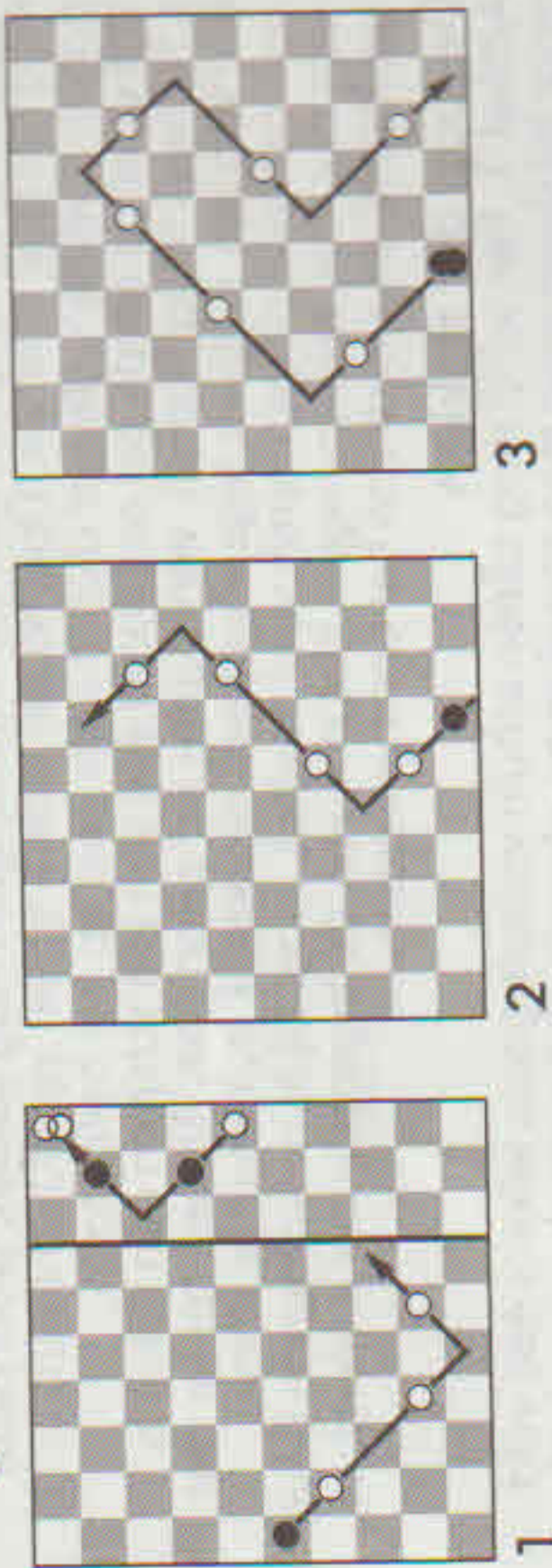


In deze gevallen heeft zijn tegenstander gewonnen.

Diagram 1: Links: de zwarte steen wordt bij het slaan geen dam; rechts: de witte steen wordt na het slaan een dam.

Diagram 2: Het slaan van verscheidene schijven door een schijf.

Diagram 3: Het slaan van verscheidene schijven door een dam.



JEU DE DAMES

Le damier doit être placé de telle façon que la diagonale blanche commence pour chacun des deux joueurs dans le coin de droite, la plière du damier séparant les 2 camps. Ensuite les joueurs tirent au sort pour désigner celui qui jouera avec les pions blancs, et jouera le premier. Chaque joueur place ses 20 pions sur les cases noires les plus proches de lui. Blanc commence et avance un de ses pions en diagonale, puis noir joue, etc. Si un pion se trouve en contact avec une pièce adverse, elle-même située devant une case vide, il doit obligatoirement sauter par-dessus la pièce et occuper la case libre. Il vient alors d'opérer une 'prise' et retire du jeu la pièce adverse. Il peut pratiquer plusieurs prises lors d'un même coup, voir diagramme 2.

Déplacement des pions

Article 1. Il n'est permis d'avancer ses pions qu'en diagonale. Il est défendu de les faire reculer; les joueurs peuvent prendre soit en avant soit en arrière.

Article 2. Chaque fois qu'avec un de ses pions un joueur parvient à la dernière rangée de l'autre côté du damier, il obtient une dame, c'est-à-dire que l'adversaire est obligé de placer un des pions gagnés sur celui qui a parcouru tout le damier. S'il atteint cette rangée à la suite d'une ou plusieurs prises, il ne devient dame que s'il n'a plus de prises à faire, sinon il est obligé de prendre et, ne faisant que passer sur cette rangée, il n'a pas le droit au titre de dame. **Diagramme 1.**

Article 3. Une dame peut se déplacer diagonalement en avant et en arrière et traverser toutes les cases vides dans une même direction.

