

Dames Orthogonales

Les Dames orthogonales conservent toutes les règles communes des jeux de Dames. Les Pièces ordinaires (hommes) avancent lentement. Lorsqu'ils atteignent la dernière rangée, ils sont « couronnés » - ils deviennent rois et gagnent de nouveaux pouvoirs.

La capture est toujours obligatoire, et c'est l'une des principales caractéristiques des jeux de dames. De plus, tous les jeux décrits dans cet article sont joués sur plateau 8×8 (échiquier ordinaire). Les Dames orthogonales ont toutes les caractéristiques typiques des Dames, mais elles sont en quelque sorte différentes. Dans les Dames orthogonales, chaque pièce a généralement trois possibilités de déplacement (au lieu de deux).

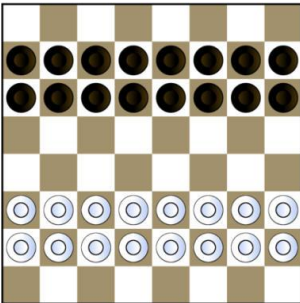
Les rois semblent plus puissants et le jeu se joue sur tous les champs du plateau (pas seulement blanc ou noir). Passons aux règles de jeux spécifiques.

Dames turques

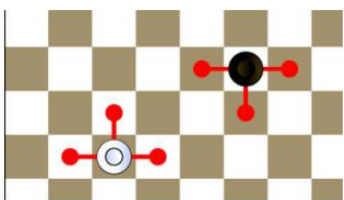
Les dames turques (dames turques) sont une variante également connue sous le nom de dama, dama oyunu et türk daması. Le jeu est populaire en Turquie, en Égypte, Liban, Syrie, Jordanie et autres pays du Moyen-Orient. C'est considéré comme un sport mental. Il existe une Fédération des dames turques et, depuis 2014, les championnats du monde prennent lieu annuellement.

Le jeu se joue sur un plateau 8×8. Dans le jeu occasionnel européen, l'échiquier normal est utilisé et les pièces sont similaires à celles des autres variantes de dames. Au Moyen-Orient le plateau n'est pas quadrillé (tous les champs sont de la même couleur) et les pièces ressemblent à des pions d'échecs.

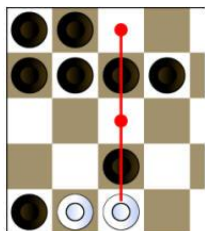
Pour jouer aux dames turques, vous avez besoin de 16 pièces blanches et 16 pièces noires. Avant de commencer le jeu, les pièces sont disposées en deux rangées de manière à ce que derrière elles il y en ait une seule rangée. Ceci est montré sur l'image ci-dessous.



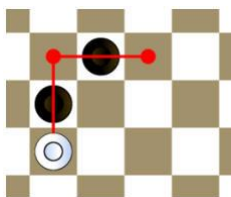
Les règles du jeu sont les suivantes. Les dames ordinaires (hommes) se déplacent d'une case vers l'avant ou sur le côté. Ils ne peuvent pas bouger en diagonale et ils ne peuvent pas reculer. L'image ci-dessous montre les mouvements possibles des dames.



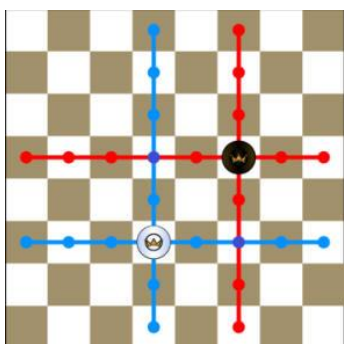
La pièce ordinaire (homme) capture les pièces adverses en sautant par-dessus, en avant ou sur le côté et atterrissant sur la place libre au-delà d'eux. Il est permis d'effectuer deux ou plusieurs captures en même temps, comme indiqué sur l'image ci-dessous.



La capture est obligatoire. S'il y a plusieurs possibilités de capture, le joueur est obligé de capturer le plus de nombre de pièces (hommes ou rois) possibles. Il est permis de tourner à 90 degrés entre les sauts.

