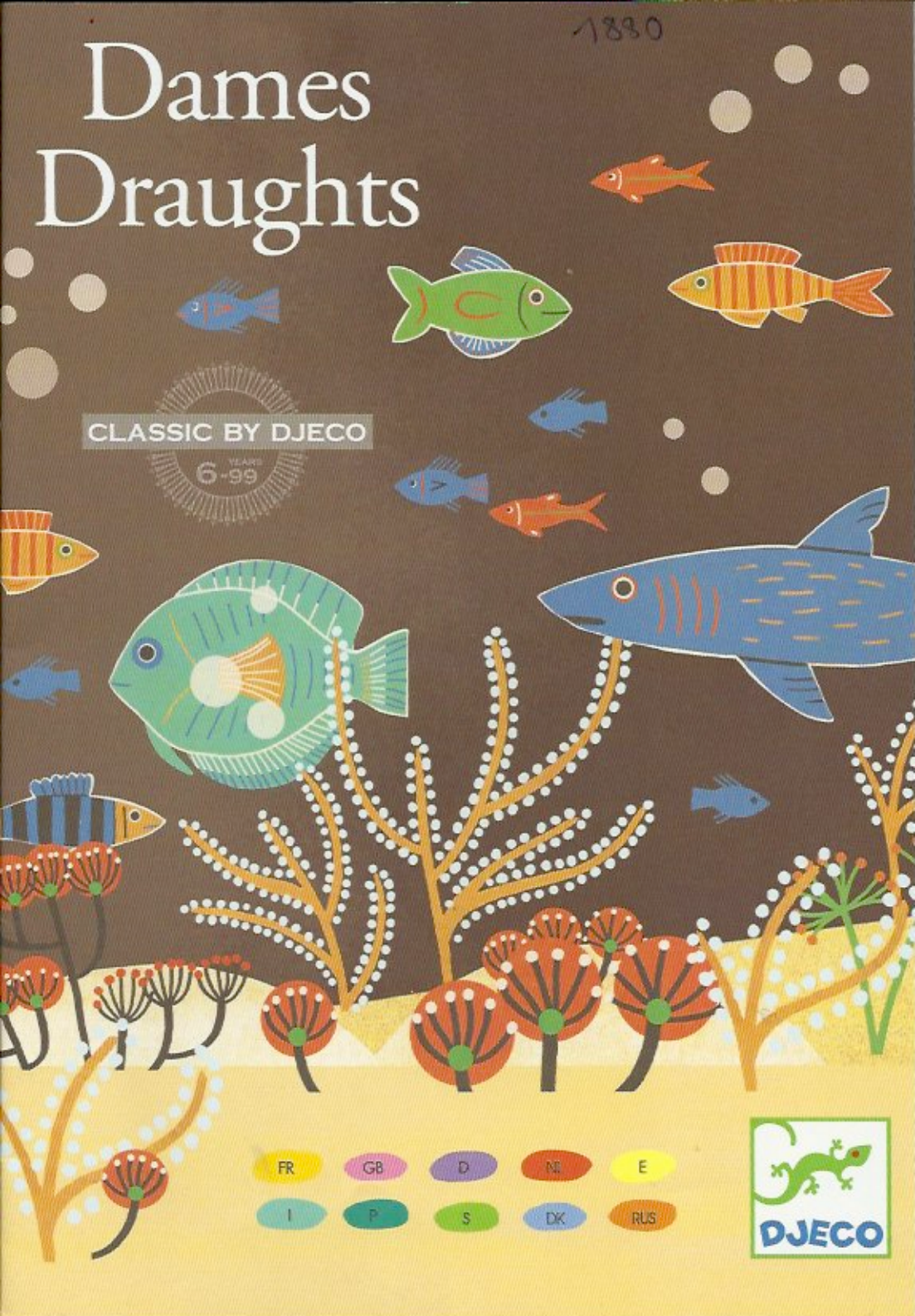


1830

Dames Draughts

CLASSIC BY DJECO

6 YEARS
6-99



FR

GB

D

NI

E

I

P

S

DK

RUS



Dames - Draughts

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



X 20



X 20



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".

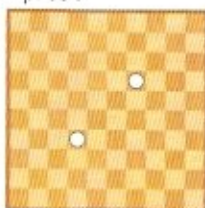
Une fois une pièce prise, celle-ci est sortie du jeu.

Avant :



3

Après :



Avant :



4

Après :



Avant le déplacement :

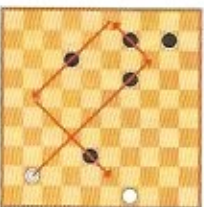


5

Après la prise :



Avant le déplacement :

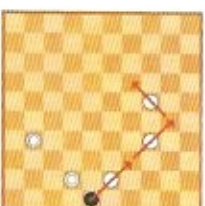


6

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.





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

Vorbereiding 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.

2



Slaan:

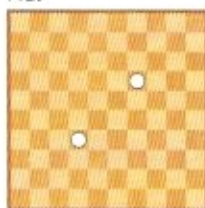
Slaan is verplicht, anders kan de tegenstander het stuk pakken en zeggen "blazen is niet spelen". Als een stuk geslagen is, wordt het van het speelbord gehaald.

Voor:



3

Na:



Voor:



4

Na:



Voor de zet:

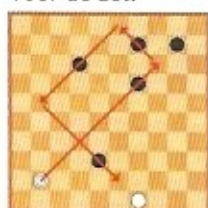


5

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

