

Dames Draughts

CLASSIC BY DJECO

6-99 YEARS



FR

GB

D

NL

E

I

F

S

DK

RUS



Dames - Draughts

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



X 20



X 20

Dames



De 6 à 99 ans



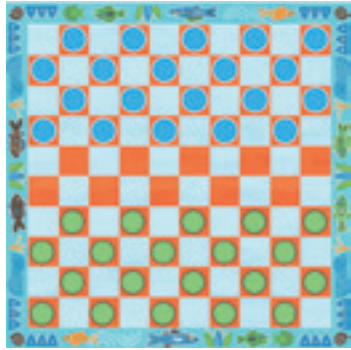
2 joueurs



15 min

Contenu : 1 plateau de jeu, 20 dames vertes, 20 dames bleues

But du jeu : Etre le premier joueur à capturer tous les pions de son adversaire ou à bloquer la partie de sorte qu'aucun mouvement ne soit encore possible.



Position initiale

Préparation du jeu :

Chaque joueur place ses pions sur les cases rouges des 4 premières rangées situées de son côté du damier.
Les pions bleus commencent à jouer.

Déroulement du jeu :

1



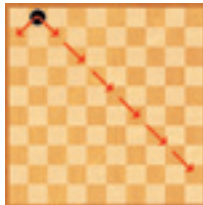
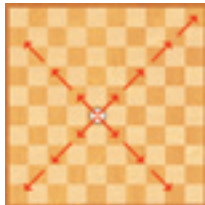
Les déplacements :

1- Les pions se déplacent d'une seule case à la fois en avant et en diagonale.

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il devient **dame**. (On lui superpose un pion sorti du jeu pour représenter une dame.)

2- La dame se déplace d'une ou plusieurs cases, dans tous les sens, et en diagonale.

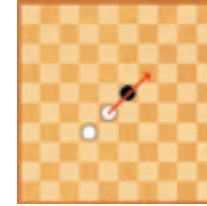
2



La prise :

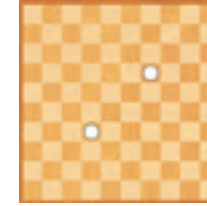
La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre la pièce en disant "souffler n'est pas jouer".
Une fois une pièce prise, celle-ci est sortie du jeu.

Avant :

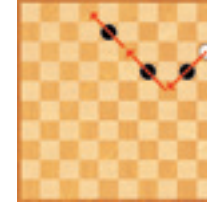


3

Après :

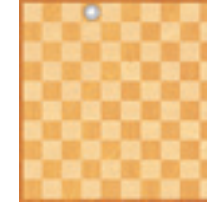


Avant :

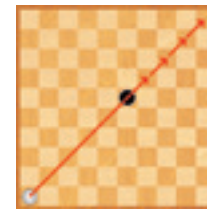


4

Après :

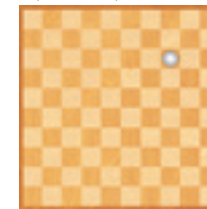


Avant le déplacement :

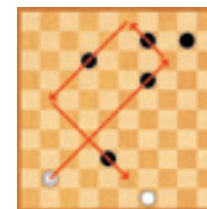


5

Après la prise :

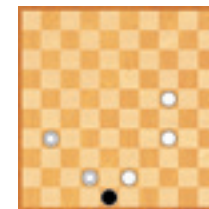
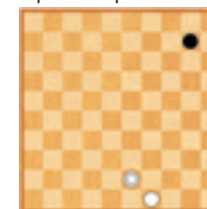


Avant le déplacement :

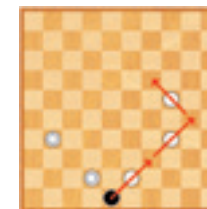


6

Après la prise :



7



3- **Par un pion :** Un pion peut "prendre" en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse, à condition que la case derrière cette pièce soit inoccupée.

4- **Si après cette prise,** la situation se présente à nouveau, le pion continue à prendre des pièces adverses de la même façon.
Puis la main passe.

5- **Par une dame :** Une dame peut "prendre" en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse (se trouvant proche ou à distance), à condition qu'au moins une case soit inoccupée derrière.

6- **Après cette prise,** la dame peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible.
Puis la main passe.

Attention :

7- **La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire,** donc obligatoire. (Une dame compte pour une pièce et il n'y a pas de priorité à devoir prendre une dame avant un pion)

Dans cet exemple, les noirs sont obligés de prendre les 3 pions blancs ; ils ne peuvent pas prendre les 2 dames blanches !

Fin de la partie :

Le joueur gagne la partie lorsque son adversaire :

- Se trouve dans l'impossibilité de jouer alors que c'est à son tour de jouer
- N'a plus de pièces

La partie est déclarée nulle lorsque :

- Lors de son tour de jeu, un joueur effectue pour la 3^{ème} fois le même coup
- Après 20 coups consécutifs aucun des 2 joueurs n'est victorieux.



Draughts



6 - 99 years



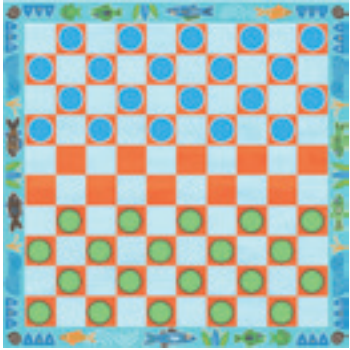
2



15 min

Contents: 1 draughtsboard, 20 green draughts, 20 blue draughts

Object: To be the first player to capture all your opponent's pieces, or to block the board so that no other moves are possible.



Starting position

Preparing to play:

Each player places their pieces on the red squares in the first four rows on their side of the board. The player with the blue pieces starts.