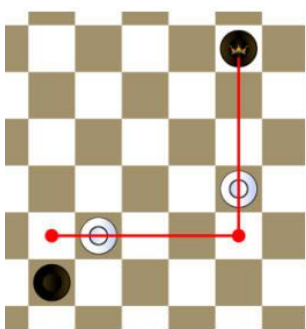


Quand une pièce ordinaire (un homme) atteint la dernière rangée, elle est promue à un roi (on dit qu'elle est couronnée). Le roi peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases horizontalement ou verticalement (comme une tour aux échecs). Le diagramme ci-dessous montre les mouvements possibles du roi.



L'homme est couronné juste après avoir atteint la dernière ligne. Si une pièce atteint la dernière rangée pendant un mouvement de capture, il peut continuer ce mouvement en tant que roi (comme dans les dames russes).

Le roi capture la pièce ennemie en sautant par-dessus et en atterrissant sur n'importe quel champ au-delà de la pièce capturée le long d'une ligne droite. Le roi peut capturer plusieurs fois en un seul mouvement. La double capture est illustrée sur l'image ci-dessous.



Un trait caractéristique des dames turques est que les pièces sont retirées du plateau immédiatement après avoir sauté par-dessus (pas après avoir terminé la Capture). Cela signifie que le champ occupé par une pièce capturée peut être traversé plusieurs fois. Parfois, cela ouvre la voie à des sauts supplémentaires.

Le jeu continu jusqu'à ce qu'un joueur perde toutes ses dames ou qu'il soit bloqué, il ne peut donc pas faire une démarche légale. Le jeu peut conduire à une situation où il y a un roi et un homme debout sur le plateau. Dans ce cas, le joueur avec un homme est considéré comme un perdant, même s'il pourrait éviter la capture pour toujours.

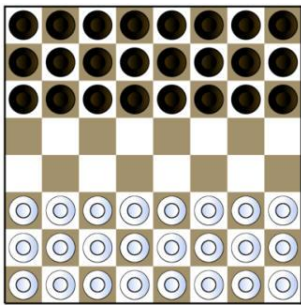
Les dames turques sont très intéressantes. Je peux recommander ce jeu à ceux qui croient que les variantes traditionnelles des dames sont trop simples (elles ne le sont pas, mais certaines personnes le pensent). Fait intéressant, les dames turques ont donné lieu à deux jeux plus complexes - Croda et Dameo.

Croda

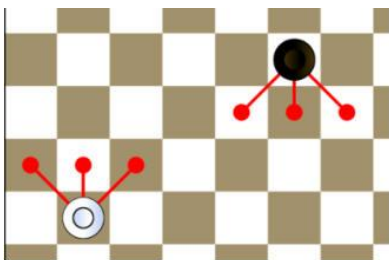
Croda est une variante de Dames développée en 1995 par le Ljubljana Dedić (1956-2010). Dedić était mathématicien croate et champion international de dames de Yougoslavie. Il voulait créer une variante de Dames immunisée contre la « maladie du dessin ».

Dans l'esprit des tirages sportifs peut être très fréquent, si le jeu se joue entre des joueurs forts pendant le top tournoi. Croda combine les caractéristiques des traites turques avec certains éléments des Dames Internationales. Il y a un mouvement diagonal dans ce jeu, mais les mouvements en lignes droites sont plus importants. Par conséquent, Croda peut être classé comme une sorte de jeu de dames orthogonales.

Les règles du jeu sont les suivantes. Le jeu se joue sur plateau avec 64 cases (échiquier ordinaire – 8×8) 24 pièces blanches et 24 pièces noires sont sur le plateau au début de la partie. Les pièces sont placées sur les trois premières rangées de chaque côté du plateau. Cette configuration initiale est indiquée sur le schéma ci-dessous.

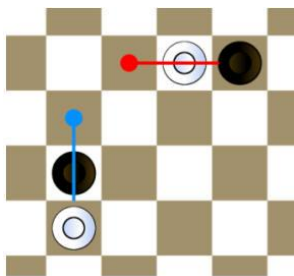


Une pièce ordinaire (un homme) peut avancer d'une case ou d'une case en avant en diagonale. Le schéma ci-dessous montre les mouvements possibles.

