

LET'S PLAY!

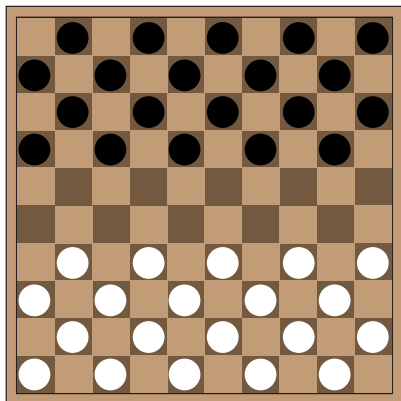
NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

- speelbord dammen (10 x 10 rijen)
- 20 zwarte damstenen
- 20 witte damstenen

BEGINNEN

De stenen zijn er in 2 kleuren (zwart en wit). Eén speler speelt met wit en 1 speler speelt met de zwarte damstenen. De speler die met wit speelt, mag beginnen met de openingszet. Je plaatst de damstenen alleen op de zwarte vlakken op het bord en begint in de rijen onderaan op het bord. Je bent om de beurt aan zet!

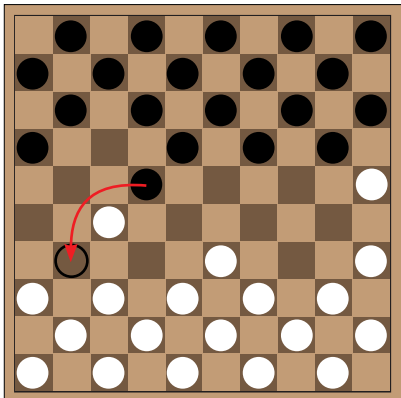


ZETTEN VAN DE DAMSTENEN

Je mag je damstenen, per keer dat je aan de beurt bent, 1 plaats schuin naar voren zetten: schuin naar rechts en schuin naar links. Niet naar achteren! Als je een steen plaatst, moet het vakje waarin je je damsteen zet leeg zijn. Je mag je stenen blijven zetten totdat je de kans krijgt om een damstuk van je tegenstander te slaan. Hoe meer damstenen je van je tegenstander slaat, hoe eerder je het spel kunt winnen.

SLAAN VAN DE DAMSTENEN OF DE DAM

Het veroveren van de damstenen van de tegenstander moet je doen door te slaan. Dit doe je als volgt: je springt met je damsteen over de damsteen van de ander. Dit betekent dan ook dat het vak ná de steen van je tegenstander leeg moet zijn; daar kun jij dan je damsteen neerzetten en de steen van je tegenstander van het bord halen. Slaan is verplicht. Je mag zowel schuin naar voren als schuin achteruit slaan.

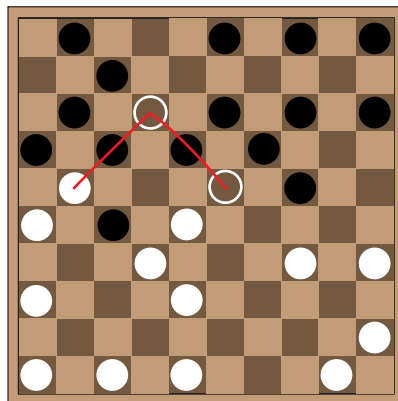


In het voorbeeld hierboven is zwart aan zet. Hij kan de witte steen slaan, door er overheen te springen en zijn steen op de nieuwe positie neer te zetten. De witte tussenliggende steen wordt van het bord gehaald.

MEERSLAG

Tijdens een meerslag is het mogelijk dat je bijvoorbeeld eerst een keer vooruit slaat en dan achteruit slaat. In dit geval is er een steen van je tegenstander die je kunt slaan, na deze steen is er een leeg vak en daarna staat er weer een steen van je tegenstander (met daarachter ook weer een leeg vak). Op deze manier kun je 2 of meer stenen slaan in één beurt.

Meerslag gaat vóór! Dit betekent dat je - als je meer damstenen van je tegenstander kunt slaan - je dit eerst moet doen, in plaats van het slaan van één andere damsteen van je tegenstander. Een dam geldt ook als 1 damsteen.



