

ES DAMAS

Juego para 2 jugadores con 12 fichas cada uno.

Las fichas son situadas delante de cada jugador sobre los cuadros negros ocupando así 3 líneas de 4 cuadros de cada lado y dejando vacías las líneas del medio del tablero.

El juego consiste en tomar las fichas de su adversario saltando por encima de ellas, siempre que se encuentre una casilla vacía detrás de la ficha que se captura. Esto puede repetirse dos o tres veces seguidas, ganando el jugador que primero coge las fichas de su adversario.

Las fichas se mueven de cuadro a cuadro hacia delante, pero en diagonal; jamás hacia atrás, salvo cuando han hecho Dama.

Cuando una ficha llega a la primera línea del campo adversario se dice que tiene DAMA y se pone una de las fichas que ya no están en juego sobre la ficha que ha llegado a la primera línea del campo adversario, para reconocerla, es entonces cuando la dama tiene derecho a desplazarse sobre todo el largo del damero y tomar las fichas que estén en su ruta. Es muy interesante intentar hacer DAMA lo más rápido posible.

Después que una ficha es tomada debe ser retirada de juego. Si tiene interés un jugador de hacerse coger, puede obligar a su adversario a hacerlo.

Está en "SOUFLE" una pieza cuando el adversario ha omitido comer y se la retira del juego, pero este proceder no es obligatorio, y se hace uso de esto si se encuentra en ello una ventaja.

EN DRAUGHTS

A game for 2 players with 12 counters each.

The counters are placed on the black squares in front of each player using 3 lines of 4 squares and leaving blank the 2 lines in the middle of the board.

The aim of the game is to take the opponent's counters by jumping over them provided that there is an empty square at the other side of the counter which is being taken.

This can be done 2 or 3 times in a row, the winner being the one who takes all his opponent's counters.

The counters are moved forward, diagonally but never backwards, unless the counter is a Queen. When a counter reaches the first line of the opponents territory it becomes a Queen and the Queen has the right to move in any direction all over the board, taking any counter in its path. It is obviously of interest to obtain a Queen as soon as possible.

After a counter is captured it should be taken out of the game. If it is convenient for a player to have his counter captured he can oblige his opponent to do so.

A counter is "soufle" when a player hasn't used it procedure isn't obligatory and is used if convenient.

A player cannot be prevented from playing if it is his turn.

FR DAMES

Jeu pour deux personnes avec 12 fiches chacun.

Les fiches sont placées devant chaque joueur sur les cases noires occupant ainsi 3 lignes de quatre cases pour chaque joueur et

restant libres deux lignes au milieu du damier.

Le jeu consiste à prendre les fiches de son adversaire en sautant par dessus s'il y a une case derrière le pion capturé. Ceci peut se répéter 2 ou 3 fois suivies. Le gagnant sera celui qui aura capturé toutes les fiches de son adversaire. Les pions se déplacent de case en case toujours vers l'avant en diagonale mais jamais en arrière sauf dans le cas où on a une DAME. Quand une fiche arrive à la première ligne de l'adversaire, on dit qu'il a fait une DAME. Cette dame a alors le droit de se déplacer tout le long du damier et de prendre tous les pions qui se trouvent sur son passage. Il est donc très intéressant de faire DAME le plus vite possible.

Après qu'un fiche est « managée », elle est retirée du jeu.

Si un joueur a intérêt à être capturé, il peut obliger l'autre joueur à le faire.

Une pièce est « soufflée » quand l'adversaire a omis de capturer et on la retire de jeu mais ce n'est pas obligatoire et on ne le fait que si on y trouve un avantage. Ceci ne l'empêche pas de jouer puisque c'est son tour.

DE DAME

Spiel für 2 Spieler mit je 12 Spielsteinen.

Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jeder Spieler eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei.

Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt.

Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken.

Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen.

Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur "Dame". Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z.B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt). Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder - auch rückwärts - bewegt werden. Wenn die Dame eine oder mehrere gegnerische Steine überspringen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muß bei sich ergebender Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann ein Spieler gewinnen, wenn er die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.

IT DAMA

Il gioco è per 2 giocatori con 12 pedine ciascuno.

Le pedine devono essere posizionate sulla scacchiera sui quadrati Neri occupando le prime tre file di ciascun giocatore e lasciando libere due file al centro della scacchiera.

Lo scopo del gioco è "Mangiare" e quindi togliere dal gioco le pedine avversarie saltandole, questo è possibile solo se il quadrato di destinazione è vuoto.

Questa mossa può essere fatta anche due o tre volte su una riga, il vincitore sarà colui che eliminerà tutte le pedine avversarie.