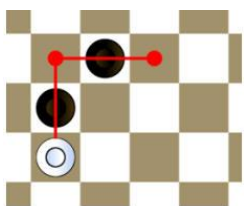


L'homme peut capturer des pièces adverses en sautant vers l'avant ou sur le côté et en atterrissant sur la place libre au-delà d'eux

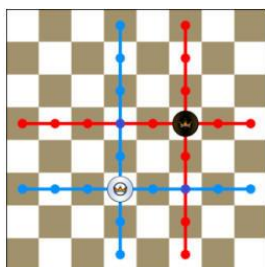
Remarque : La capture est toujours effectuée orthogonalement - elle n'a lieu que dans une ligne droite (verticale ou horizontale). La capture ne peut pas être faite en diagonale ! Notez que l'homme qui capture peut se déplacer horizontalement, et un tel mouvement horizontal de l'homme n'est pas possible sans capture. Le schéma ci-dessous montre des exemples de captures.



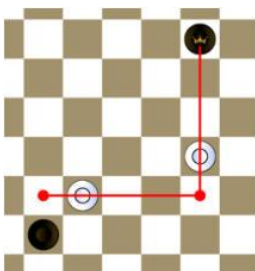
Il est possible d'effectuer deux ou plusieurs captures en un tour, comme indiqué sur l'image dessous. Il est permis de tourner à 90 degrés entre les sauts.



La capture est obligatoire (comme toujours dans les jeux de dames). S'il y a plusieurs possibilités de capture, le joueur est obligé de capturer le plus de pièces (hommes ou rois) possibles. Lorsqu'une pièce ordinaire (un homme) atteint la dernière rangée, elle est promue à un roi (est couronnée). Le roi peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases horizontalement ou verticalement (comme une tour aux échecs). Le diagramme ci-dessous montre les mouvements possibles du roi.



Le roi capture la pièce ennemie en sautant par dessus et en atterrissant sur n'importe quel champ au-delà de la pièce capturée le long d'une ligne droite. Le roi peut capturer plusieurs fois en un seul coup. La double capture est illustrée sur l'image ci-dessous.



La pièce n'est couronnée (elle devient Roi) que si elle termine son coup dans la dernière rangée. Si l'homme "rebondi" de la dernière ligne dans le résultat de la capture du mouvement, alors il n'est pas couronné. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur perde toutes les pièces ou qu'il soit bloqué et qu'il ne puisse plus gagner.

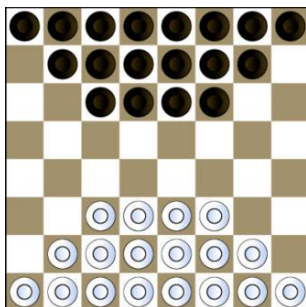
Dameo

Dameo est une autre variante moderne des dames Il a été conçu par un seul homme - Christian Freeling, le concepteur de jeux néerlandais né en 1947. Freeling était clairement influencé par Croda, bien qu'il ait développé un nouveau jeu assez original.

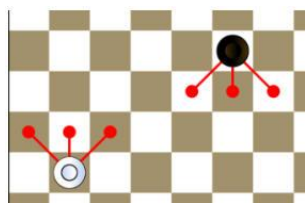
Dameo a été inventé en 2000. Freeling a amélioré Croda en introduisant la mise en place initiale trapézoïdale (cela augmentait le dynamisme du jeu). Il a également introduit un mouvement spécial appelé "mouvement linéaire". La stratégie de Fameo est plus "fluide" que la stratégie des autres jeux de dames. Il s'agit sans aucun doute d'une variante des dames, mais elle gagne un nouveau niveau de complexité.

Les règles du jeu sont les suivantes.

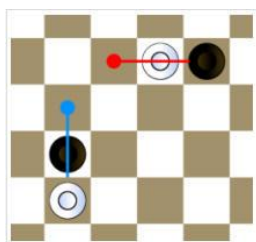
Le jeu se joue sur plateau avec 64 cases (échiquier ordinaire – 8×8) 18 pièces blanches et 18 pièces noires sont sur le plateau au début de la partie. Ils sont disposés en forme de trapèze sur les trois premières rangées, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



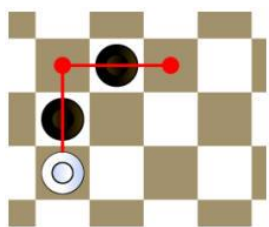
Une pièce ordinaire (un homme) peut avancer d'une case ou d'une case en avant en diagonale (comme dans Croda). Le schéma ci-dessous montre les mouvements possibles.