How to play:

1



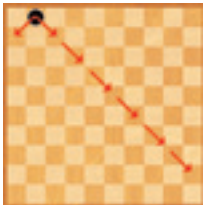
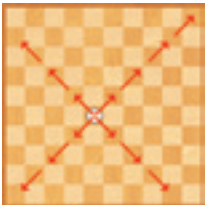
Movement:

1- Move the pieces forward diagonally, one square at a time.

When a piece reaches the final row, it becomes a king ('crown' it with a piece not in use to represent a king).

2- The king can move one or more squares forward or backward along any diagonal.

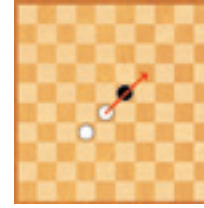
2



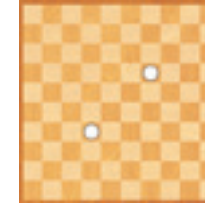
Capture:

Capturing pieces is compulsory; otherwise your opponent can call out 'you snooze, you lose' and remove the piece from the board. Once a piece has been captured, it is removed from play.

Before:

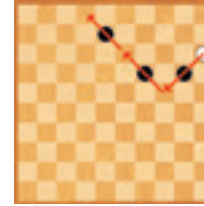


After:

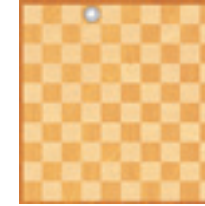


3

Before:

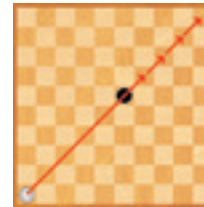


After:

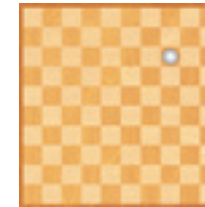


4

Before the move:

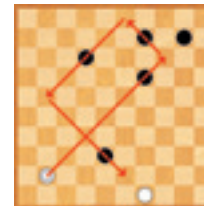


After the capture:

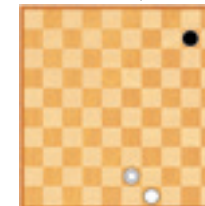


5

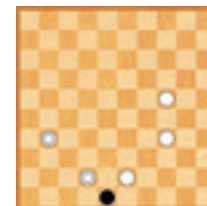
Before the move:



After the capture:



6



7

3- By a piece: A piece may capture an opponent's piece by jumping forward or backward, provided that the square behind the piece is unoccupied.

4- If the situation recurs after this first capture, your piece continues to capture your opponent's pieces in the same way. It is then the other player's turn.

5- By a king: A king may capture an opponent's piece (whether close by or far away) by jumping either forward or backward, provided that at least one square behind the piece is unoccupied.

6- After this first capture, the king may continue to move, changing diagonals if it is possible to capture another piece. It is then the other player's turn.

Caution:

7- Taking the largest number of pieces is the priority, and therefore compulsory (a king counts as one piece, and you do not have to prioritise taking a king over an ordinary piece). In this example, the black pieces are obliged to take the three white pieces; they cannot take the two white kings!

Winning:

A player wins the game when their opponent:

- Cannot play when it is their turn
- Has no more pieces

The game is declared a draw when:

- A player makes the same move for the third consecutive turn
- Neither player has won after 20 consecutive moves.





Von 6-99 Jahren



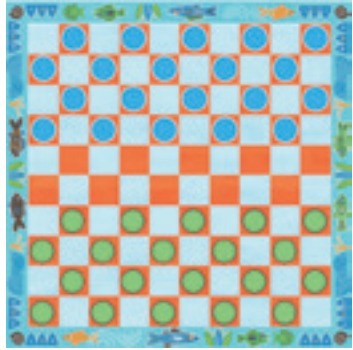
2



15 min

Inhalt: 1 Spielbrett, 20 grüne Damefiguren, 20 blaue Damefiguren

Ziel des Spiels: Ziel ist es, als erster Spieler alle Spielsteine des Gegners einzusammeln oder dessen Partie zu blockieren, sodass er keinen Spielzug mehr ausführen kann.



Ausgangsposition

Vorbereitung des Spiels:

Jeder Spieler platziert seine Spielsteine auf den roten Feldern der ersten 4 Reihen seiner Seite des Damebretts. Die blauen Spielsteine eröffnen das Spiel.

Spielablauf:

1



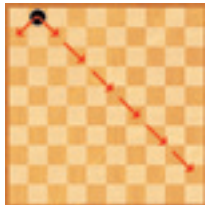
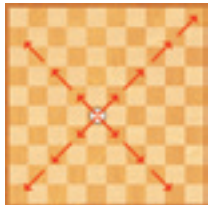
Die Spielzüge:

1- Die Spielsteine können um ein Feld nach vorne und diagonal versetzt werden.

Sobald ein Spielstein die letzte Reihe erreicht hat, wird er zur Dame. (Es wird ein aus dem Spiel ausgeschiedener Spielstein auf ihn gesetzt, um eine Dame zu bilden.)

2- Die Dame kann um ein oder mehrere Felder in alle Richtungen und diagonal versetzt werden.

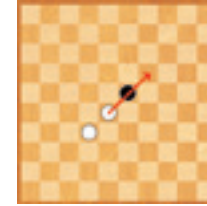
2



Das Schlagen:

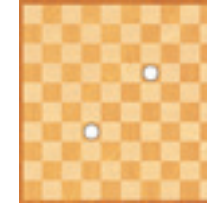
Es gilt Schlagzwang, ansonsten kann der Gegner den Stein nehmen und sagen „ziehen oder fliehen“. Sobald ein Spielstein geschlagen ist, wird er aus dem Spiel genommen.

