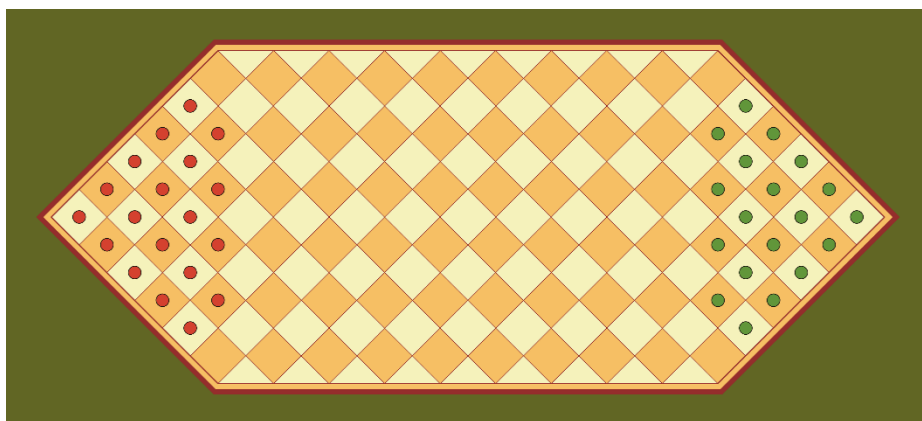


NERMA



Apparu vers 1900, le *Nerma* s'inscrit parmi les nombreux jeux de stratégie abstraits nés à la Belle Époque. Commercialisé sous ce nom par la maison Simonin-Cuny et sous celui de *Torno* par Villard et Weill (V&W), il témoigne de la volonté des fabricants français de s'approprier le succès du *Halma* américain, à l'instar de l'allemand Ravensburger avec sa variante en étoile, le *Stern-Halma*.

La mécanique repose sur un principe simple : transférer l'intégralité de ses pions dans le camp adverse en procédant par glissements d'une case ou par sauts successifs, sans jamais effectuer de capture.

En regard de ses cousins anglo-saxon et germanique, le destin de cette déclinaison française demeura cependant éphémère. Le *Halma* d'origine traversa les décennies et le *Stern-Halma* connut un succès mondial à partir de 1928 lorsque l'Américain Jack Pressman lui donna le nom exotique de *Chinese Checkers*, nos actuelles *Dames chinoises* ; le *Nerma*, quant à lui, ne survécut pas à la Première Guerre mondiale.

But du jeu

Être le premier à occuper toutes les cases de départ de l'adversaire avec l'intégralité de ses pions.

Matériel

- Un plateau de jeu divisé en carrés, dont 19 carrés marqués de repères à chaque extrémité. Ces carrés forment les **camps** des deux joueurs (Fig. 1)
- **19 pions rouges** (joueur 1)
- **19 pions verts** (joueur 2)

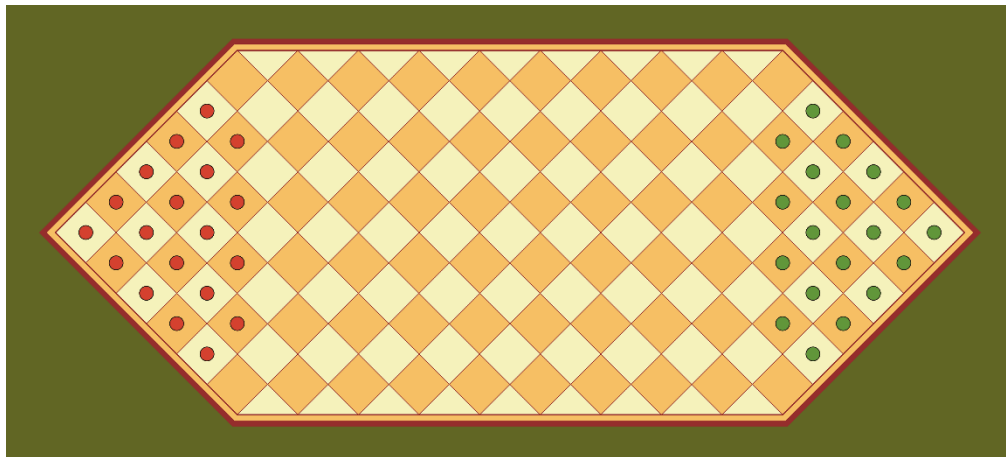


Fig. 1 : Plateau de jeu du Nerma

Mise en place

Position de départ (Fig. 2)

- Le plateau est placé de manière à ce que chaque joueur ait son camp face à lui.
- Chaque joueur garnit son camp en plaçant un pion sur chacun des 19 carrés marqués d'un repère de sa couleur.

