

## (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. La duración estimada de la partida es de 25 minutos.

## (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

Die Spieler sitzen sich gegenüber. 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

Acessórios: Tabuleiro de jogo nº 13. 12 damas brancas, 12 damas pretas. 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 przeznaczona jest dla 2 osób, z których każda posługuje się 12 pionkami. Pionki ustawia się na czarnych polach, tak aby zająć po 3 linie z 4 pionkami przed każdym z graczy i pozostawić dwie puste linie na środku planszy. Gra polega na zbijaniu pionków przeciwnika, poprzez przeskakiwanie nad nimi, pod warunkiem, że za zbijanym pionkiem znajduje się wolne pole. Możliwe jest zbijanie na raz dwóch lub trzech pionków przeciwnika, poprzez przeskakiwanie kolejno nad nimi. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbijie wszystkie pionki swojego przeciwnika. Pionki mogą poruszać się o jedno pole do przodu lub po przekątnej, nigdy jednak do tyłu, chyba że ruch jest wykonywany przez Damkę. Kiedy dowolny pionek dotrze do pierwszej linii planszy, po stronie przeciwnika, staje się Damką. Wtedy gracz kładzie jeden ze zbitych wcześniej pionków na pionek, który stał się Damką, aby łatwiej było odróżnić go od reszty. Damka ma prawo do poruszania się po całej planszy o dowolną liczbę pól w każdym kierunku i może zbijać pionki stojące na jej drodze. W interesie gracza leży, aby jak najszybciej uzyskać Damkę. Po zбиciu pionka, należy usunąć go z planszy. Jeżeli w interesie gracza jest, aby jego własny pionek został zбитy, może zmusić przeciwnika do bicia. W przypadku, gdy przeciwnik przeoczył możliwość bicia, odpada – jednak ta zasada nie jest obowiązkowa i wykorzystuje się ją jeżeli tak zdecydują gracze.



JUGUETES CAYRO S.L.  
Pol. Ind. Juyarco 54-55  
03700 Dénia (Alicante) España  
[www.cayro.es](http://www.cayro.es)