Vorher:

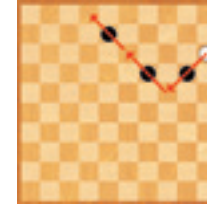


3

Nachher:

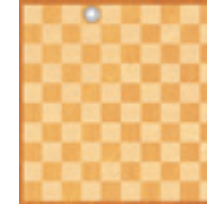


Vorher:

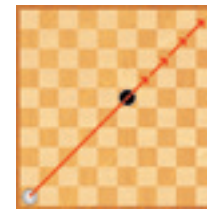


4

Nachher:

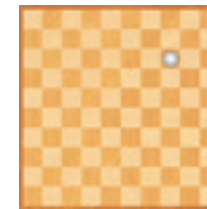


Vor dem Spielzug:

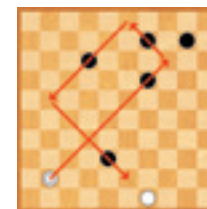


5

Nach dem Schlagen:

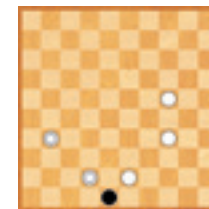
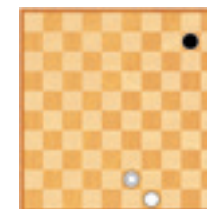


Vor dem Spielzug:



6

Nach dem Schlagen:



7



3- Durch Überspringen eines Spielsteins: Ein Spielstein kann einen gegnerischen Spielstein durch Überspringen vor- oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass das Feld hinter dem Spielstein frei ist.

4- Sollte sich nach dem Schlagen eines Spielsteins nochmals die gleiche Situation ergeben, kann der Spielstein auf die gleiche Weise gegnerische Spielsteine schlagen. Anschließend ist der andere Spieler dran.

5- Durch eine Dame: Eine Dame kann einen anderen gegnerischen Spielstein (der sich in der Nähe oder weiter weg befindet) durch Überspringen vor- oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass mindestens ein Feld hinter dem Spielstein frei ist.

6- Nach dem Schlagen kann die Dame ihren Spielzug durch Ändern der Diagonale fortsetzen, sollte ein erneutes Schlagen eines Spielsteins möglich sein. Anschließend ist der andere Spieler dran.

Achtung:

7- Es muss immer die Schlagmöglichkeit gewählt werden, bei der die meisten Steine geschlagen werden können. (Eine Dame ist einem Spielstein gleichwertig und muss nicht vorrangig vor einem Spielstein geschlagen werden)

In diesem Beispiel ist Schwarz dazu verpflichtet, die 3 weißen Spielsteine zu schlagen. Schwarz darf nicht die beiden weißen Damen schlagen!

Ende der Partie:

Der Spieler gewinnt die Partie sobald der Gegner:

- keinen Spielzug mehr ausführen kann, obwohl er an der Reihe ist,
- keine Spielsteine mehr hat.

Eine Partie gilt als unentschieden wenn:

- Ein Spieler zum 3. Mal den gleichen Spielzug ausführt, sobald dieser an der Reihe ist,
- Keiner der beiden Spieler nach 20 Spielzügen gewonnen hat.



Damspel



6 tot 99 jaar



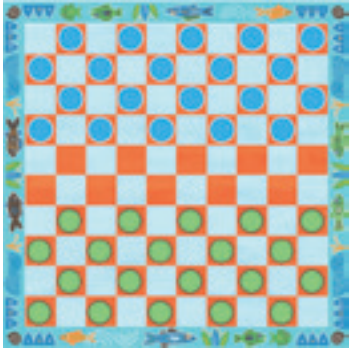
2



15 min

Inhoud: 1 speelbord, 20 groene schijven, 20 blauwe schijven

Doel van het spel: Als eerste alle stukken van je tegenstander veroveren of het spel zo blokkeren dat er geen zetten meer mogelijk zijn.



Beginpositie

Voorbereiding van het spel:

Elke speler plaatst zijn stukken op de rode vakjes van de eerste vier rijen aan zijn kant van het speelbord. De speler met de blauwe stukken begint met spelen.

Verloop van het spel:

1



Verloop van het spel:

1- De stukken mogen per beurt één vakje vooruit of diagonaal verzet worden.

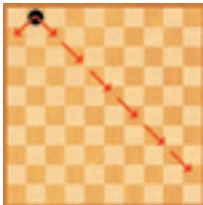
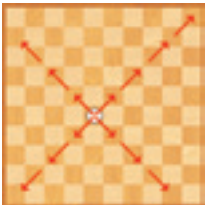
Als een stuk de laatste rij bereikt, wordt het een dam (er wordt een stuk bovenop gelegd om de dam te herkennen).

2- De dam kan één of meerdere vakjes verzet worden, in alle richtingen en diagonaal.

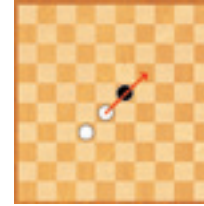
Slaan:

Slaan is verplicht, anders kan de tegenstander het stuk pakken en zeggen "blazen is niet spelen". Als een stuk geslagen is, wordt het van het speelbord gehaald.

2

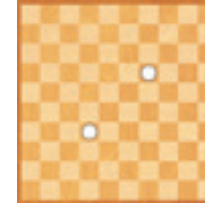


Voor:

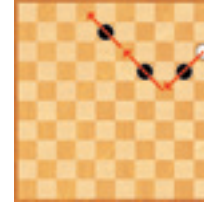


3

Na:

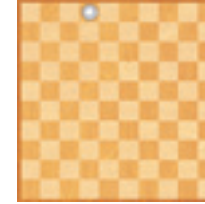


Voor:

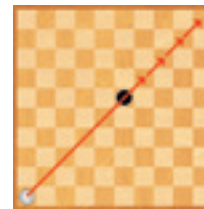


4

Na:

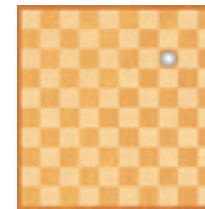


Voor de zet:

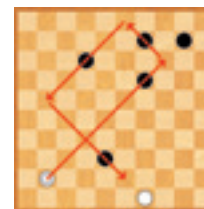


5

Na het slaan:

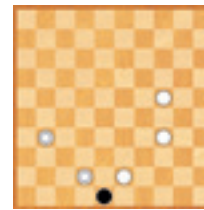
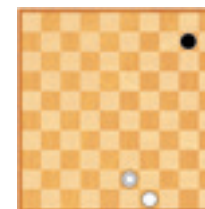


Voor de zet:

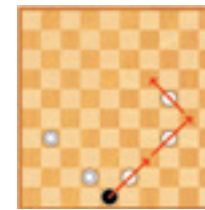


6

Na het slaan:



7



3- **Met een stuk:** een stuk kan vooruit of achteruit "slaan" door over een stuk van de tegenstander te springen, op voorwaarde dat het vakje achter dit stuk niet bezet is.

