



2



6 - 99



10 min. - ∞

**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 2****Instrucciones del juego****página 3****Istruzioni di gioco****pagina 3****Spelhandleiding****pagina 3****Spilleregler****side 3 - 4****Spelanvisning****sida 4****Instrukcja gry****strona 4****Инструкция к игре****страница 4**

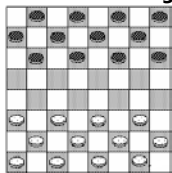
## Dame

DE

### Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

### Grundaufstellung:



Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler positioniert, dass das untere rechte Spielquadrat weiß ist. Die Spieler belegen mit ihren 12 Spielsteinen die dunklen Felder wie oben abgebildet.

### Spielbeginn:

Die Farbe der Spielsteine wird ausgelost. Der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen beginnt. Anschließend ziehen beide Spieler abwechselnd.

### Ziehen der Spielsteine:

Die Spielsteine werden nur vorwärts bewegt, indem sie diagonal auf ein freies dunkles Feld in der nächsten Reihe gesetzt werden (Zurückziehen von Spielsteinen ist nicht gestattet). Ist das Feld von einem eigenen Spielstein besetzt, kann der Zug nicht durchgeführt werden. Ist das Spielfeld vom gegnerischen Spielstein besetzt, so kann dieser übersprungen werden, wenn das nächste Feld in der gleichen diagonalen Linie frei ist. Der übersprungene Spielstein wird vom Feld genommen. Es können auch mehrere fremde Spielsteine übersprungen werden, wenn jeweils ein freies dunkles Feld zwischen ihnen ist. Gelangt man mit einem Spielstein auf die letzte Linie der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts, so wird ein zweiter Spielstein auf diesen gelegt. Diesen Doppelstein bezeichnet man als „Dame“. Eine Dame darf über mehrere freie Spielflächen gezogen werden, vorwärts wie rückwärts. Springen darf sie aber auch nur, wenn ein freies dunkles Feld hinter dem geschlagenen Stein liegt. Mehrfachsprünge sind dabei auch über Eck möglich. Eine Dame kann von einem gegnerischen Spielstein oder einer gegnerischen Dame geschlagen werden.

### Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als letzter noch Spielfiguren auf dem Spielbrett hat.

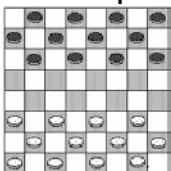
## Checkers

GB

### Contents:

- 1 Board
- 12 Black and 12 White Checkers men

### Basic Set-up:



The board is placed between the players so that a white square is in the lower right hand corner. The players each put their 12 draughtsmen on the black squares (on the first three lines nearest to themselves) as shown in the figure above.

### To start the game:

To choose colours, one player takes a checkers man of each colour and hides one in each hand, the other player so chooses the colour he plays with by choosing "blind". The player with the black pieces begins. Then white and the players take turns to move.

### Moves:

The draughtsmen are moved diagonally forward by one single square in one move onto a free black square in the next row (moving backwards is not allowed yet). If the square is occupied by one's own piece, the move cannot be made. If the square is occupied by the opponent's piece, then this can be jumped over if the square behind is free in the same diagonal line. Pieces jumped over are taken off the board. It is also possible to jump over more than one opponent's single piece if there is a square free to land on in the same diagonal line of the jump. If a draughtsman gets to the last line of black squares, then a second draughtsman is put on top of this whereupon it becomes a "Queen". A Queen may be moved over any free squares, forwards or backwards. In the case of a jump, again a black square must be free on the other side of the jump, as when moving a single draughtsman. Compound jumps allow a zigzag pattern of jump. A Queen can be jumped over by the opponent's draughtsman or Queen.

### End of the Game:

The winner is the player who is the last to have pieces left on the board.

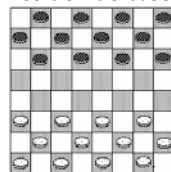
## Les Dames

FR

### Contenu:

- 1 damier
- 12 pions clairs et 12 pions foncés

### Position de base:



Le damier est placé entre les joueurs de manière à ce que la première case en bas à droite soit blanche. Les joueurs déposent alors leurs pions sur les case noires comme ci-dessus.

### Début du jeu:

La couleur de pions est tirée au sort. Le joueur avec les pions noirs commence. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.

