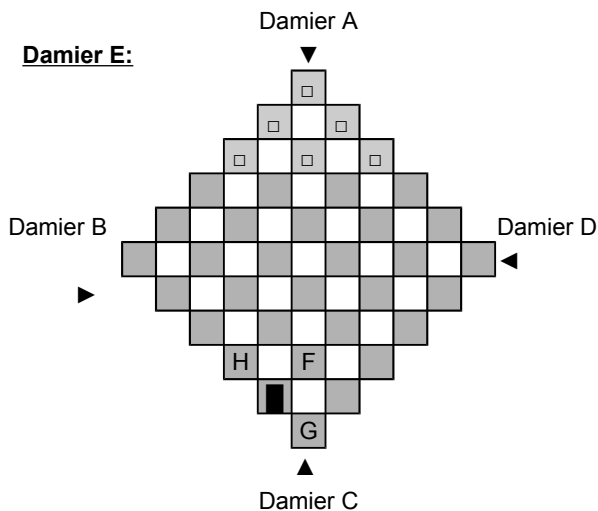
II) Présentation

Il existe 3 types de mouvement : le déplacement, la prise et la rafle (suite de prises).

Le premier coup est toujours joué par les blancs. Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pièces.

2) Le déplacement

Le déplacement d'un pion est le mouvement d'une case noire vers une autre case noire en diagonale vers le camp adverse, il se fait toujours dans le plan de dessus.



Dans le damier E, le pion noir peut aller en position H ou F. Il ne pourra pas aller en G car il doit se diriger vers le camp adverse.

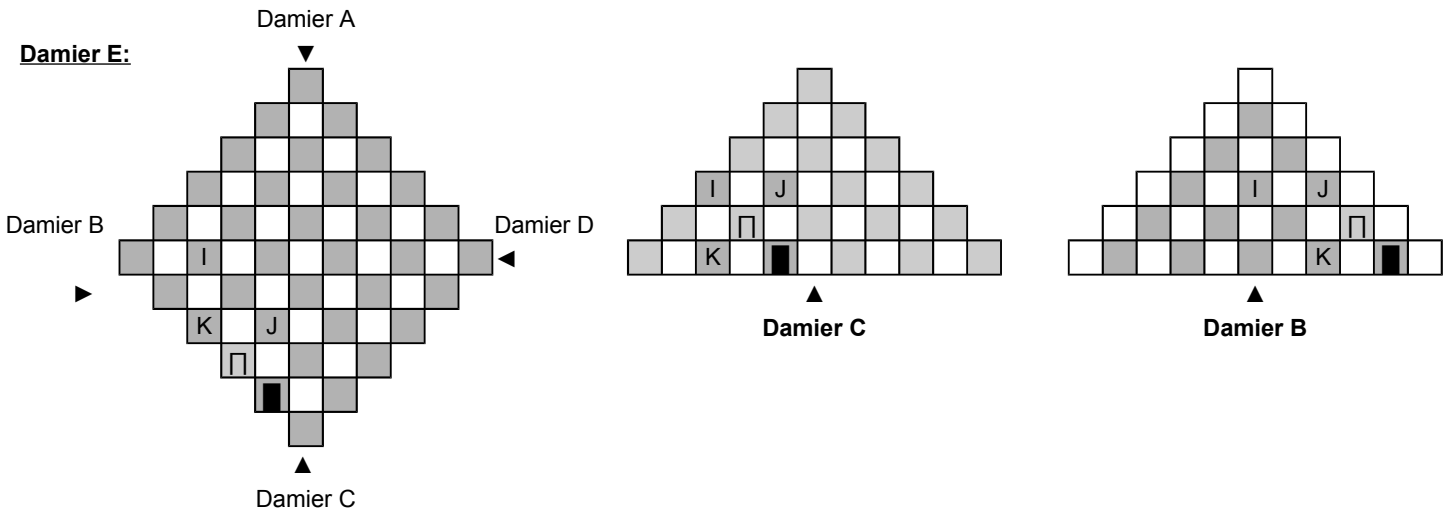
III) La prise et la rafle

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

Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement et dans un damier vertical, 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). Si plusieurs pions sont prenables, le choix est laissé au joueur.