EEN DAM HALEN

Je haalt een dam als jouw damsteen aan de andere kant van het dambord komt; dus op de eerste rij vanaf je tegenstander gezien. Om duidelijk te maken dat het een dam is, leg je twee stenen op elkaar. Met een dam mag je veel verder zetten dan met een gewone damsteen. Je mag diagonaal zetten naar elk vrij veld, zolang je geen andere damsteen van jezelf tegenkomt. Als je een damsteen van je tegenstander tegenkomt, kun je deze slaan. Let op: hier geldt hetzelfde principe. Na een slag moet er minimaal 1 veld vrij zijn, waar je je dam neer kunt zetten. Maar je mag ook je dam verder plaatsen, zolang je maar diagonaal op dezelfde rij blijft.

EINDE VAN HET SPEL

Je hebt verloren als je geen damstenen meer hebt, óf als je aan zet bent en je geen damsteen meer kunt verplaatsen omdat al je damstenen geblokkeerd zijn door die van je tegenstander. Je kunt ook verliezen door de partij 'op te geven', bijvoorbeeld omdat je zoveel achter staat dat verder spelen geen zin meer heeft.

REMISE

Sommige spelletjes eindigen onbeslist (zonder een winnaar). Dat noemt men remise. Dan kunnen beide spelers niet meer winnen, of het moet zijn dat jij of je tegenstander een fout maakt. Het is niet toegestaan om daarop te wachten, door eindeloos door te spelen.

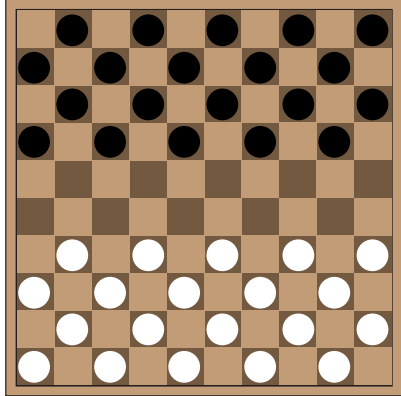
MANUAL

For this game you will need:

- checkers game board (10 x 10 rows)
- 20 black checkers
- 20 white checkers

TO START

The checkers come in 2 colors (black and white). One player will use the white checkers and the other will take the black checkers. The player using the white checkers may start with the opening move. You place the checkers only on the black squares of the board and start in the rows at the bottom of the board. Players alternate turns!

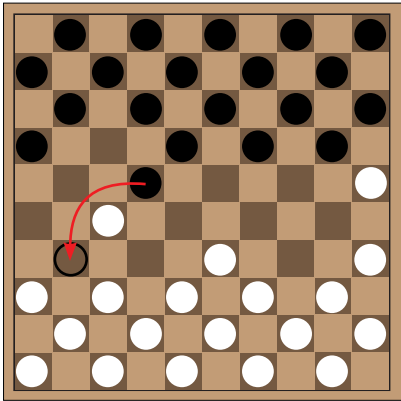


THE MOVES OF THE CHECKERS

You may move your checkers forward 1 space at a time when it is your turn: diagonally to the right and diagonally to the left. Not backwards! When you place a checker, the square in which you place it must be empty. You may keep moving your checkers until you get the chance to capture one of your opponent's checkers. The more checkers you capture from your opponent, the sooner you can win the game.

HITTING THE CHECKERS OR THE KING'S DAM

Conquering the opponent's checkers must be done by hitting. You do this as follows: you jump with your checker over your opponent's checker. This means that the square after your opponent's checker must be empty; you can then place your checker there removing your opponent's checker from the board. Capturing is mandatory. You may hit either oblique forward or oblique backward strikes.

