

 10 min. - ∞

	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	2
	Règle du jeu	page	2 - 3
	Instrucciones del juego	página	3
	Istruzioni di gioco	pagina	3
	Spelhandleiding	pagina	3 - 4
	Spilleregler	side	4
	Spelanvisning	sida	4
	Instrukcja gry	strona	4 - 5
	Инструкция к игре	страни́ца	5

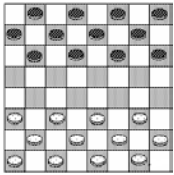
Dame

DE

Inhalt:

1 Spielbrett
12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Grundaufstellung:



Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler positioniert, dass das untere rechte Spielquadrat weiß ist. Die Spieler belegen mit ihren 12 Spielsteinen die dunklen Felder wie oben abgebildet.

Spielbeginn:

Die Farbe der Spielsteine wird ausgelost. Der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen beginnt. Anschließend ziehen beide Spieler abwechselnd.

Ziehen der Spielsteine:

Die Spielsteine werden nur vorwärts bewegt, indem sie diagonal auf ein freies dunkles Feld in der nächsten Reihe gesetzt werden (Zurückziehen von Spielsteinen ist nicht gestattet). Ist das Feld von einem eigenen Spielstein besetzt, kann der Zug nicht durchgeführt werden. Ist das Spielfeld vom gegnerischen Spielstein besetzt, so kann dieser übersprungen werden, wenn das nächste Feld in der gleichen diagonalen Linie frei ist. Der übersprungene Spielstein wird vom Feld genommen. Es können auch mehrere fremde Spielsteine übersprungen werden, wenn jeweils ein freies dunkles Feld zwischen ihnen ist. Gelangt man mit einem Spielstein auf die letzte Linie der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts, so wird ein zweiter Spielstein auf diesen gelegt. Diesen Doppelstein bezeichnet man als „Dame“. Eine Dame darf über mehrere freie Spielflächen gezogen werden, vorwärts wie rückwärts. Springen darf sie aber auch nur, wenn ein freies dunkles Feld hinter dem geschlagenen Stein liegt. Mehrfachsprünge sind dabei auch über Eck möglich. Eine Dame kann von einem gegnerischen Spielstein oder einer gegnerischen Dame geschlagen werden.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als letzter noch Spielfiguren auf dem Spielbrett hat.

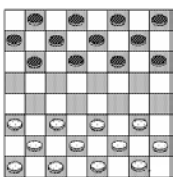
Checkers or Draughts

GB

Contents:

1 Board
12 Black and 12 White Draughtsmen

Basic Set-up:



The board is placed between the players so that a white square is in the lower right hand corner. The players each put their 12 draughtsmen on the black squares (on the first three lines nearest to themselves) as shown in the figure above.

To start the game:

To choose colours, one player takes a draughtsman of each colour and hides one in each hand, the other player so chooseth he colour he plays with by choosing „blind“. The player with the black pieces begins. Then white and the players take turns to move.

Moves:

The draughtsmen are moved diagonally forward by one single square in one move onto a free black square in the next row (moving backwards is not allowed yet). If the square is occupied by one's own piece, the move cannot be made. If the square is occupied by the opponent's piece, then this can be jumped over if the square behind is free in the same diagonal line. Pieces jumped over are taken off the board. It is also possible to jump over more than one opponent's single piece if there is a square free to land on in the same diagonal line of the jump.

If a draughtsman gets to the last line of black squares, then a second draughtsman is put on top of this whereupon it becomes a „Queen“. A Queen may be moved over any free squares, forwards or backwards. In the case of a jump, again a black square must be free on the other side of the jump, as when moving a single draughtsman. Compound jumps allow a zigzag pattern of jump. A Queen can be jumped over by the opponent's draughtsman or Queen.

End of the Game:

The winner is the player who is the last to have pieces left on the board.

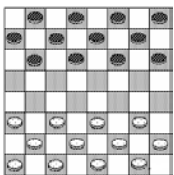
Les Dames

FR

Contenu:

1 damier
12 pions clairs et 12 pions foncés

Position de base:



Le damier est placé entre les joueurs de manière à ce que la première case en bas à droite soit blanche. Les joueurs déposent alors leurs pions sur les case noires comme ci-dessus.