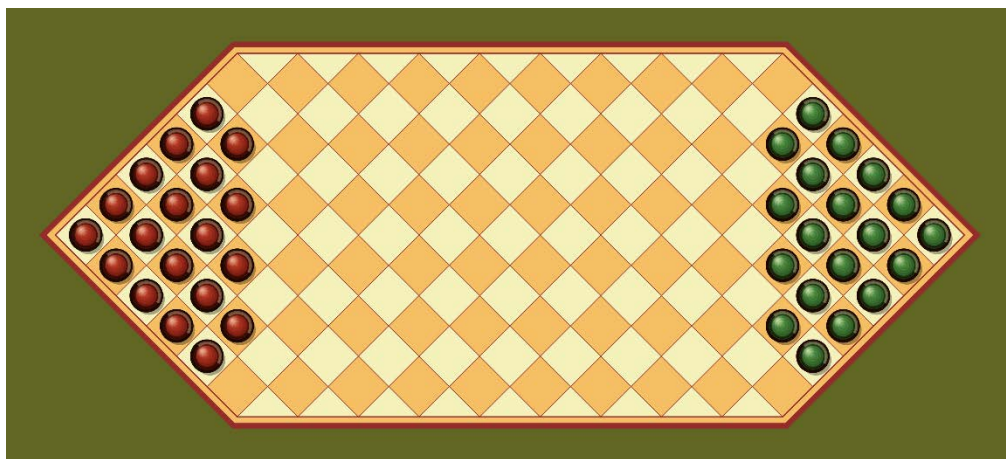


Fig. 2 : Position de départ

Déroulement de la partie

- Les joueurs conviennent qui commence. Cela peut se faire soit par convention, soit par tirage au sort.
- Les joueurs jouent à tour de rôle, un coup chacun. À chaque coup, le joueur choisit entre deux sortes de mouvements : le **pas** ou le **saut**.

Le pas

Le pion passe de son carré à l'un des 8 carrés libres qui l'entourent, comme le roi aux échecs (Fig. 3). On ne peut faire qu'un seul *pas* par coup.

Le saut

Le pion saute par-dessus un pion voisin, quelle qu'en soit la couleur, pour retomber sur le carré libre situé juste derrière lui, dans le prolongement de la même ligne. Un saut correctement exécuté ramène toujours le pion sur un carré de la même couleur que celui d'où il est parti. Le saut peut s'effectuer dans tous les sens : en avant, en arrière, de côté ou en diagonale (Fig. 4).

Le saut peut être :

- **simple**, lorsqu'il se limite à un seul bond ;
- **multiple**, lorsque le pion enchaîne plusieurs sauts successifs au cours du même coup.

Tant que la disposition des pièces le permet, et s'il le juge avantageux, le joueur peut ainsi poursuivre la course de son pion avant de passer la main à l'adversaire. Le parcours peut alors être droit, tournant ou en zigzag, mais chaque pion sauté doit toujours avoir un carré libre derrière lui.

On ne peut pas combiner un pas et des sauts dans un même coup. Contrairement aux Dames ou aux Échecs, il n'y a aucune prise : les pions sautés restent sur le plateau.

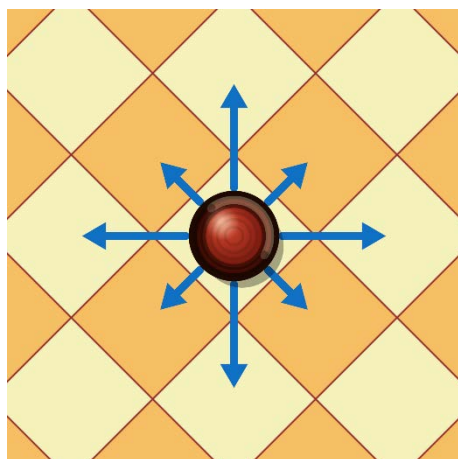


Fig. 3 : Le pas

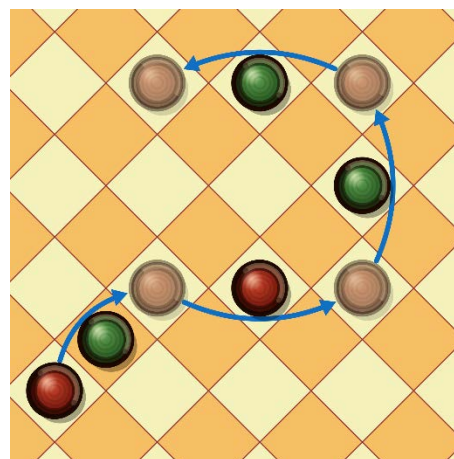


Fig. 4 : Sauts successifs

Fin de partie et conditions de victoire

Le premier joueur dont les 19 pions occupent toutes les cases de départ de l'adversaire remporte la partie (Fig. 5).