a) La prise



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

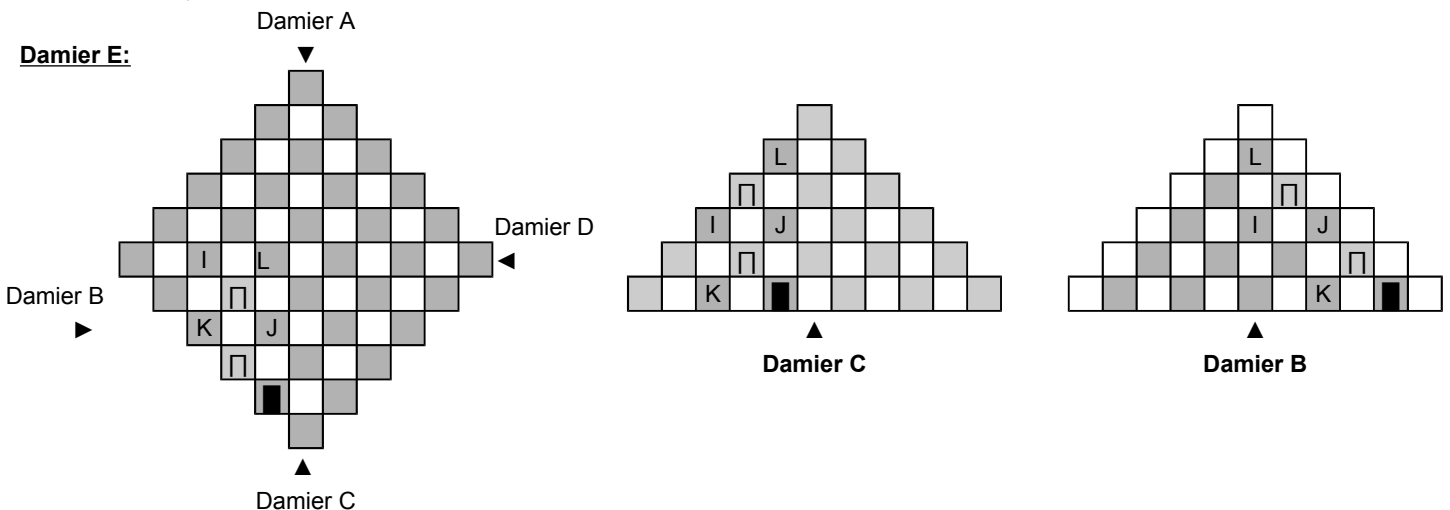
- dans le damier C, le pion peut manger le pion blanc et atterrir en I.
- dans le damier B, le pion peut manger et atterrir en J.
- le damier E n'est pas envisagé pour les prises.

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

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 au joueur.

b) La rafle

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 atterrir en I puis le second et atterrir en L.
- dans le damier B, le pion peut manger le 1er pion blanc et atterrir en J puis le second et atterrir en L.

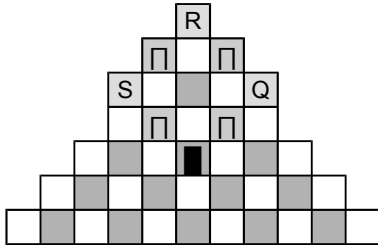
Rem : le joueur peut alterner les damiers verticaux après chaque prise.

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.

Au cours d'une rafle, il est permis de changer de damier vertical à chaque prise. Le choix du chemin est laissé à la discrétion du joueur.

Les pièces prises ne peuvent être enlevées du damier qu'à l'issue de l'exécution complète de la rafle.



Damier B ou D

Cas particulier :

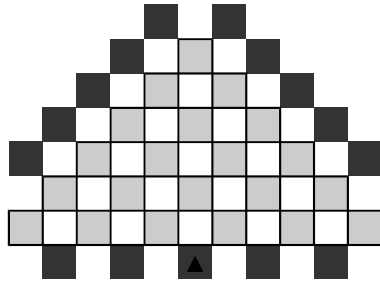
Dans les damiers B et D uniquement, le déplacement se fait toujours dans les noirs, mais, dans le damier E en vue de dessus, la case Q se trouve sur une case blanche.

Le mouvement reste cependant possible car le pion ne stationne pas en case Q, il se déplace en R, puis en S pour stationner à son point de départ.

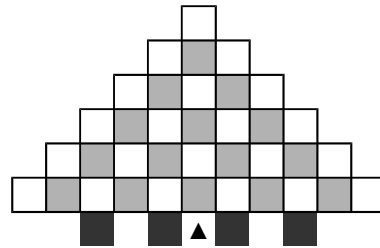
IV) Les particularités

1) Les cubes invisibles

Ces cubes sont utilisées lors de rafles.



Damier A



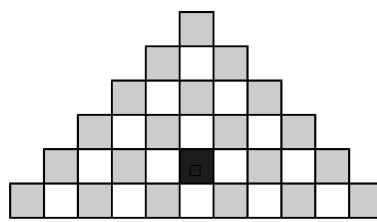
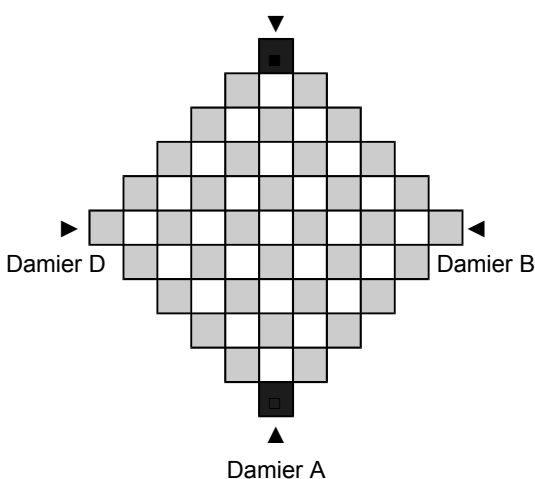
Damier B

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

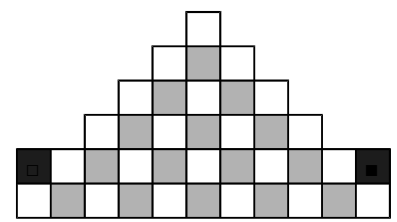
2) La fin de partie

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



Damier A



Damier B

3) Les irrégularités

Le jeu ne demande que fautes. 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.