4- **Als dezelfde situatie zich na het slaan weer voordoet,** gaat het stuk op dezelfde manier door met het slaan van stukken van zijn tegenstander. Dan gaat de beurt naar de tegenstander.

5- **Met een dam:** een dam kan vooruit of achteruit slaan door over een stuk van de tegenstander heen te springen (dat naast de dam of verderop staat), op voorwaarde dat erachter minstens één vakje vrij is.

6- **Na het slaan kan de dam opnieuw diagonaal verzet worden** als er nog een stuk mee geslagen kan worden. Daarna gaat de beurt naar de tegenstander.

Let op:

7- **Het gaat erom zo veel mogelijk stukken te slaan** en dit is dus verplicht. (een dam telt als één stuk en het slaan van een dam heeft geen voorrang boven het slaan van een stuk).

In dit voorbeeld is zwart verplicht om de drie witte stukken te slaan; zwart kan niet de twee witte dammen slaan!

Einde van de partij:

De speler wint indien zijn tegenstander:

- Se niet meer kan spelen, terwijl het zijn beurt is om te spelen
- geen stukken meer heeft

Het is gelijkspel:

- als een speler voor de derde keer dezelfde zet uitvoert als het zijn beurt is
- na 20 achtereenvolgende zetten zonder winst van één van de spelers

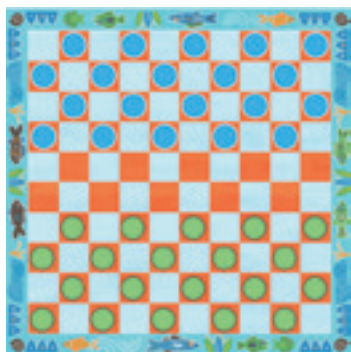


Damas



Contenido: 1 tablero, 20 piezas verdes, 20 piezas azules

Objetivo del juego: Ser el primer jugador que capture todos los peones de su adversario o bloquear la partida, de modo que ya no se pueda realizar ningún movimiento.

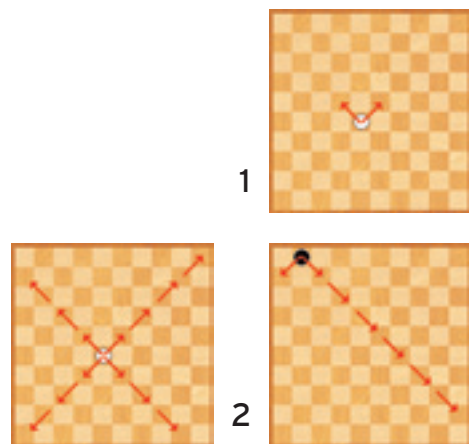


Posición inicial

Preparación del juego:

Cada jugador coloca sus peones sobre las casillas rojas de las 4 primeras filas situadas en su lado del damero. Los peones azules comienzan la partida.

Desarrollo del juego:



Desplazamientos:

1- Los peones solo se desplazan una casilla a la vez, hacia delante y en diagonal.

Cuando un peón llega a la última fila, se convierte en dama. (Para representar una dama, se le superpone un peón proveniente del juego).

2- La dama se desplaza una o más casillas, en todos los sentidos y en diagonal.

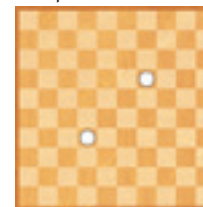
Captura:

La captura es obligatoria; si no, el adversario puede coger la pieza, diciendo: "soplada". Una vez capturada una pieza, esta se retira del juego.

Antes:

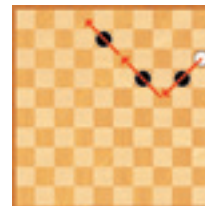


Después:

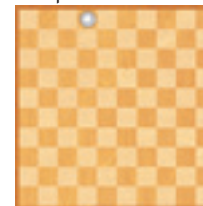


3

Antes:

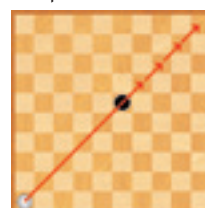


Después:

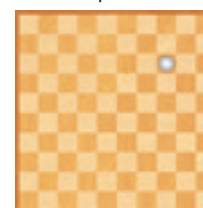


4

Antes del desplazamiento:

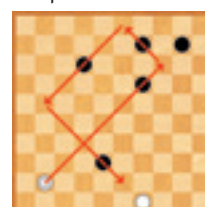


Después de la captura:

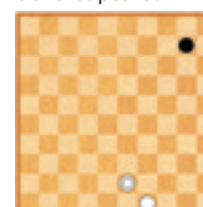


5

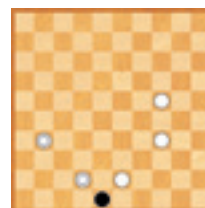
Antes del desplazamiento:



Después de la captura:



6



7

3- **Por un peón:** un peón puede "capturar" hacia delante o hacia atrás, saltando por encima de una pieza contraria, a condición de que la casilla que se encuentre detrás de esta pieza no esté ocupada.

4- **Si después de esta captura** la situación se presenta nuevamente, el peón sigue capturando las piezas contrarias de la misma manera. Luego, termina su turno.