Prendre

Article 4. Il est obligatoire de prendre. Le pion saute un ou plusieurs

pions adverses, pourvu que derrière chacun d'eux se trouve une case vide. **Diagramme 2.**

La dame peut aussi prendre s'il y a une ou plusieurs cases vides derrière le(s) pion(s) adverse(s). **Diagramme 3.**

Article 5. S'il y a plusieurs possibilités de prise on doit choisir celle qui capture le plus de pions adverses, peu importe si c'est la dame ou le pion qui prend.

Article 6. Si l'on a touché à un pion, le joueur est obligé de le déplacer, sauf s'il s'agit seulement de le remettre au milieu de la case où il se trouve.

La fin de la partie

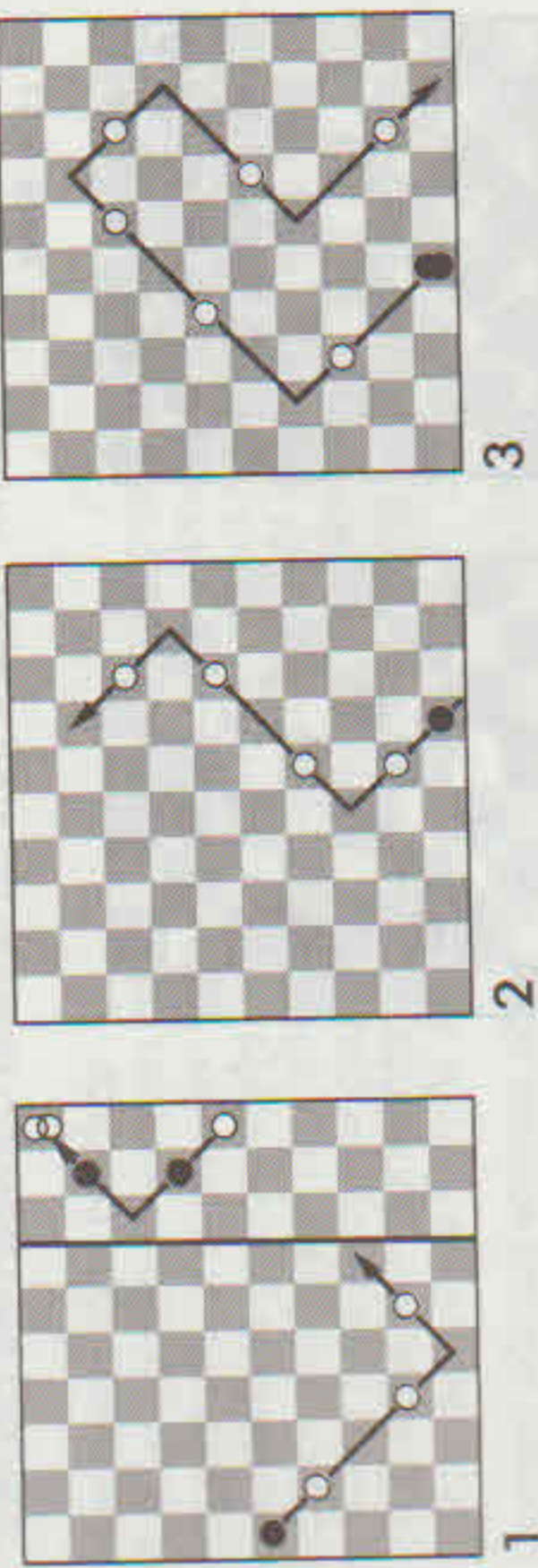
Article 7. La nullité d'une partie peut être invoquée par l'un des joueurs lorsque les mêmes mouvements ou la même position des pièces se reproduisent trois fois de suite.

Article 8. Si l'un des joueurs n'a plus de pions ou si ses pions ont été bloqués par l'autre joueur, c'est l'adversaire qui gagne.

Diagramme 1: Le pion ne peut devenir dame «en passant».

Diagramme 2: Le pion noir saute plusieurs pions adverses et les prend.

Diagramme 3: La dame noire saute plusieurs pions adverses et les prend.



DRAUGHTS

Draughts is a game for two players. The board has 64 squares (8 x 8) coloured alternately light and dark, usually referred to as white and black. Each player has 12 draughtsmen, one set light (white), the other dark (black). The board is placed between the players so that the left-hand corner square nearest each player is black. Play is confined to the black squares. (However, it is common in diagrams to show the men on white squares, for clarity.) The men are placed initially on the three rows nearest each player - see **diagram 1**. Black starts; thereafter each player makes a move in turn.