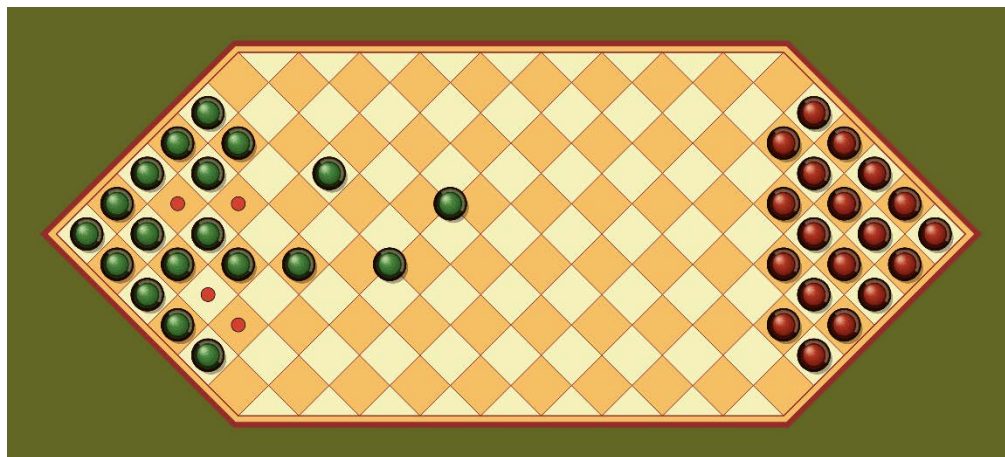


Fig. 5 : Fin de partie, les rouges ont gagné

Particularités de la version numérique

Les règles d'origine ne prévoient rien pour empêcher un joueur de laisser un ou plusieurs pions dans son propre camp et d'interdire ainsi à son adversaire d'en occuper toutes les cases. Afin de parer à cette éventualité, la version numérique propose une **règle anti-blocage**. Elle peut être activée ou désactivée dans le panneau de configuration de la partie ; elle est activée par défaut. Désactivée, la partie se joue selon la seule règle d'origine.

Lorsque la règle anti-blocage est activée, deux conventions s'appliquent :

- **L'évacuation du camp.** Chaque joueur doit avoir fait sortir tous ses pions de son camp de départ au plus tard à l'issue de son **60^e coup**. Le joueur qui a encore un pion dans son camp à ce moment-là perd la partie.
- **L'interdiction du retour.** Une fois son 60^e coup joué, un joueur ne peut plus arrêter un pion sur l'une des cases de son camp de départ. Il peut en revanche continuer à y circuler : un pion qui enchaîne plusieurs sauts peut ainsi y passer, à condition d'en ressortir avant la fin de son coup.

Ces conventions, qui n'existent pas dans le jeu original, n'ont d'autre but que d'éviter une partie bloquée ou sans fin.

Note de l'éditeur dans la notice originale

Le jeu se divise en trois parties, savoir :

1° *La marche en avant des pions.* – Il faut avoir soin de se ménager des échelles, afin de faire arriver ses pions le plus loin possible par un seul mouvement. On peut quelquefois, par ce moyen, faire sauter un pion d'une extrémité à l'autre du plateau. On cherche, naturellement, à entraver, de temps à autre, la marche de son adversaire ;

2° *La mêlée.* – C'est l'encombrement qui a lieu, tôt ou tard, quand tous les pions se rencontrent au centre et se bloquent de telle sorte que, pour avancer, le seul moyen, souvent, est de faire un long détour ;

3° *L'arrangement des pions dans le camp opposé.* – C'est la partie la plus difficile. De la façon dont on dispose ses pions dès l'entrée dans le camp adverse, dépend tout le succès.

Il faut éviter de laisser encombrer les abords de ce camp, et, autant que possible, y échelonner en tous sens des pions qui aident à arriver aux extrémités.

Un seul pas bien calculé peut épargner toute une série de mouvements.

Édité par Frédéric Vande Vreken - Sambreville, Belgique



<https://vandevreken.be>



Copyright © 2026 Frédéric Vande Vreken