5- **Por una dama:** una dama puede "capturar" hacia delante o hacia atrás, saltando por encima de una pieza contraria (que se encuentre cerca o lejos) a condición de que detrás haya al menos una casilla sin ocupar.

6- **Después de esta captura,** la dama puede continuar su desplazamiento cambiando de diagonal, si hay posibilidades de realizar otra captura. Luego, termina su turno.

Cuidado:

7- **La captura de la mayor cantidad de piezas es prioritaria,** por lo tanto, obligatoria.

(Una dama se considera una pieza y no hay ninguna prioridad que obligue a capturar una dama antes que un peón)

En este ejemplo, el jugador con fichas negras está obligado a capturar los 3 peones blancos. ¡No puede capturar las 2 damas blancas!

Fin de la partida:

El jugador gana la partida cuando su adversario:

- no tiene ninguna posibilidad de jugar al llegarle su turno
- no tiene más piezas

La partida se declara empatada cuando:

- durante su turno, un jugador efectúa por tercera vez el mismo movimiento
- tras 20 movimientos consecutivos, ninguno de los dos jugadores gana



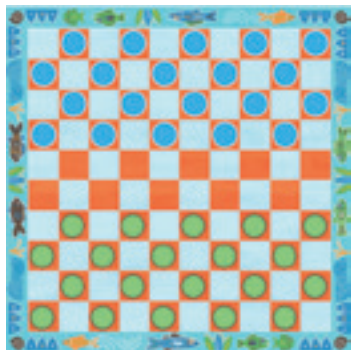
Dama

Regolamento del gioco



Contenuto: 1 piano gioco, 20 dame verdi, 20 dame blu

Scopo del gioco: Essere il primo giocatore a catturare tutte le pedine dell'avversario o a bloccare la partita in modo che non sia possibile effettuare ulteriori mosse.

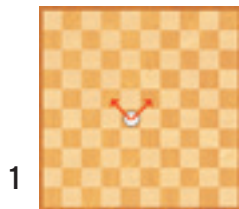


Posizione iniziale

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore colloca le proprie pedine sulle caselle rosse delle 4 prime file dal suo lato della scacchiera. Le pedine blu iniziano a giocare.

Svolgimento del gioco:



1

Gli spostamenti:

1- Le pedine si spostano di una sola casella alla volta, in avanti e in diagonale.

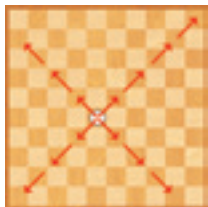
Quando una pedina raggiunge l'ultima fila, diventa dama. (Le viene posizionata sopra una pedina esclusa dal gioco a indicare che si tratta di una dama).

2- La dama si sposta di una o più caselle, in tutte le direzioni e in diagonale.

La presa:

La presa è obbligatoria: in caso contrario l'avversario può prendere il pezzo dicendo "chi non mangia è fuori".

Dopo aver preso questo pezzo, la pedina conquistata viene esclusa dal gioco.

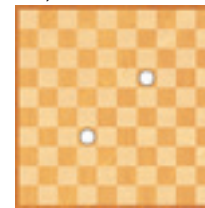


2

Prima:



Dopo:

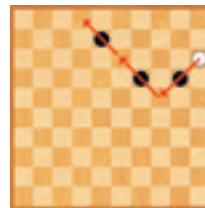


3

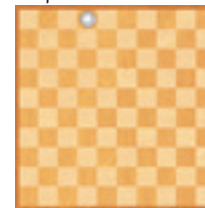
3- Con una pedina: una pedina può "mangiare" in avanti o all'indietro, saltando sopra a un pezzo avversario, a condizione che la casella dietro al pezzo in questione sia libera.

4- Se dopo questa presa la situazione si ripresenta, la pedina continua a mangiare le pedine avversarie allo stesso modo. Successivamente, la mano passa all'altro giocatore.

Prima:



Dopo:



4

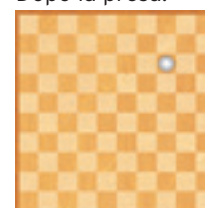
5- Con una dama: una dama può "mangiare" in avanti o all'indietro, saltando sopra a un pezzo avversario (che si trova vicino o a distanza), a condizione che almeno una casella sia libera dietro alla pedina in questione.

6- Dopo questa presa, la dama può continuare il suo spostamento cambiando diagonale qualora sia possibile un'altra presa. Successivamente, la mano passa all'altro giocatore.

Prima dello spostamento:



Dopo la presa:



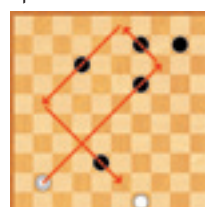
5

Attenzione:

7- La presa del maggior numero di pedine è prioritaria, dunque obbligatoria. (Una dama equivale a un pezzo, e non c'è priorità nel dover prendere una dama prima di una pedina)

In questo esempio, i neri sono obbligati a prendere le 3 pedine bianche; non possono prendere le 2 dame bianche!

Prima dello spostamento:



Dopo la presa:



6

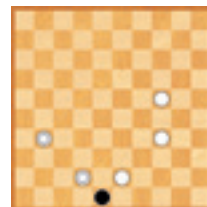
Fine della partita:

Il giocatore vince la partita quando il suo avversario:

- il giocatore vince la partita quando il suo avversario: si trova nell'impossibilità di giocare quando è il suo turno
- non ha più pezzi

La partita viene dichiarata nulla quando:

- al suo turno, un giocatore esegue, per la terza volta, la stessa mossa
- dopo 20 mosse consecutive nessuno dei 2 giocatori vince



7

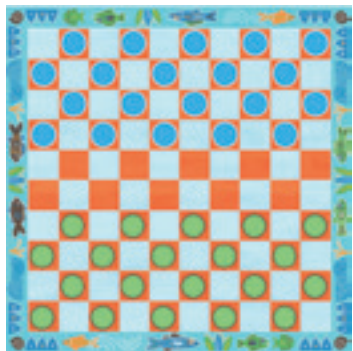


Damas



Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 20 damas verdes e 20 damas azuis.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a capturar todos os peões do adversário ou a bloquear o jogo, de modo a que não seja possível efetuar mais nenhum movimento.