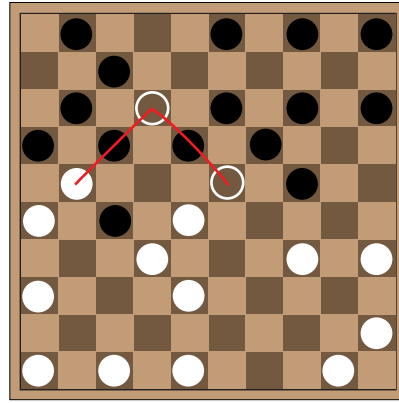


In the example above, black has the move. He can hit the white checker, by jumping over it and placing his own checker on the new position. The white intermediate checker is removed from the board.

CAPTURING MULTIPLE ENEMY CHECKERS

During a multiple strike, it is possible that you first strike forward and then backwards, for example. In this case, there is an opponent's checker that you can capture, right after, there is an empty square and then there is another checker from your opponent (with another empty square behind it as well). This way you can hit 2 or more checkers in one turn.

Multiple hits go first! This means that - if you can capture multiple checkers from your opponent - you should do this first, instead of capturing only one of your opponent's checker. A king also counts as 1 checker.



GETTING A KING

You win a king when your checker reaches the other side of the board; so in the front row from your opponent's point of view. To make it clear that it is a king, place two stones on top of each other. With a king you can make much more moves than with just a regular checker. You may move diagonally to any free square, as long as you don't encounter one of your own checkers. If you come across a checker from your opponent, you can capture it. Note: the same rule applies here. After a strike, there must be at least one free field where you can place your checker. But you may also place your checker a bit further, as long as you stay diagonally on the same row.

END OF THE GAME

You lose if you run out of checkers, or if it's your turn and you can't move any more checkers because all of them are blocked by your opponent's. You can also lose by 'giving up' the game, for example because you are so far behind and to keep playing is pointless.

DRAW

Some games might end undecided (without a winner). That is called draw. Then neither player can win, unless you or your opponent make a mistake. However, it is not allowed to wait for that, by playing endlessly.

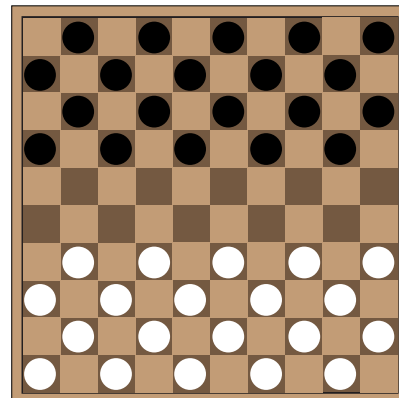
MANUEL

Éléments nécessaires pour ce jeu :

- damier (10 x 10 rangées)
- 20 pions noirs
- 20 pions blancs

DÉBUT DU JEU

Les pions sont disponibles en deux couleurs (noir et blanc). Un joueur joue avec les blancs et l'autre joueur joue avec les noirs. Le joueur qui joue avec les blancs commence. Placez les pions uniquement sur les cases noires du plateau et commencez sur les rangées inférieures du damier. Jouez chacun votre tour !

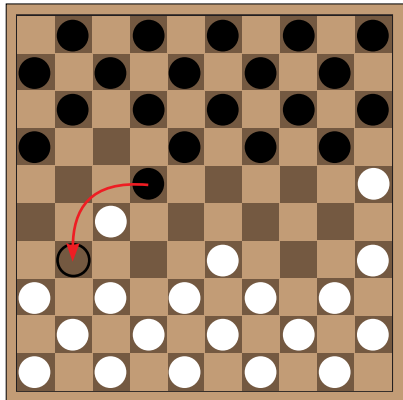


MISE EN PLACE DES PIONS

Vous pouvez déplacer vos pions d'une case en diagonale à chaque tour : en diagonale vers la droite et en diagonale vers la gauche. Vous ne pouvez pas revenir en arrière ! La case où vous placez votre pion doit être vide. Vous pouvez continuer à placer vos pions jusqu'à ce que vous ayez la possibilité de capturer un pion de votre adversaire. Plus vous capturez de pions de votre adversaire, plus vite vous pouvez gagner la partie.