Début du jeu:

La couleur de pions est tirée au sort. Le joueur avec les pions noirs commence. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.

Déplacements des pions:

Les pions ne se déplacent que vers l'avant, en diagonale sur une case vide noirs de la rangé suivante (retourner sur ses pas n'est pas autorisé). Si une case est déjà occupée par un de ces propres pions, il n'est pas possible d'avancer. Si par contre la case est occupée par un pion adverse, il est possible de le sauter si la case en diagonale suivante est libre. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu et est conservé par l'adversaire. Il est aussi possible de sauter plusieurs pions de suite si entre chaque pion se trouve une seule case vide. Si un joueur arrive à poser un pion sur la dernière ligne du côté opposé, il pourra alors récupérer un pion pris par son adversaire et le poser sur le pion de la dernière ligne. Ce double pion est alors appelé «Dame». Une dame peut se déplacer en diagonale le

long de plusieurs cases vides en avant et en arrière mais ne peut sauter de pion que si une case vide se trouve directement derrière le pion visé. Plusieurs sauts en coin lui sont ainsi possibles. Une dame peut tout aussi bien être sautée par un pion ou une dame adverse.

Fin du jeu:

Le joueur qui possède encore des pions en dernier sur le damier a gagné.

Damas

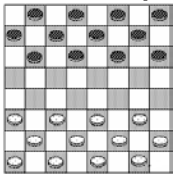
ES

Contenido:

1 tablero

12 fichas blancas y 12 fichas negras

Antes de empezar:



El tablero se coloca entre dos jugadores de forma que la casilla inferior derecha sea blanca. Los jugadores colocan sus 12 fichas en las casillas negras tal como se indica en la imagen.

Inicio del juego:

Se echa a suertes qué color le toca a cada jugador. Empieza el jugador que tenga las fichas negras. A continuación, los jugadores mueven sus fichas por turnos.

Movimiento de las fichas:

Las fichas solo se pueden mover hacia delante desplazándolas en diagonal hasta una casilla negra libre de la siguiente fila (no se puede retroceder). Si la casilla está ocupada por una ficha del mismo jugador, no se podrá realizar el movimiento. Si la casilla está ocupada por una ficha del adversario, se podrá saltar por encima de ella si la siguiente casilla en diagonal está libre. La ficha „comida” se retira del tablero. También se pueden comer varias fichas del adversario seguidas si hay una casilla negra libre entre cada una de ellas.

Si se llega con una ficha a la última línea del lado contrario del tablero, se colocará una segunda ficha sobre ella. A esta ficha doble se la conoce como „dama”. Una dama puede moverse hacia delante y hacia atrás por varias casillas libres. Sin embargo, solo puede saltar si hay una casilla negra vacía detrás de la ficha que se coma. En este caso, también se pueden hacer saltos múltiples en zigzag. El jugador podrá comerse la dama del adversario con cualquiera de sus fichas, ya sean sencillas o damas.

Final del juego:

Gana el jugador que se coma todas las fichas del adversario.

Dama

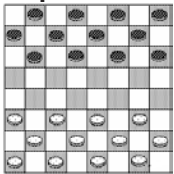
IT

Contenuto:

1 scacchiera

12 pedine bianche e 12 pedine nere

Preparazione del gioco:



La scacchiera viene posizionata tra i due giocatori in modo tale che la casella inferiore destra sia bianca. I giocatori dispongono le loro 12 pedine nelle caselle nere come indicato nell'illustrazione in alto.

Inizio della partita:

Il colore delle pedine viene estratto a sorte. Il giocatore con le pedine nere inizia la partita. Successivamente i due giocatori si spostano in modo alternativo.

Movimento delle pedine:

Le pedine possono muoversi solo in avanti, spostandosi in diagonale su una casella nera libera nella riga successiva (le pedine non possono spostarsi all'indietro). Se una casella è occupata da una delle proprie pedine, non è possibile spostarsi in essa. Se una casella è occupata da una pedina avversaria, si può saltare al di sopra di essa, se la casella successiva nella stessa linea diagonale è libera. Le pedine su cui si salta vengono eliminate dalla scacchiera. È possibile anche saltare su più pedine avversarie, se tra di esse è presente una casella nera.

