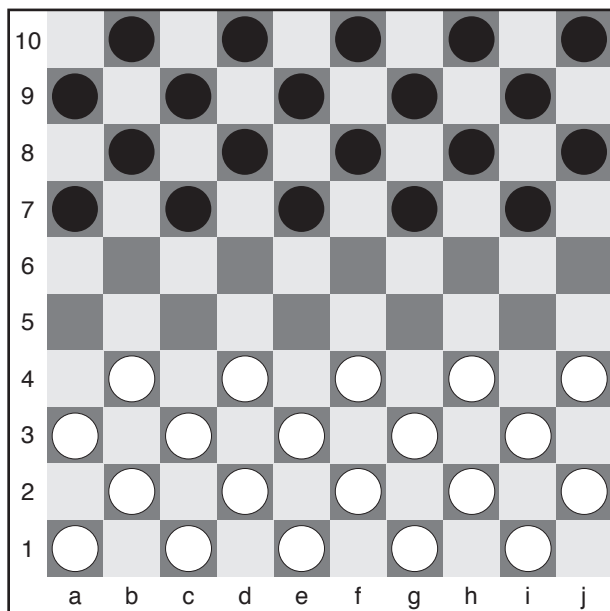


**Dammen**  
-  
**Jeu de dames**  
-  
**Damenspiel**  
-  
**Draughts**

## Dammen - Jeu de dames - Damespiel - Draughts



Beginopstelling  
Position de départ  
Startaufstellung  
Starting position

# Dammen

De spelers plaatsen het bord zo, dat het veld uiterst links op de onderste rij een donker veld is. Door loting wordt bepaald, welke speler met de witte schijven mag spelen, want deze mag het spel openen. Daarna zet iedere speler zijn 20 schijven op de donkere velden, die het dichtst voor hem op het bord staan. Wit doet de eerste zet en plaatst een van zijn schijven een vakje in schuine richting vooruit, vervolgens zet zwart enz. Als een speler met een van zijn schijven tegenover een vijandelijke steen komt te staan, waarachter zich een open veld bevindt, moet hij in de volgende beurt naar dat vrije veld springen. De schijf van de tegenstander is hierdoor geslagen en wordt van het bord genomen.

## De loop der stukken

### Artikel 1

Een schijf mag alleen schuin vooruit gaan, telkens één veld, maar bij slaan mag men zowel voor als achteruit over de vijandelijke stenen springen. Men mag nooit achteruit zetten. Bij dammen gebruikt men alleen de donkere velden.

### Artikel 2

Men krijgt een dam, zodra een schijf na een zet of slag op de bovenste lijn (damlijn) tot stilstand komt. In dat geval moet de tegenpartij één van de door hem geslagen schijven op de betreffende steen plaatsen. De schijf wordt echter geen dam, als zij de bovenste lijn alleen maar bereikt in een slagbeurt die niet op de damlijn eindigt, maar met een of meer slagen wordt voortgezet. *Zie diagram 1.*

### Artikel 3

Een dam mag in iedere schuine richting worden geschoven en in één zet een onbeperkt aantal vrije velden van een lijn doorlopen.

## Het slaan

### Artikel 4

Kan men een vijandelijke schijf slaan, dan is men daartoe verplicht. De schijf springt daarbij over die steen op het zich erachter bevindende open veld. De vijandelijke schijf wordt van het bord genomen.

Men kan in een zet meer vijandelijke schijven slaan, mits er zich niet meer dan een open veld achter de tussengelegen vijandelijke stenen bevindt. *Zie diagram 2.* Ook bij een damslag wordt op gelijke wijze geslagen; er mag daarbij over meer

dan een open veld tegelijk gesprongen worden. *Zie diagram 3.*

### Artikel 5

Als men verschillende mogelijkheden van slaan heeft, gaat de slag, waarmee men de meeste schijven kan slaan, voor. Een gewone slag en een damslag zijn van gelijke waarde.

### Artikel 6

Zodra men een schijf heeft aangeraakt, is men ook verplicht deze te verschuiven, uitgezonderd indien men dit deed om de schijven recht te zetten.

## Het eindspel

### Artikel 7

Als men driemaal achter elkaar dezelfde zet heeft gedaan, of tweemaal op dezelfde plaats is teruggekeerd, is het spel remise en daarmee afgelopen.

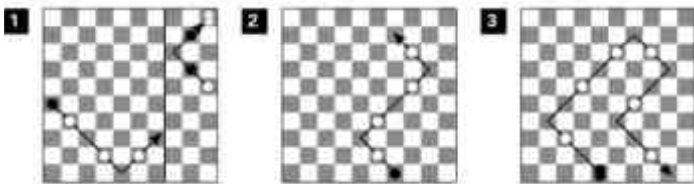
### Artikel 8

Het spel is eveneens afgelopen, indien een der spelers geen schijven meer over heeft, of door zijn tegenspeler is vastgezet. In deze gevallen heeft zijn tegenstander gewonnen.