### Déplacements des pions:

Les pions ne se déplacent que vers l'avant, en diagonale sur une case vide noirs de la rangé suivante (retourner sur ses pas n'est pas autorisé). Si une case est déjà occupée par un de ces propres pions, il n'est pas possible d'avancer. Si par contre la case est occupée par un pion adverse, il est possible de le sauter si la case en diagonale suivante est libre. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu et est conservé par l'adversaire. Il est aussi possible de sauter plusieurs pions de suite si entre chaque pion se trouve une seule case vide. Si un joueur arrive à poser un pion sur la dernière ligne du côté opposé, il pourra alors récupérer un pion pris par son adversaire et le poser sur le pion de la dernière ligne. Ce double pion est alors appelé «Dame». Une dame peut se déplacer en diagonale le long de plusieurs cases vides en avant et en arrière mais ne peut sauter de pion que si une case vide se trouve directement derrière le pion visé. Plusieurs sauts en coin lui sont ainsi possibles. Une dame peut tout aussi bien être sautée par un pion ou une dame adverse.

### Fin du jeu:

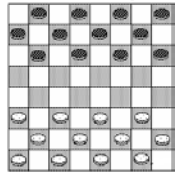
Le joueur qui possède encore des pions en dernier sur le damier a gagné.

## Damas

ES

**Contenido:**

1 tablero  
12 fichas blancas y 12 fichas negras

**Antes de empezar:**

El tablero se coloca entre dos jugadores de forma que la casilla inferior derecha sea blanca. Los jugadores colocan sus 12 fichas en las casillas negras tal como se indica en la imagen.

**Inicio del juego:**

Se echa a suertes qué color le toca a cada jugador. Empieza el jugador que tenga las fichas negras. A continuación, los jugadores mueven sus fichas por turnos.

**Movimiento de las fichas:**

Las fichas solo se pueden mover hacia delante desplazándolas en diagonal hasta una casilla negra libre de la siguiente fila (no se puede retroceder). Si la casilla está ocupada por una ficha del mismo jugador, no se podrá realizar el movimiento. Si la casilla está ocupada por una ficha del adversario, se podrá saltar por encima de ella si la siguiente casilla en diagonal está libre. La ficha "comida" se retira del tablero. También se pueden comer varias fichas del adversario seguidas si hay una casilla negra libre entre cada una de ellas. Si se llega con una ficha a la última línea del lado contrario del tablero, se colocará una segunda ficha sobre ella. A esta ficha doble se la conoce como "dama". Una dama puede moverse hacia delante y hacia atrás por varias casillas libres. Sin embargo, solo puede saltar si hay una casilla negra vacía detrás de la ficha que se coma. En este caso, también se pueden hacer saltos múltiples en zigzag. El jugador podrá comerse la dama del adversario con cualquiera de sus fichas, ya sean sencillas o damas.

**Final del juego:**

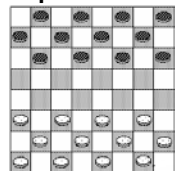
Gana el jugador que se coma todas las fichas del adversario.

## Dama

IT

**Contenuto:**

1 scacchiera  
12 pedine bianche e 12 pedine nere

**Preparazione del gioco:**

La scacchiera viene posionata tra i due giocatori in modo tale che la casella inferiore destra sia bianca. I giocatori dispongono le loro 12 pedine nelle caselle nere come indicato nell'illustrazione in alto.

**Inizio della partita:**

Il colore delle pedine viene estratto a sorte. Il giocatore con le pedine nere inizia la partita. Successivamente i due giocatori si spostano in modo alternativo.

**Movimento delle pedine:**

Le pedine possono muoversi solo in avanti, spostandosi in diagonale su una casella nera libera nella riga successiva (le pedine non possono spostarsi all'indietro). Se una casella è occupata da una delle proprie pedine, non è possibile spostarsi in essa. Se una casella è occupata da una pedina avversaria, si può saltare al di sopra di essa, se la casella successiva nella stessa linea diagonale è libera. Le pedine su cui si salta vengono eliminate dalla scacchiera. È possibile anche saltare su più pedine avversarie, se tra di esse è presente una casella nera. Quando si arriva con una pedina sull'ultima riga del lato opposto della scacchiera si colloca un'altra pedina su di essa. Questa pedina doppia è chiamata "dama". Una dama può muoversi su più caselle libere, in avanti e indietro. Può saltare solo se dietro la pedina è presente una casella nera. I salti multipli sono consentiti anche sugli angoli. Una dama può essere eliminata da una pedina o da una dama avversaria.

**Conclusione del gioco:**

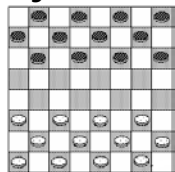
Vince il giocatore che è l'ultimo ad avere ancora delle pedine sulla scacchiera.