SAUTER LES PIONS OU LES DAMES

Vous devez capturer les pions de l'adversaire en les sautant. Voici comment procéder : sautez avec votre pion par-dessus celui de l'adversaire. Cela signifie que la case située après le pion de votre adversaire doit être vide ; vous pouvez alors y placer votre pion et retirer celui de votre adversaire du plateau. Il est obligatoire de sauter le pion de votre adversaire si vous en avez la possibilité. Vous pouvez capturer la pièce en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière.

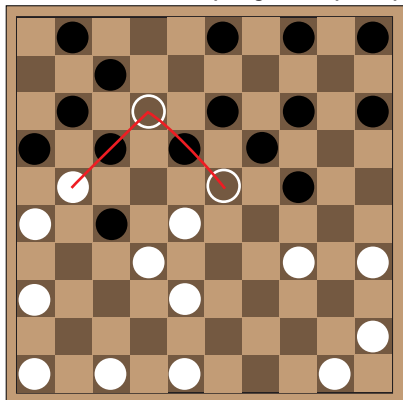


Dans l'exemple ci-dessus, le tour est aux pions noirs. Ils peuvent capturer le pion blanc en sautant par-dessus et en plaçant son pion sur la nouvelle position. Le pion blanc intermédiaire est retiré de l'échiquier.

PLUSIEURS COUPS

Lorsque vous effectuez plusieurs coups, il est possible que vous alliez par exemple d'abord vers l'avant avant de reculer. Dans ce cas de figure, il y a un pion adverse que vous pouvez capturer, derrière ce pion se trouve une case vide derrière laquelle se trouve encore un pion adverse (avec une case vide derrière). Vous pouvez ainsi capturer 2 pions ou plus en un seul tour.

Faire plusieurs coups est prioritaire ! Cela signifie que vous êtes obligés de manger plusieurs pions de votre adversaire en un coup si vous en avez la possibilité, au lieu de faire un mouvement qui vous permet de manger un seul des pions adverses. Une dame compte également pour 1 pion.



OBTENIR UNE DAME

Vous obtenez une dame lorsque l'un de vos pions atteint l'autre côté du plateau, c'est-à-dire la première rangée de votre adversaire. Placez deux pions l'un sur l'autre pour faire comprendre qu'il s'agit d'une dame. Une dame permet de se déplacer beaucoup plus loin qu'une pièce ordinaire. Vous pouvez vous déplacer en diagonale vers n'importe quelle case libre tant que vous ne rencontrez pas un autre de vos pions. Vous pouvez capturer tout pion adverse que vous rencontrez. Veuillez noter que le principe pour manger les pions s'applique également ici : il doit rester au moins une case libre où vous pouvez placer votre dame derrière le pion que vous mangez. Mais vous pouvez également déplacer votre dame plus loin, tant que vous restez sur la même rangée en diagonale.

FIN DU JEU

Vous avez perdu quand vous n'avez plus de pions, ou si c'est votre tour et que vous ne pouvez plus déplacer de pions car ils sont tous bloqués par ceux de votre adversaire. Vous pouvez également perdre en abandonnant la partie, par exemple parce que vous êtes tellement en retard par rapport à votre adversaire que cela ne vaut plus la peine de continuer à jouer.

REMISE

Certaines parties se terminent de manière indécise (sans vainqueur). On dit alors qu'il y a remise. Aucun des deux joueurs ne peut alors gagner, à moins que vous ou votre adversaire ne commettiez une erreur. Il n'est pas permis d'attendre que cela arrive en jouant sans fin.

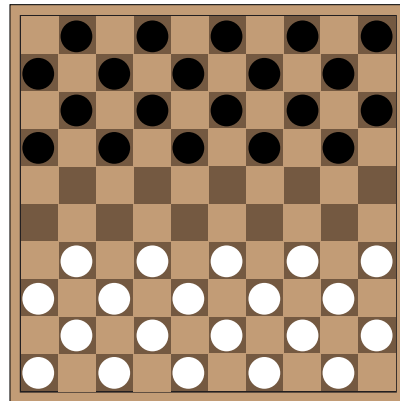
DE ANLEITUNG

Sie brauchen Folgendes für das Spiel:

- Damebrett (10 x 10 Reihen)
- 20 schwarze Damesteine
- 20 weiße Damesteine

DER START

Die Spielsteine haben 2 Farben (Schwarz und Weiß). Ein Spieler spielt mit den weißen und einer mit den schwarzen Damesteinen. Der Spieler mit den weißen Steinen kann mit dem Eröffnungszug beginnen. Platzieren sie die Damesteine nur auf den schwarzen Feldern und beginnen sie mit den Reihen am unteren Ende des Brettes. Die Spieler wechseln sich ab!