**Diagram 1:** Links: de zwarte schijf 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 façon que la diagonale noire se trouve dans le coin gauche de chaque joueur. En tirant au sort, les joueurs désignent celui qui utilisera les pions blancs et de ce fait, celui qui commencera la partie. Chaque joueur place ses 20 pions sur les cases noires les plus proches de lui. Le joueur aux pions blancs commence et avance un de ses pions en diagonale, puis c'est au tour de l'autre joueur, etc. Si votre pion se trouve en face d'une pièce adverse, située devant une case vide, vous devez passer au dessus et le placer sur la case vide. Dans ce cas, vous avez fait une prise et pouvez retirer le pion adverse du jeu. Vous pouvez 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 reculer, sauf lors des prises qui se font vers l'avant et l'arrière.

### Article 2

Lorsque vous arrivez de l'autre côté du damier (dernière rangée), vous obtenez une dame. C'est-à-dire que votre adversaire est obligé de placer un des pions gagnés sur le votre. Si vous atteignez cette dernière rangée à la suite de prises, votre pion deviendra une dame que si vous n'avez plus de prise à prendre sinon, vous continuez vos prises, ne faites que passer sur la dernière rangée et ne changez pas votre pion en 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

Vous êtes obligé de prendre. Le pion saute un ou plusieurs pions adverses si 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, il faut choisir celle avec laquelle vous allez capturer le plus de pions adverses et ce soit avec une dame soit avec un pion.

### Article 6

Dès que l'on touche un pion, on est obligé de le déplacer, sauf si c'est pour le remettre en place (au centre de sa case).

## 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.

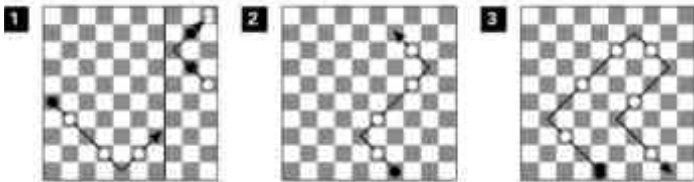
### Article 8

Si l'un des joueurs n'a plus de pions ou si ses pions ont été bloqués par son adversaire, c'est ce dernier qui gagne.

**Diagramme 1 :** le pion ne peut devenir dame 'en passant'.

**Diagramme 2 :** le pion noir saute plusieurs pions adverses et les prends.

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



# Damespiel

Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass sich vor jedem Spieler unten links ein schwarzes Feld befindet. Per Münzwurf wird ermittelt, welcher Spieler mit den weißen Steinen spielt und damit die Partie eröffnet. Dann stellen beide Spieler ihre 20 Spielsteine auf die schwarzen Felder in den ersten Reihen auf ihrer Seite des Spielbretts. Weiß beginnt und bewegt einen seiner Steine in diagonalen Richtung um ein Feld vorwärts. Dann ist Schwarz an der Reihe, und so weiter. Immer wenn der Stein eines Spielers diagonal vor einem gegnerischen Stein steht und das direkt dahinter liegende Feld frei ist, muss der Spieler in seinem nächsten Zug auf dieses unbesetzte Feld springen. Dadurch schlägt er den gegnerischen Spielstein, der vom Brett entfernt wird.

## Bewegung der Spielsteine

1. Die Steine ziehen ausschließlich diagonal und immer nur ein Feld weit. Es ist nicht erlaubt, einen Stein rückwärts zu bewegen. Zum Schlagen kann ein Stein vorwärts oder rückwärts über einen gegnerischen Stein springen.
2. Erreicht ein Spielstein nach einer Bewegung oder einem Sprung die gegnerische Grundlinie, wird er zur „Dame“ befördert. Dann muss der Gegner einen der Spielsteine, die er bereits geschlagen hat, auf diesen Spielstein setzen. Allerdings ist eine Umwandlung nur möglich, wenn der Spielstein auf der Grundlinie stehen bleibt; landet er nur während einer Serie von Sprüngen zwischen-durch auf der Grundlinie, verlässt diese aber wieder, um weitere gegnerische Steine zu schlagen, findet keine Umwandlung statt (siehe Abbildung 1).
3. Eine Dame kann sich diagonal beliebig weit über freie Felder hinweg bewegen.

## Schlagen

4. Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat, einen gegnerischen Stein zu schlagen, muss er dies auch tun. Dann springt sein Spielstein über den gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf einem freien Feld. Der übersprungene Stein wird vom Brett entfernt. Wenn ein Sprung auf einem Feld endet, von dem aus ein anderer gegnerischer Stein übersprungen werden kann, so schließt sich ein weiterer Sprung an (siehe Abbildung 2). Eine Dame springt auf dieselbe Weise, kann jedoch mehrere leere Felder auf einmal überspringen (siehe Abbildung 3).