## Dammen

NL

**Inhoud:**

1 speelbord  
12 lichte en 12 donkere stenen

**Beginsituatie:**

Het speelbord wordt zo tussen de spelers geplaatst, dat het onderste rechter speelveld wit is. De spelers leggen zoals hierboven afgebeeld hun 12 stenen op de donkere velden.

**Begin van het spel:**

Er wordt geloot om de kleur van de stenen. De speler met de zwarte stenen begint. Vervolgens zijn beide speler om beurten aan zet.

**De stenen verplaatsen**

De stenen worden alleen schuin naar voren geschoven, en wel diagonaal op een onbezet donker veld in de volgende rij. Stenen mogen niet achteruit worden geschoven. Als het veld door een eigen steen is bezet, kan de zet niet worden uitgevoerd. Als het veld is bezet door een vijandelijke steen, kan over deze worden heen gesprongen als het volgende veld in dezelfde diagonaal onbezet is. De steen waar overheen is gesprongen wordt van het veld genomen. Er kan ook over meerdere vijandelijke stenen worden gesprongen als er zich telkens een onbezet donker veld tussen bevindt. Als men met een steen op de laatste rij van de tegenoverliggende zijde van het speelbord komt, wordt er een tweede steen op gelegd. Deze dubbele steen wordt 'dam' genoemd. Een dam mag over meerdere vrije velden worden geschoven, zowel vooruit als achteruit. Een dam mag echter alleen springen, als er een onbezet donker veld achter de geslagen steen ligt. Er zijn daarbij ook meervoudige sprongen over hoeken van 90° mogelijk. Een dam kan door een vijandelijke steen of dam worden geslagen.

**Einde van het spel:**

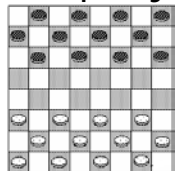
De speler die als laatste nog stenen op het bord heeft, is de winnaar.

## Dam

DK

**Indhold:**

1 spillebræt  
12 lyse og 12 mørke spillebrikker

**Grundopstilling:**

Brættet placeres således mellem spillerne, at den nederste halvdel er hvid. Spillerne lægger deres 12 brikker på de mørke felter som vist i illustrationen.

**Start på spillet:**

Der trækkes lod om farven på brikkerne. Spilleren med de sorte brikker begynder. Derefter rykker de to spillere skiftevist.

**Rykning af brikkerne:**

Brikkerne rykkes kun fremad, idet de placeres diagonalt på et åbent felt i næste række (det er ikke tilladt at rykke brikkerne bagud). Hvis feltet er optaget af en egen brik, kan rykningen ikke foretages. Hvis feltet er optaget af en af modstanderens brikker, kan man springe over denne, hvis det næste felt i samme diagonale linie er åbent. Den oversprungne brik tages af brættet. Man kan også springe over flere fremmede brikker, hvis der er et åbent felt mellem dem. Hvis man med en brik når frem til den sidste række på den modsatte side af brættet, lægges der en brik oven på denne. Denne dobbeltbrik kaldes en "dam". En dam må rykkes over flere åbne spillefelter, fremad og bagud. Men de må kun springe, hvis der er et åbent mørkt felt bag den oversprungne brik. Spring over flere felter er også mulig rundt om hjørner. En dam kan slås af en af modstanderens brikker eller dam.

#### Afslutning på spillet:

Vinderen er den, der som den sidste stadig har brikker på brættet.

## Dam

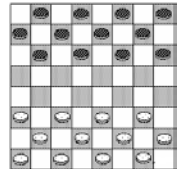
SE

#### Innehåll:

1 spelbräda

12 ljusa och 12 mörka spelstenar

#### Grunduppställning:



Spelbrädan positioneras på så sätt mellan spelarna att den nedre högra spelkvadraten är vit. Spelarna belägger med sina 12 spelstenar de mörka fälten såsom visas ovan på bilden.

#### Börja spela:

Spelstenarnas färg lottas ut. Spelaren med de svarta spelstenarna börjar. Därefter drar spelarna omväxlande.

