SOCIÉTÉ

Règle du jeu de dames : damier 10×10 et captures

Mis à jour le 4 août 2026

Damier 10×10, 20 pions par joueur, capture majoritaire et dame volante : la règle du jeu de dames international appliquée en France.

En France, la règle de référence est celle du jeu de dames international : un damier de 10×10 cases, 20 pions par joueur, capture obligatoire et dames volantes. Cette fiche suit les règles simplifiées de la Fédération Française de Jeu de Dames (FFJD) et distingue clairement ce jeu du checkers anglo-américain sur 8×8 cases.

Objectif et matériel Objectif : capturer toutes les pièces adverses ou les bloquer de sorte que l'adversaire ne puisse plus jouer.

Matériel : un damier de 100 cases (10×10), dont 50 cases foncées actives, ainsi que 20 pions blancs et 20 pions noirs.

Joueurs : 2. Les Blancs jouent en premier, puis les joueurs alternent un coup chacun.

Mise en place Orientez le damier de façon que la première case à gauche de chaque joueur soit foncée.

Chaque joueur place ses 20 pions sur les cases foncées de ses quatre premières rangées. Les deux rangées centrales restent libres. Les cases claires ne sont jamais utilisées.

Déplacement d'un pion Un pion avance d'une case en diagonale vers l'avant, sur une case foncée libre. Il ne recule pas pour un déplacement simple.

La capture suit une autre règle : un pion peut prendre une pièce adverse vers l'avant ou vers l'arrière.

Capture obligatoire Si une pièce adverse se trouve sur une diagonale et qu'une case libre permet de retomber derrière elle, la capture est obligatoire. Un pion saute une pièce adjacente ; une dame peut capturer à distance.

Rafle : après une première capture, la même pièce doit continuer à capturer tant qu'une nouvelle prise est possible. Les pièces sautées restent sur le damier pendant toute la rafle et ne sont retirées qu'à la fin. Une même pièce adverse ne peut pas être sautée deux fois.

Quelle capture choisir ? Quand plusieurs séquences existent, vous devez choisir celle qui capture le plus grand nombre de pièces. Une dame compte pour une pièce, comme un pion : sa valeur ne donne aucune priorité supplémentaire.

Si plusieurs séquences capturent le même nombre de pièces, le joueur choisit librement, que la pièce qui capture soit un pion ou une dame.

Promotion en dame Un pion devient une dame lorsqu'il termine son coup sur la dernière rangée adverse. On le couronne en plaçant un second pion de même couleur dessus.

Si un pion passe sur cette dernière rangée pendant une rafle mais termine son coup ailleurs, il reste un pion.

Déplacement et capture d'une dame La dame est une pièce volante. Elle se déplace en avant ou en arrière sur autant de cases libres qu'elle le souhaite, le long d'une diagonale.

Pour capturer, elle franchit une pièce adverse située sur sa diagonale, même à distance, puis se pose sur l'une des cases libres au-delà. Elle peut changer de diagonale au cours d'une rafle pour poursuivre les captures obligatoires.

Fin de partie et match nul Vous gagnez si votre adversaire :

n'a plus aucune pièce ;

n'a aucun coup légal alors qu'il doit jouer ;

abandonne.

La partie est nulle notamment :

par accord des deux joueurs ;

si la même position se présente trois fois avec le même joueur au trait ;

si 25 coups sont joués sans déplacement de pion ni capture ;

dans certains cas de finales définis par le règlement détaillé.

Différence avec le checkers 8×8 Le checkers anglo-américain est une variante distincte. Il se joue sur un damier de 8×8 cases avec 12 pions par joueur, placés sur trois rangées. Ses règles de déplacement, de capture et de promotion ne sont pas celles du jeu international présenté ici.

Les dames brésiliennes utilisent elles aussi 64 cases, mais conservent les prises arrière, la prise majoritaire et les dames volantes. Notre guide des règles du jeu de dames sur 64 cases compare ces deux versions 8×8.

Pour une fiche intitulée « jeu de dames » en France, la référence fédérale est donc le damier 10×10 avec 20 pions par camp. Avant une partie amicale, vérifiez toujours la variante fournie avec votre boîte.

Conseils pour débuter Pour transformer ces principes en décisions concrètes, suivez notre guide comment gagner aux dames : 7 stratégies pour débuter.

Gardez des pions reliés : une pièce isolée est plus facile à forcer dans une rafle.

Contrôlez le centre pour conserver plusieurs diagonales disponibles.

Avant chaque coup, cherchez toutes les captures possibles, puis comparez leur longueur.

Utilisez la capture obligatoire pour attirer une pièce adverse sur une case défavorable.

Préparez une promotion sans ouvrir une rafle à l'adversaire.

Erreurs fréquentes

Installer 20 pions sur un damier 8×8 : ce damier n'offre que 12 cases de départ par camp

Croire qu'un pion ne capture que vers l'avant

Choisir une capture courte alors qu'une rafle plus longue existe

Retirer les pièces au fur et à mesure d'une rafle

Promouvoir un pion qui traverse la dernière rangée sans y terminer son coup

Déplacer une dame d'une seule case comme au checkers

FAQ : jeu de dames Combien de cases compte le damier officiel ? 100 cases, organisées en 10×10. Seules les 50 cases foncées sont actives.

Combien de pions par joueur ? 20 pions chacun, placés sur les quatre premières rangées.

Qui joue en premier ? Les Blancs, conformément à la règle internationale appliquée par la FFJD.

Peut-on refuser une capture ? Non. La capture est obligatoire et, si plusieurs rafles existent, il faut choisir celle qui prend le plus de pièces.

Un pion peut-il reculer ? Il ne recule pas pour se déplacer, mais il peut capturer en avant comme en arrière.

Une dame peut-elle capturer plusieurs pions ? Oui. Elle poursuit la rafle tant qu'une nouvelle capture est possible et peut changer de diagonale entre deux prises.

Quand un pion devient-il dame ? Lorsqu'il termine son coup sur la dernière rangée adverse. La traverser pendant une rafle ne suffit pas.

Qu'est-ce qu'une dame volante ? Une dame capable de se déplacer et de capturer à distance sur les diagonales, vers l'avant comme vers l'arrière.

Quelle différence avec les échecs ? Le damier se ressemble, mais les pièces, les déplacements et l'objectif sont différents. Consultez les règles des échecs.