Quando si arriva con una pedina sull'ultima riga del lato opposto della scacchiera si colloca un'altra pedina su di essa. Questa pedina doppia è chiamata „dama”. Una dama può muoversi su più caselle libere, in avanti e indietro. Può saltare solo se dietro la pedina è presente una casella nera. I salti multipli sono consentiti anche sugli angoli. Una dama può essere eliminata da una pedina o da una dama avversaria.

Conclusione del gioco:

Vince il giocatore che è l'ultimo ad avere ancora delle pedine sulla scacchiera.

Dammen

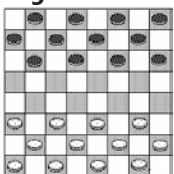
NL

Inhoud:

1 speelbord

12 lichte en 12 donkere stenen

Beginsituatie:



Het speelbord wordt zo tussen de spelers geplaatst, dat het onderste rechter speelveld wit is. De spelers leggen zoals hierboven afgebeeld hun 12 stenen op de donkere velden.

Begin van het spel:

Er wordt geloot om de kleur van de stenen. De speler met de zwarte stenen begint. Vervolgens zijn beide speler om beurten aan zet.

De stenen verplaatsen

De stenen worden alleen schuin naar voren geschoven, en wel diagonaal op een onbezet donker veld in de volgende rij. Stenen

Pionki przesuwa się wyłącznie do przodu, po skosie, na puste czarne pole w następnym rzędzie (nie wolno cofać pionków). Jeśli pole zajęte jest przez pionek Twojego koloru, nie możesz wykonać ruchu. Jeśli na polu stoi pionek przeciwnika, to możesz go przeskoczyć, o ile następne pole w tej samej linii, po skosie, jest wolne. Zbity pionek zdjejmujemy się z pola. Przeskoczyć można również kilka pionków przeciwnika, o ile jednak pomiędzy nimi znajduje się wolne ciemne pole.

Jeśli pionek dotrze do ostatniej linii po przeciwnej stronie planszy, nakłada się na niego drugi pionek. Taki podwójny pionek nazywa się „damką”. Damka może przeskakiwać kilka wolnych pól, zarówno w przód, jak i w tył. Przeskakiwać może jednak tylko wtedy, gdy za zbijającym pionkiem znajduje się wolne, czarne pole. Jednocześnie możliwe jest przeskakiwanie kilku pól również pod kątem prostym. Damkę może zbici zwykły pionek przeciwnika lub damka przeciwnika.

Wygrywa gracz, którego pionki jako jedyne pozostaną na planszy.

RU

1 доска для игры
12 светлых и 12 темных шашек

Доска для игры располагается между игроками таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой. Игроки помещают свои 12 шашек на темные поля игрового поля, как это показано на рисунке.

Цвет своих шашек игроки определяют жребием. Первый ход делает игрок с черными шашками. Затем оба игрока делают свои ходы по очереди друг за другом.

Шашки двигаются только вперед, диагонально перемещаясь на свободную темную клетку в следующем ряду (возврат шашек на предыдущую позицию не разрешается). Если соседняя клетка занята другой собственной шашкой, совершить ход невозможно. Если соседняя клетка занята шашкой соперника, то ее можно перепрыгнуть, если следующая клетка в той же диагональной линии свободна. Перепрыгнутая шашка противника убирается с поля. Возможно также перепрыгивание нескольких шашек соперника, если между ними имеются свободные темные клетки.

Если шашку удастся довести до последней линии на противоположной стороне игрового поля, на нее ставится еще одна шашка. Эту двойную шашку называют «дамкой». Дамка может ходить через несколько свободных клеток игрового поля как вперед, так и назад. Перепрыгивать через другие шашки она может только в том случае, если за шашкой, которую она побьет, имеется свободная темная клетка. При этом в течение одного хода также возможно осуществление одной шашкой нескольких «прыжков» с изменением направления движения. Дамка может быть побита шашкой или дамкой соперника.

Выигрывает тот, у кого на доске еще остаются шашки или дамки, когда у соперника их больше нет.