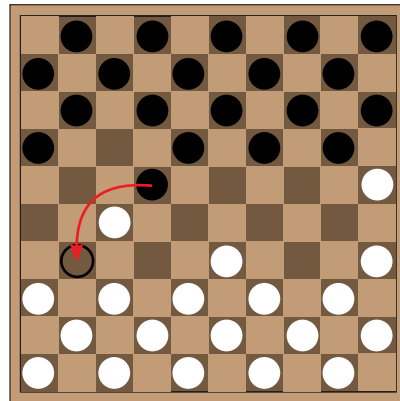


DIE BEWEGUNGEN DER DAMESTEINE

Sie können die Steine jede Runde ein Feld vorwärts bewegen: Diagonal nach rechts und diagonal nach links. Nicht rückwärts! Um einen Stein zu platzieren, muss das Feld leer sein, in das Sie den Stein legen wollen. Sie dürfen Ihre Steine so lange bewegen, bis Sie die Möglichkeit haben, einen Stein ihres Gegners zu schlagen. Je mehr Steine des Gegners Sie schlagen, desto schneller können Sie das Spiel gewinnen.

STEINE ODER DAMEN SCHLAGEN

Die Eroberung der gegnerischen Steine muss durch Schlagen erfolgen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor: Sie springen mit ihren Steinen über die Steine des Gegners. Das bedeutet, dass das Feld hinter dem Stein des Gegners leer sein muss. Sie können Ihren Stein dort platzieren und den Stein des Gegners vom Feld entfernen. Schlagen ist zwingend erforderlich. Sie können entweder schräg nach vorne oder schräg nach hinten schlagen.

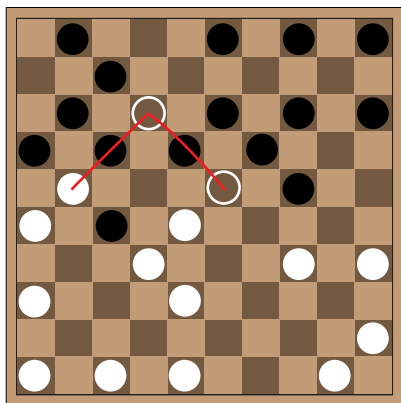


Im oben angeführten Beispiel ist Schwarz am Zug. Es kann den weißen Stein schlagen, indem es über ihn springt und seinen Stein auf die neue Position stellt. Der weiße in der Mitte stehende Stein wird vom Brett entfernt.

MEHRERE FEINDLICHE TEILE KÖNNEN GESCHLAGEN WERDEN

Während eines Mehrfachschlags ist es zum Beispiel möglich, dass Sie erst vorwärts und dann rückwärts schlagen. In diesem Fall gibt es einen Stein des Gegners, den Sie schlagen können. Hinter diesem befindet sich ein freies Feld und dann ein weiterer Stein des Gegners (hinter dem es auch ein weiteres freies Feld gibt). Auf diese Weise können Sie zwei oder mehr Steine in einem Zug schlagen.

Mehrfachschläge haben Priorität! Dies bedeutet – wenn Sie mehr Steine des Gegners schlagen können – sollten Sie dies als erstes tun, statt nur einen Stein zu schlagen. Eine Dame gilt auch als ein Stein.