Le pedine si muovono solo in avanti, diagonalmente, ma mai indietro. L'unica eccezione è la Regina. Quando un giocatore raggiunge con una pedina, l'ultima riga avversaria ottiene una Regina e pone una seconda pedina su quella che ha raggiunto l'ultima riga. La Regina può muoversi in qualunque direzione sulla scacchiera. Naturalmente è un grande vantaggio ottenere una Regina al più presto. È obbligatorio "mangiare" la pedina avversaria che si trova in posizione; se un giocatore non lo fa perde la propria e si dice che viene "soffiata". La tecnica di obbligare l'avversario può essere utilizzata per predisporre strategicamente una serie di catture.

PT DAMAS

Jogo para 2 jogadores com 12 fichas para cada.

As peças são situadas diante de cada jogador sobre os quadrados negros ocupando assim três linhas de quatro quadrados de cada lado ficando vazias as duas linhas do meio do tabuleiro.

O jogo consiste em tomar as peças do adversário saltando por cima delas, sempre que se encontra uma casa vazia atrás de cada peça que se captura.

Isto pode repetir-se duas ou três vezes seguidas, ganhando o jogador que primeiro apanhe todas as peças do adversário.

As peças movem-se de quadrado em quadrado, só na diagonal e nunca para a retaguarda, salvo quando tem feito dama. Quando uma peça chega à primeira fila do campo adversário, diz-se que te, "DAMA" e o adversário coloca em cima uma peça de mesma cor. E então quando a dama tem o direito de deslocar-se para todo o lado do tabuleiro e tomar todas as fichas que se encontram no seu caminho. E muito importante tentar fazer o mais rápido possível. Após uma ficha ser tomada, deve ser retirada do jogo.

PL WARCZY

Gra dla dwóch graczy, w której każdy ma 12 znaczników. Znaczniki umieszcza się w 3 rzędach czarnych pół po stronie planszy gracza (po trzy rzędy po dwóch stronach planszy, na środku zostają 2 wolne rzędy).

Celem gry jest usunięcie znaczników przeciwnika poprzez przeskoczenie przez nie swoimi znacznikami i wskoczenie na puste pole za zbijanym znacznikiem.

Można zbić 2 lub 3 znaczniki na raz, wygrywa gracz, który jako pierwszy zbije wszystkie znaczniki przeciwnika.

Znaczniki można poruszać do przodu i po skosie ale nigdy do tyłu,

dopóki znacznik nie zostanie przekształcony w królową. Znacznik zamienia się w królową, gdy zostanie przesunięty na ostatnią linię po przeciwnej stronie planszy. Królowa może poruszać się w dowolnym kierunku po całej planszy usuwając znaczniki, które są na jej drodze. Kluczowym jest, aby jak najszybciej zdobyć królową. Po zбиciu znacznik jest usuwany z gry. Jeśli dla gracza istotnym jest, aby jego znacznik został zбity może zobligować przeciwnika, aby to zrobił. Gracz w swojej turze musi wykonać ruch.

NL DRAUGHTS

Een spel voor twee spelers die tegenover elkaar zitten. Het dambord ligt tussen de spelers, zodanig dat ieder van de twee spelers een donker hoekveld heeft links onder op het dambord. De spelers hebben ieder twintig schijven. De ene speler speelt met de witte schijven, de ander met de zwarte. De witspeler en de zwartspeler verdelen hun schijven over de twintig dichtstbijzijnde zwarte velden over vier rijen. Twee rijen in het midden blijven leeg. De schijven mogen alleen schuin naar voren worden geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het gehele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Daarbij mogen ze niet over andere stukken heen. Wit begint. Als een witte schijf schuin voor een zwarte ligt, kan de witte schijf niet op de plaats van de plaats komen. Als het veld achter de zwarte schijf echter leeg is, kan de witte schijf wel over de zwarte schijf heen en de zwarte schijf wordt van het bord genomen. Een belangrijke regel is: slaan is verplicht. Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. De geslagen schijven mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere schijven niet 2 maal dezelfde schijf geslagen mag worden.

Als een schijf aan de basislijn van de tegenstander komt, de damlijn, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een dam. Een dam mag terug en is niet beperkt tot één veld. De dam mag over meerdere velden op een diagonale lijn gaan.

Als er zowel met een schijf als met een dam geslagen kan worden mag men kiezen waarmee geslagen wordt, mits men zich houdt aan de regel 'meerslag gaat voor'. Voor de meerslagregel tellen geslagen schijven even zwaar als geslagen dammen. Het doel van het spel is om te zorgen dat de tegenstander geen reglementaire zet meer heeft.

Als iemand geen schijven meer heeft, heeft de tegenstander gewonnen. Ook als iemand niet meer kan zetten ('vast staat'), heeft de tegenstander gewonnen.



JUGUETES CAYRO S.L.

Pol. Ind. Juyarco 54-55

03700 Dénia (Alicante) España

www.cayro.es