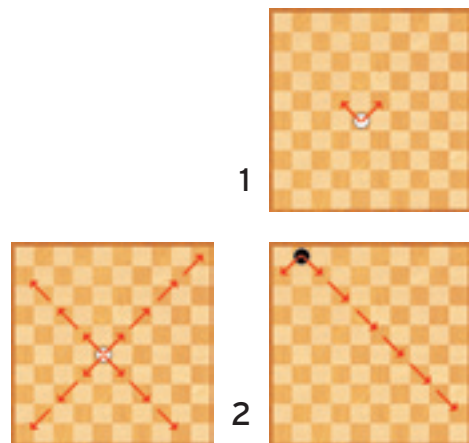


Posição inicial

Preparação do jogo:

Cada um dos jogadores coloca os seus peões nas casas vermelhas das 4 primeiras filas situadas do seu lado do tabuleiro. Começam a jogar os peões azuis.

Desenrolar do jogo:



Os movimentos:

1- Os peões movem-se percorrendo apenas uma casa de cada vez, para a frente e na diagonal.

Quando um dos peões alcançar a última fila, torna-se dama. (Para representar uma dama, coloca-se sobre ele um dos peões que já tenham saído do jogo.)

2- A dama move-se percorrendo uma ou várias casas, em todos os sentidos, inclusivamente na diagonal.

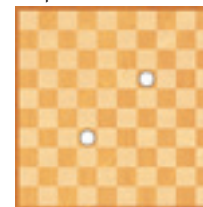
A captura:

A captura é obrigatória, caso contrário, o adversário pode capturar a peça dizendo "soprar não é jogar". Sempre que uma peça for capturada, esta sai do jogo.

Antes:

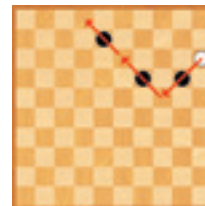


Depois:

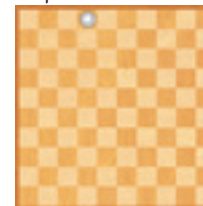


3

Antes:

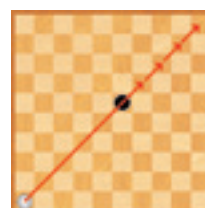


Depois:



4

Antes do movimento:

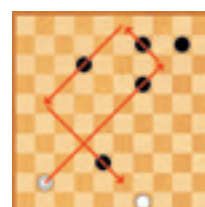


Após a captura:



5

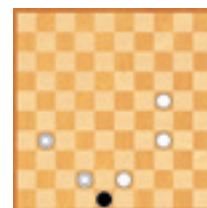
Antes do movimento:



Após a captura:



6



7

3- Por um peão: Um peão pode "capturar" para a frente ou para trás saltando por cima de uma peça adversária, desde que a casa situada atrás dessa peça esteja livre.

4- Se, após essa captura, a situação ocorrer novamente, o peão continua a capturar peças adversárias da mesma forma. Depois é passada a vez.

5- Por uma dama: Uma dama pode "capturar" para a frente ou para trás saltando por cima de uma peça adversária (quer se encontre próxima ou distante), desde que atrás exista, pelo menos, uma casa livre.

6- Após essa captura, a dama pode continuar a mover-se mudando de diagonal se outra captura for possível. Depois é passada a vez.

Atenção:

7- A captura do maior número de peças é prioritária e, por conseguinte, obrigatória. (Uma dama conta por uma peça e não existe prioridade em ter de capturar uma dama antes de um peão.)

Neste exemplo, os peões pretos são obrigados a capturar os três peões brancos; não podem capturar as duas damas brancas!

Fim da partida:

O jogador ganha a partida quando o seu adversário:

- se encontrar impossibilitado de jogar na sua vez de jogar;
- não dispuser de mais peças.

O empate do jogo ocorre quando:

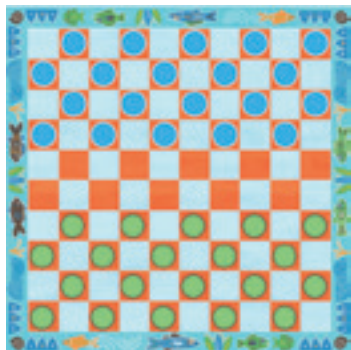
- na sua vez de jogar, um jogador efetuar três vezes o mesmo lance;
- após 20 lances consecutivos, nenhum dos 2 jogadores sair vencedor.





Indhold: 1 spillebræt, 20 grønne dambrikker, 20 blå dambrikker

Spillets formål: At være den første til at slå alle sin modspillers brikker eller blokere spillet, således at det ikke er muligt at rykke flere brikker.



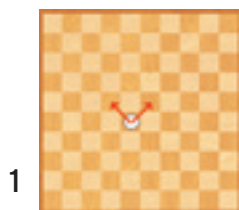
Opstilling ved spillets start

Forberedelse af spillet:

Hver spiller placerer sine brikker på de røde felter på de første 4 linjer af sin del af spillebrættet.

De blå brikker begynder.

Spillets forløb:



1

Sådan flyttes brikkerne:

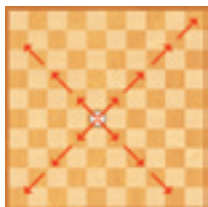
1. Brikkerne flyttes 1 felt ad gangen, fremad og diagonalt.

Når en brik kommer frem til den sidste linje, bliver den en dam (man sætter en brik, som er udgået af spillet, ovenpå for at vise, at brikken nu er en dam).