EINE DAME ERHALTEN

Sie gewinnen eine Dame, wenn Ihr Stein die andere Seite des Damebretts erreicht, also aus Sicht Ihres Gegners seine erste Reihe. Um klarzustellen, dass es eine Dame ist, legen Sie zwei Steine aufeinander. Mit einer Dame können Sie sich viel weiter bewegen als mit einem normalen Stein. Sie können sich diagonal auf allen freien Feldern bewegen, solange kein anderen Stein von Ihnen im Weg ist. Wenn Sie auf einen Stein Ihres Gegners stoßen, können Sie ihn schlagen. Hinweis: Das gleiche Prinzip gilt auch hier. Nach dem Schlag muss zumindest ein freies Feld vorhanden sein, wo Sie den Stein platzieren können. Sie können den Stein auch weiter platzieren, solange sie auf dieser Diagonale in dieser Reihe bleiben.

DAS ENDE DES SPIELS

Sie verlieren, sobald Ihnen die Steine ausgehen oder Sie bei Ihrem Zug keine Steine bewegen können, weil Ihr Gegner Ihre Steine blockiert. Sie können auch verlieren indem Sie „aufgeben“. Zum Beispiel, wenn Sie zu weit hinten liegen.

UNENTSCHEIDEN

Manche Spiele enden unentschieden (ohne einen Gewinner). Dies wird „Unentschieden“ genannt. Kein Spieler kann gewinnen oder ein Spieler muss einen Fehler machen. Es ist nicht erlaubt, darauf zu warten, indem man endlos spielt.

IT

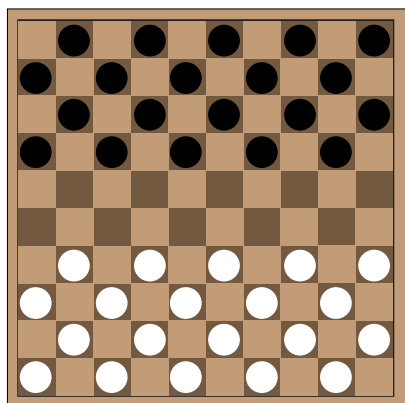
MANUALE D'ISTRUZIONI

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- Damiera (10 x 10 file)
- 20 pedine nere
- 20 pedine bianche

INIZIO

Le pedine sono di 2 diversi colori (nero e bianco). Un giocatore gioca con le pedine bianche e l'altro con quelle nere. Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita effettuando la prima mossa. Le pedine vanno collocate unicamente sui quadrati neri della damiera e si comincia a giocare muovendo prima quelle delle file inferiori. Tocca a te muovere!



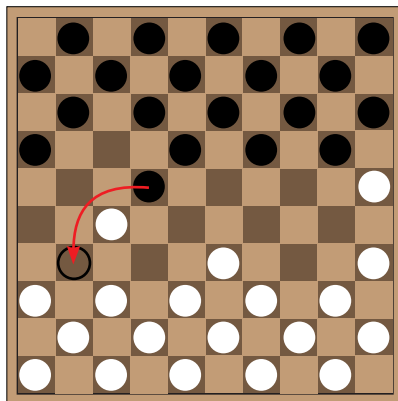
COME MUOVERE LE PEDINE

Quando è il tuo turno, puoi muovere le tue pedine di 1 casella diagonalmente in avanti: diagonalmente verso destra e sinistra. Non all'indietro! Per poter muovere una pedina, la casella di arrivo deve essere libera. Continua a spostare le tue pedine finché non hai la possibilità di mangiare una pedina del tuo avversario. Quante più pedine del tuo avversario catturi, tanto prima potrai vincere la partita.

COME MANGIARE LE PEDINE O LA DAMA

Per catturare le pedine dell'avversario, dovrai mangiarle. Potrai farlo saltando con la tua pedina oltre la pedina dell'avversario. Questo significa anche che la casella oltre la pedina del tuo avversario deve essere libera; colloca qui la tua pedina e rimuovi quella del tuo avversario dalla damiera. È obbligatorio mangiare. Potrai

sia mangiare muovendo la pedina diagonalmente in avanti che diagonalmente all'indietro: nell'esempio riportato in alto, tocca al nero muovere.