#### Dra spelstenarna:

Spelstenarna förflyttas bara framåt genom att de sätts diagonalt på ett ledigt mörkt fält på nästa rad (det är inte tillåtet att dra stenar bakåt). Om fältet är upptaget av en egen spelsten kan draget inte genomföras. Om spelfältet är upptaget av en motståndarspelsten kan denna hoppas över om nästa fält i samma diagonala linje är fritt. Den överhoppade spelstenen tas bort från fältet. Det går också att hoppa över flera främmande spelstenar om det finns vardera ett ledigt mörkt fält mellan dem. Om man med en spelsten hamnar på den sista linjen på spelbrädans mittemot liggande sida placeras en andra spelsten på denna. Denna dubbelsten kallas "Dam". En dam får dras över flera lediga spelfält, både framåt och bakåt. Hon får bara hoppa om det finns ett ledigt mörkt fält bakom den slagna stenen. Multipla hörnsprång är också möjliga. En dam kan slås av en av motståndarens spelstenar eller av en av motståndarens damer.

#### Spelets slut:

Den spelare har vunnit, som är den siste som fortfarande har spelfigurer på brädan.

## Warcaby

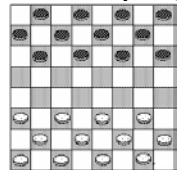
PL

#### Zawartość:

1 Plansza

12 jasnych i 12 ciemnych pionków

#### Ustawienie początkowe:



Planszę należy umieścić między graczami w ten sposób, aby w dolnym, prawym rogu znajdowało się białe pole. Gracze ustawiają swoich 12 pionków na ciemnych polach, jak na ilustracji powyżej.

#### Początek gry:

Kolor pionków przydzielany jest w drodze losowania. Rozpoczyna gracz posiadający czarne pionki. Potem gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

#### Ruchy pionków

Pionki przesuwa się wyłącznie do przodu, po skosie, na puste czarne pole w następnym rzędzie (nie wolno cofać pionków). Jeśli pole zajęte jest przez pionek Twojego koloru, nie możesz wykonać ruchu. Jeśli na polu stoi pionek przeciwnika, to możesz go przeskoczyć, o ile następne pole w tej samej linii, po skosie, jest wolne. Zbity pionek zdejmujemy się z pola. Przeskoczyć można również kilka pionków przeciwnika, o ile jednak pomiędzy nimi znajduje się wolne ciemne pole. Jeśli pionek dotrze do ostatniej linii po przeciwnej stronie planszy, nakłada się na niego drugi pionek. Taki podwójny pionek nazywa się „damką”. Damka może przeskakiwać kilka wolnych pól, zarówno w przód, jak i w tył. Przeskakiwać może jednak tylko wtedy, gdy za zbitym pionkiem znajduje się wolne, czarne pole. Jednocześnie możliwe jest przeskakiwanie kilku pól również pod kątem prostym. Damkę może zbić zwykły pionek przeciwnika lub damka przeciwnika.

#### Koniec gry:

Wygrywa gracz, którego pionki jako jedyne pozostaną na planszy.

## Шашки

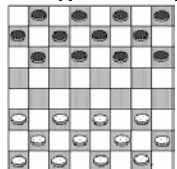
RU

#### Содержимое набора:

1 доска для игры

12 светлых и 12 темных шашек

#### Исходная позиция:



Доска для игры располагается между игроками таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой. Игроки помещают свои 12 шашек на темные поля игрового поля, как это показано на рисунке.

#### Начало игры:

Цвет своих шашек игроки определяют жребием. Первый ход делает игрок с черными шашками. Затем оба игрока делают свои ходы по очереди друг за другом.

#### Перемещение шашек:

Шашки двигаются только вперед, диагонально перемещаясь на свободную темную клетку в следующем ряду (возврат шашек на предыдущую позицию не разрешается). Если соседняя клетка занята другой собственной шашкой, совершить ход невозможно. Если соседняя клетка занята шашкой соперника, то ее можно перепрыгнуть, если следующая клетка в той же диагональной линии свободна. Перепрыгнутая шашка противника убирается с поля. Возможно также перепрыгивание нескольких шашек соперника, если между ними имеются свободные темные клетки. Если шашку удастся довести до последней линии на противоположной стороне игрового поля, на нее ставится еще одна шашка. Эту двойную шашку называют «дамкой». Дамка может ходить через несколько свободных клеток игрового поля как вперед, так и назад. Перепрыгивать через другие шашки она может только в том случае, если за шашкой, которую она побьет, имеется свободная темная клетка. При этом в течение одного хода также возможно осуществление одной шашкой нескольких «прыжков» с изменением направления движения. Дамка может быть побита шашкой или дамкой соперника.

#### Окончание игры:

Выигрывает тот, у кого на доске еще остаются шашки или дамки, когда у соперника их больше нет.