L'homme capture les pièces de l'adversaire en sautant vers l'avant ou sur le côté et en atterrissant sur le carré libre au-delà d'eux. La capture s'effectue toujours orthogonalement (en ligne droite). Vous pouvez capturer vers l'avant, sur le côté ou vers l'arrière, mais vous ne pouvez pas capturer en diagonale !



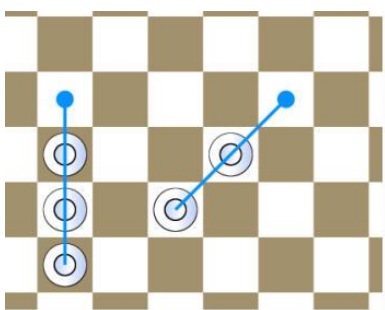
La capture est obligatoire (comme toujours dans les jeux de dames). Il est possible d'effectuer deux ou plusieurs captures en un tour, comme indiqué sur l'image dessous. Il est permis de tourner à 90 degrés entre les sauts.



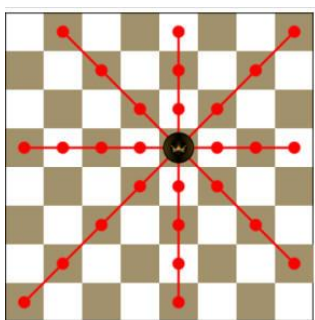
S'il y a plusieurs possibilités de capture, le joueur est obligé de capturer le plus de nombre de pièces (hommes ou rois) possibles. Il y a un mouvement linéaire spécial. C'est un mouvement d'une ligne droite ininterrompue d'hommes de la même couleur, une case vers l'avant (droit ou en diagonale) le long des lignes de cases qu'ils occupent.

Remarque : Le déplacement linéaire est toujours effectué le long des lignes des champs occupés.

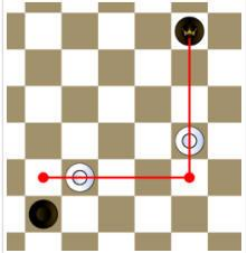
Remarque II : le mouvement linéaire ne s'applique pas aux rois. Le schéma ci-dessous montre des exemples de mouvements linéaires.



Quand une pièce ordinaire (un homme) atteint la dernière rangée, elle est promue à un roi (est couronnée). Le roi peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases horizontalement, verticalement et en diagonale (comme une reine aux échecs). Le diagramme ci-dessous montre les mouvements possibles du roi.



Bien que le roi puisse se déplacer en diagonale, il ne peut capturer que verticalement ou horizontalement. Alors normalement, les rois se déplacent comme une reine aux échecs, mais lors de la capture, ils se déplacent comme une tour. Dans Dameo, la capture est toujours effectuée de manière orthogonale. Le roi capture la pièce ennemie en sautant par-dessus et en atterrissant sur n'importe quel champ au-delà de la pièce capturée le long d'une ligne droite. Le roi peut capturer plusieurs fois en un seul mouvement. La double capture est illustrée sur l'image ci-dessous.



Les pièces sont retirées du plateau une fois la capture terminée. Donc vous ne pouvez pas sauter plus d'une fois sur la même pièce, alors que vous pouvez passer à plusieurs reprises à travers le même champ vide. La pièce n'est couronnée (elle devient Roi) que si elle termine son coup dans la dernière rangée. Si l'homme "rebondi" de la dernière ligne dans le résultat de la capture du mouvement, alors il n'est pas couronné.

Si la ligne d'hommes atteint la dernière rangée (en résultat d'un mouvement linéaire), seule la première pièce est promue. Permettez-moi de vous rappeler que le mouvement linéaire est toujours exécuté le long des lignes de pièces, il n'y a donc aucune possibilité que la ligne entière soit subitement promue. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur perde toutes les pièces ou qu'il soit bloqué et qu'il ne puisse pas faire de mouvements légaux.