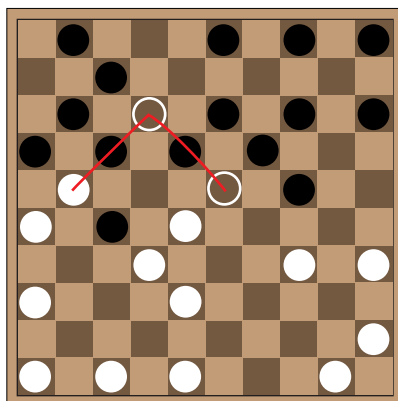


Questo giocatore può mangiare il bianco saltando oltre la pedina e ricollocando la sua nella nuova posizione. La pedina bianca che ha appena mangiato viene rimossa dalla damiera.

MOSSA MULTIPLA

Durante una mossa multipla, è possibile doversi muovere prima in avanti e poi all'indietro. In tal caso, c'è una pedina del tuo avversario che puoi mangiare, e oltre questa pedina c'è una casella vuota, accanto alla quale c'è un'altra pedina del tuo avversario (seguita di nuovo da una casella libera). In questo modo, potrai mangiare 2 pedine in uno stesso turno.

La mossa multipla ha la precedenza! Ciò significa che – se puoi mangiare più pedine del tuo avversario -devi necessariamente effettuare questa mossa multipla, anziché mangiare un'altra pedina del tuo avversario. Una dama vale come 1 pedina.



FARE UNA DAMA

Per fare dama, dovrai portare una tua pedina all'altra estremità della damiera; quindi, alla prima fila del tuo avversario. Per identificare la dama, dovrai collocare due pedine una sull'altra. Con la dama potrai fare molte più mosse rispetto a una pedina semplice. Puoi spostarla in diagonale su qualsiasi casella libera, fintanto che non sia occupata da un'altra tua pedina. Se ti imbatti in una pedina del tuo avversario, potrai mangiarla. Attenzione: per la dama si applica lo stesso principio. Per poter mangiare, occorre che ci sia 1 casella libera oltre la pedina da mangiare. Ma potrai collocare la tua dama anche oltre, fintanto che continua a muoversi in diagonale sulla stessa fila.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Un giocatore perde la partita quando non ha più pedine, oppure quando è il suo turno di muovere ma non può spostare alcuna pedina perché sono tutte bloccate da quelle dell'avversario. Un giocatore può anche "arrendersi", ad esempio quando è in netto svantaggio e proseguire la partita non avrebbe più senso.

PATTA

Alcune partite terminano con un pareggio (senza un vincitore). Questa si chiama "patta". In questo caso, nessuno dei 2 giocatori può vincere, o è impossibile che uno dei due giocatori commetta un errore. Non è consentito attendere continuando a giocare all'infinito.

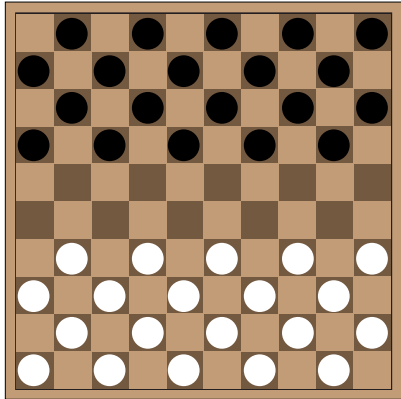
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- tablero de damas (10 x 10 filas)
- 20 fichas o damas negras
- 20 fichas o damas blancas

PARA COMENZAR

Las fichas o damas vienen en 2 colores (blanco y negro). Un jugador juega con las blancas y 1 jugador juega con las damas negras. El jugador que juega con las blancas puede empezar con el movimiento de apertura. Coloca las fichas solo en los cuadrados negros del tablero y comienza en las filas en la parte inferior del tablero. ¡Los jugadores alternan turnos!