2. Dammen flytter sig 1 eller flere felter diagonalt i alle retninger.

Slå en brik:

Hvis der er mulighed for at slå en brik, er det obligatorisk at gøre det. Ellers har modspilleren ret til at tage brikken og sige "snydt pomfrit"! Når en brik er slået, udgår den af spillet.

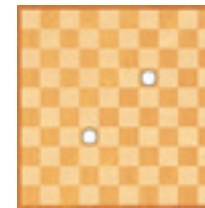


2

Før:

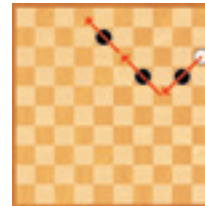


Efter:

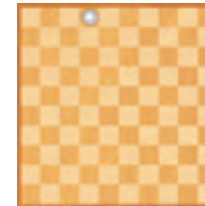


3

Før:



Efter:

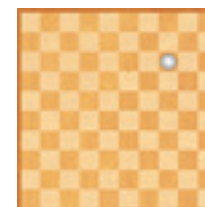


4

Før brikken flytter sig:

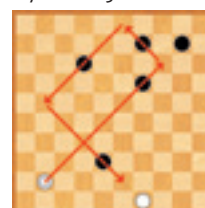


Efter modstanderens brik er slået:

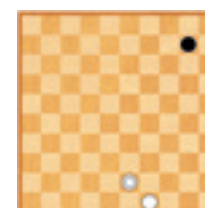


5

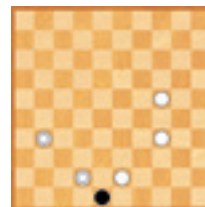
Før brikken flytter sig:



Efter modstanderens brik er slået:



6



7

3. Sådan slås man af en almindelig brik:

En almindelig brik kan slå modspillerens brik fremad eller bagud på spillebrættet ved at hoppe over den, såfremt feltet bagved er tomt.

4. Hvis brikken, efter at have slået modspillerens brik, på ny befinder sig foran en brik med et tomt felt bag sig, kan den fortsætte og slå flere brikker på samme måde. Herefter er det den anden spillers tur.

5. Sådan slås man af en dam: En dam kan slå modspillerens brik fremad eller bagud på spillebrættet ved at hoppe over brikken (uanset afstanden), såfremt der er mindst 1 tomt felt bagved.

6. Efter at have slået en brik, kan dammen fortsætte og skifte diagonal retning, hvis der er mulighed for at slå en anden brik. Herefter er det den anden spillers tur.

Pas på:

7. Man skal altid foretage det træk, hvor flest brikker kan slås samtidigt (en dam tæller for en brik, og der er ingen krav om, at man skal slå en dam før en almindelig brik).

I dette eksempel skal den sorte spiller slå de 3 hvide brikker først; han/hun kan ikke slå de 2 hvide dammer.

Spillets afslutning:

En spiller har vundet når modspilleren:

- ikke kan rykke nogle af sine brikker, selvom det er hans/hendes tur

- ikke har flere brikker

Der står uafgjort når:

- det er en spillers tur, og han/hun foretager det samme træk for 3. gang i træk

- ingen af spillerne har vundet efter 20 træk



Damspel



6 till 99 år



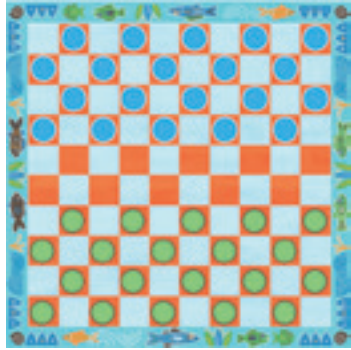
2



15 min

Innehåller: 1 spelbräde, 20 gröna damer, 20 blåa damer

Spelets mål: Att bli den förste spelaren som har alla sin motspelares brickor, eller att blockera den andra spelaren så att den inte längre har några möjliga drag kvar.



Inledande position

Hur man förbereder spelet:

Varje spelare lägger sina brickor på de röda rutorna från de fyra första raderna på sin sida av dambrädet. De blåa brickorna börjar.

Spelets gång:

1



Hur man flyttar på brickorna:

1- Man förflyttar brickorna med en ruta i taget och framåt samt diagonalt.

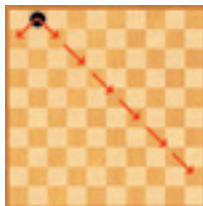
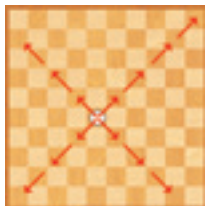
När en bricka når den sista raden, blir den dam. (Man lägger på den en "ute ur spelet" bricka för att representera en dam.)

2- Damen förflyttar sig en eller flera rutor, i alla riktningar och diagonalt.

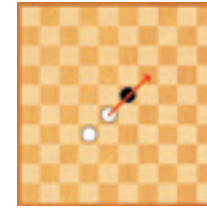
Erövra:

Det är obligatoriskt att erövra, annars kan motståndaren ta brickan genom att säga "tar du inte mig så tar jag dig!". När en bricka har erövrats, är den ute ur spelet.

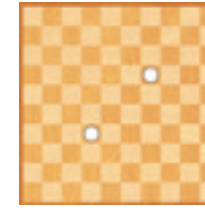
2



Före:

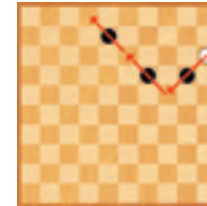


Efter:

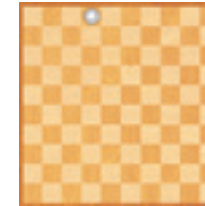


3

Före:

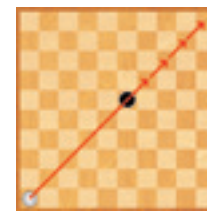


Efter:

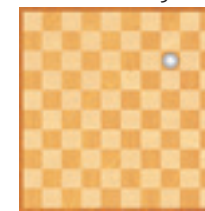


4

Före en förflyttning:

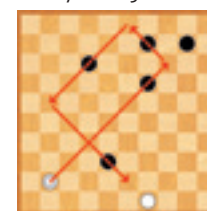


Efter erövringen:

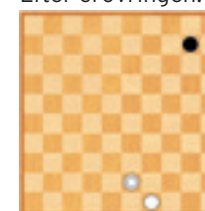


5

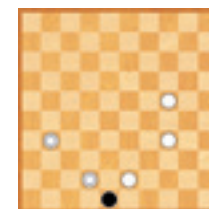
Före en förflyttning:



Efter erövringen:



6



7

3- Över en bricka: En bricka kan "tas över" bakifrån eller framifrån genom att hoppa över en motståndarbricka, förutsatt att rutan efter denna bricka är ledig.