5. Wenn ein Spieler mehrere Möglichkeiten hat, gegnerische Steine zu schlagen, muss er als Erstes den Sprung ausführen, mit dem er die meisten Steine schlagen kann. Dabei hat das Schlagen mit einer Dame vor dem Sprung eines normalen Spielsteins keinen Vorrang.

6. Sobald ein Spieler einen seiner Steine berührt, muss er mit diesem auch einen Zug ausführen – es sei denn, er wollte ihn nur auf seinem Feld gerade rücken.

## Spielende

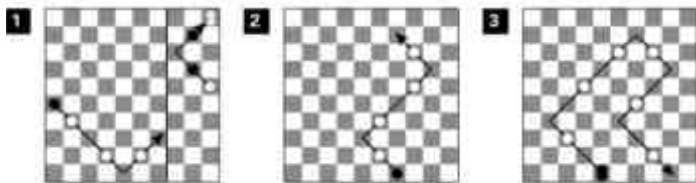
7. Wenn ein Spieler dreimal hintereinander denselben Zug gemacht hat oder zweimal zur selben Position zurückgekehrt ist, endet das Spiel unentschieden.

8. Die Partie ist auch vorüber, wenn einer der Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat oder durch seinen Gegner blockiert ist, so dass er keine Zugmöglichkeiten mehr hat. In diesem Fall gewinnt der Gegner.

**Abbildung 1:** Links – Der schwarze Spielstein wird durch das Schlagen nicht zur Dame. Rechts – Der weiße Spielstein wird nach dem Schlagen zur Dame.

**Abbildung 2:** Ein Spielstein schlägt mehrere gegnerische Steine hintereinander.

**Abbildung 3:** Eine Dame schlägt mehrere gegnerische Steine hintereinander.





# DRAUGHTS

Place the board with 64 squares in such a way that both players have a dark corner square on their left-hand side. A coin is tossed to see which player will play white, since white opens the game. Then each player puts his 20 pieces on the dark squares, which are closest to him on the board. White makes the first move and places one of his pieces on a square moving in a diagonal direction, and then black has a turn, etc. Whenever a player comes up against an opponent's piece and the square immediately beyond the opponent's piece is vacant, the player has to jump to that free square in the next move. By doing this he takes his opponent's piece and it is then removed from the board.

## How the pieces move

### Article 1

A piece may only move diagonally, one square each time, but when attacking the piece can jump both forward and backwards over more than one of the opponent's pieces if there is an empty square in between each piece to be taken. It can never be moved backwards.

### Article 2

The player receives a king when a piece, after a move or a jump, reaches the top line (the king's row). In that case the opponent must place one of the pieces he has previously captured onto that particular piece. However the piece does not become a king if it only reaches the top line in a capture turn that does not end on the king's line, but is continued with one or more turns to capture pieces. *See diagram 1.*

### Article 3

A king may be moved in every diagonal direction and may traverse an unlimited number of free squares in one move.

## The capture

### Article 4

If a player can capture an opponent's piece, then he is obliged to do so. The player's piece then jumps over the other piece on to the empty square behind. The opponent's piece is removed from the board. In one turn a player can jump multiple opponents' pieces, unless there is no empty square behind the

intervening pieces. *See diagram 2.* A king will jump in a similar way; more than one open square at a time may be jumped. *See diagram 3.*

#### **Article 5**

If players have different possibilities to capture pieces, the jump where the player can capture the most pieces comes first. A normal jump and a jump by a king are of similar value.

#### **Article 6**

As soon as a player touches a piece, he must move it, unless he was doing this to set it right.

### **End game**

#### **Article 7**

If a player has made the same move three times in a row or has returned twice to the same position, the game is a draw and therefore over.

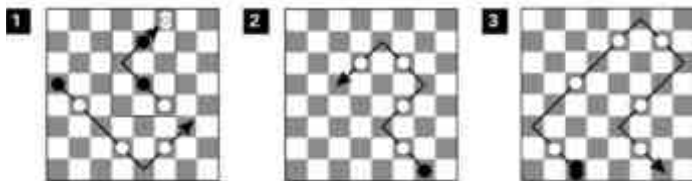
#### **Article 8**

The game is also finished if one of the players has no more pieces left, or has been jammed by his opponent. In these cases his opponent has won.

**Diagram 1:** Left: the black piece does not become a king when capturing; right: the white piece becomes a king after the capture.

**Diagram 2:** The capture of various pieces by a piece.

**Diagram 3:** The capture of various pieces by a king.





- NL** Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.  
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst
- F** Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.  
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.
- D** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile.  
Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.
- UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts.  
Choking hazard. Please keep this box for future reference.

- NL** Opgelet! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magnetten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metalen voorwerp hechten, kunnen ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts als magneten worden ingeslikt of ingeademd"
- F** «Attention! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions aux conséquences mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale».
- D** „Warnung! Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.“
- UK** "Warning ! This toy contains magnets or magnetic components. Warning! There is a risk of injury to the digestive system if the magnets are swallowed or inhaled.  
"Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled."

**Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.**

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

Made in China