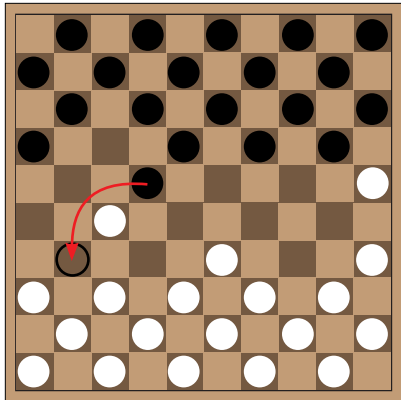
MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

Puedes mover tus fichas hacia adelante 1 casilla cada vez que sea tu turno: diagonalmente a la derecha y diagonalmente a la izquierda. ¡Nunca al revés! Cuando colocas una ficha de ajedrez, el cuadrado en el que colocas tu ficha de ajedrez debe estar vacío. Puedes seguir moviendo tus fichas hasta que tengas la oportunidad de capturar una ficha de tu oponente. Cuantas más fichas captures de tu oponente, podrás ganar el juego.

CAPTURA DE FICHAS O KING'S DAM

La conquista de las damas del oponente debe hacerse atacando.

Esto se hace de la siguiente manera: saltas con tu ficha sobre la ficha del otro jugador. Esto significa que el espacio que sigue a la ficha de tu oponente debe estar vacío; entonces puedes colocar tu ficha allí y quitar la ficha de tu oponente del tablero. La captura es obligatoria. Puedes atacar oblicuamente hacia adelante o hacia atrás.

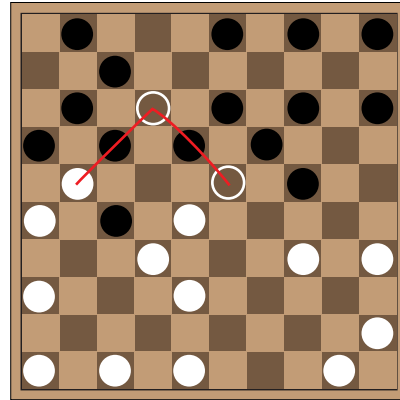


En el ejemplo anterior, el jugador negro tiene el movimiento. Puede atacar la ficha blanca, saltando sobre ella y colocando su propia ficha en la nueva posición. La ficha intermedia blanca se retira del tablero.

CAPTURA DE MÚLTIPLES PIEZAS ENEMIGAS

Durante un ataque múltiple, es posible que primero ataques hacia adelante y luego hacia atrás, por ejemplo. En este caso, hay una ficha del oponente que puedes capturar, después de esta ficha hay un espacio vacío y luego hay otra ficha del oponente (con otro espacio vacío detrás también). De esta forma puedes atacar y capturar 2 o más fichas en un turno.

¡Los golpes múltiples van primero! Esto quiere decir que, si tienes la posibilidad de capturar más fichas de tu oponente, debes hacer este movimiento antes que nada, en lugar de solamente capturar una ficha de tu oponente. Un rey también cuenta como 1 ficha.



GANANDO UN REY

Ganas un rey cuando tu ficha llega al otro lado del tablero; es decir, en la primera fila desde el punto de vista de tu oponente. Para dejar en claro que se trata de un rey, coloca dos fichas una encima de la otra. Con un rey puedes avanzar mucho más que con una ficha normal. Puedes moverte en diagonal a cualquier espacio libre, siempre que no te encuentres con otra ficha en el camino. Si te encuentras con una ficha de tu oponente, puedes capturarla.

Nota: aquí se aplica el mismo principio. Después de un ataque, debe haber al menos un espacio libre donde puedas colocar tu ficha. Pero también puedes colocar una ficha un poco más lejos, siempre que permanezca en diagonal y en la misma fila.

FIN DEL JUEGO

Pierdes el juego si te quedas sin fichas, o si te toca moverte, pero no puedes hacerlo porque todas tus fichas están bloqueadas por tu oponente. También puedes perder si "abandonas" el juego, por ejemplo, porque estás tan atrasado que seguir jugando ya no tiene sentido.

EMPATE

Algunos juegos pueden terminar sin un claro ganador. Eso se llama draw o empate. En cuyo caso, ninguno de los jugadores ha ganado, o debe cometerse un error por parte de uno de los oponentes. No está permitido seguir jugando sin cesar, esperando esa posibilidad.