4- Om ett läge dyker upp igen efter denna erövring, fortsätter brickan att erövra motståndarbrickorna på samma sätt. Sedan byter man tur.

5- Över en dam: En dam kan "ta över" bakifrån eller framifrån genom att hoppa över en motståndarbricka (som finns nära eller långt ifrån) förutsatt att minst en ruta bakom är ledig.

6- Efter denna erövring, kan damen fortsätta sin förflyttning diagonalt om en annan erövring är möjlig. Sedan byter man tur.

Obs!

7- Det viktigaste är att erövra största möjliga antal brickor, och därmed obligatoriskt. (En dam räknas som en bricka och det är inte viktigare att ta över en dam än en bricka)

I detta exempel, är den svarta tvungen att ta över de tre vita brickorna; de kan inte ta över de två vita damerna!

Spelets slut:

Spelaren vinner partiet när motståndaren:

- inte har några möjligheter kvar när det blir dennes tur,
- eller inte har några brickor kvar.

Spelet slutar som oavgjort när:

- en spelare under sin speltur gör samma drag för tredje gången,
- eller om ingen har vunnit efter 20 drag i följd.

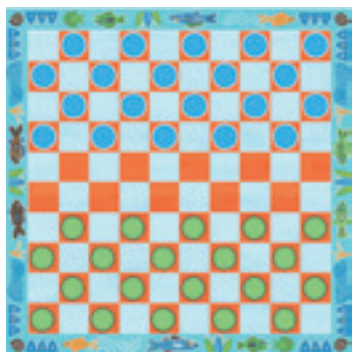


Шашки



В комплекте: 1 шашечная доска, 20 зеленых шашек, 20 синих шашек.

Цель игры: первым захватить (сбить) все шашки противника или «запереть» их, чтобы противник больше не мог сделать ни одного хода.



Исходная позиция

Подготовка к игре

Каждый игрок расставляет свои шашки на красные клетки первых четырех рядов со своей стороны шашечной доски. Игру начинают синие шашки.

Ход игры

Перемещение шашек

1. Простые шашки ходят на одну клетку вперед по диагонали.

Если простая шашка дошла до **последнего ряда**, она становится дамкой. (Сверху на дамку ставится другая шашка, вышедшая из игры.)

2. Дамка ходит на одну или несколько клеток по диагонали в любом направлении.

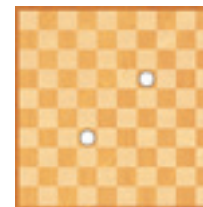
Бой

Бой (взятие) шашек противника обязателен, иначе противник может захватить данную шашку в наказание (фукнуть). Захваченная

До:

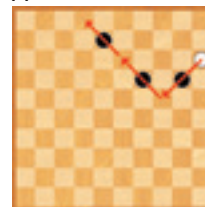


После:

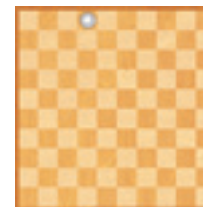


3

До:

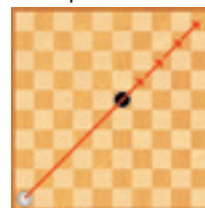


После:

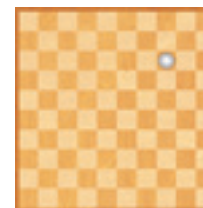


4

До перемещения:

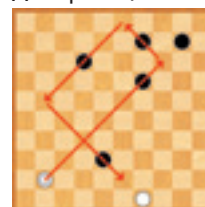


После захвата:

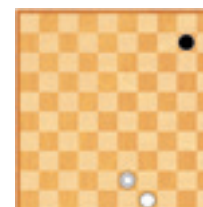


5

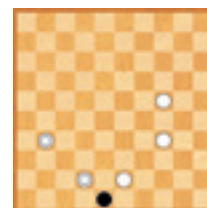
До перемещения:



После захвата:



6



7

шашка выходит из игры.

3. Бой простой шашкой. Простая шашка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника, при условии, что клетка за этой шашкой свободна.

4. Если после этого захвата шашка может сбить и другие шашки противника, она продолжает захват шашек по тому же принципу. Затем ход переходит к противнику.

5. Бой дамкой. Дамка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника (стоящую рядом или на расстоянии), при условии, что за этой шашкой свободна как минимум одна клетка.

6. После этого захвата дамка может продолжить движение по другой диагонали, если есть возможность захватить и другие шашки. Затем ход переходит к противнику.

Внимание!

7. При захвате следует выбирать вариант с максимальным количеством шашек. (Дамка считается за одну шашку и не имеет приоритета перед шашкой при выборе варианта боя.)

В данном примере черные должны захватить три белые шашки. Они не могут захватить две белые шашки!

Конец партии

Игрок выигрывает партию, если:

- противник больше не может сделать ход, хотя очередь хода перешла к нему;
- у противника не осталось шашек.

Партия заканчивается вничью, если:

- получив ход, игрок в третий раз повторяет один и тот же маневр;
- после 20 последовательных ходов ни один из игроков не одержал победу.



Dames Draughts



DJ05211

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com