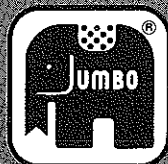
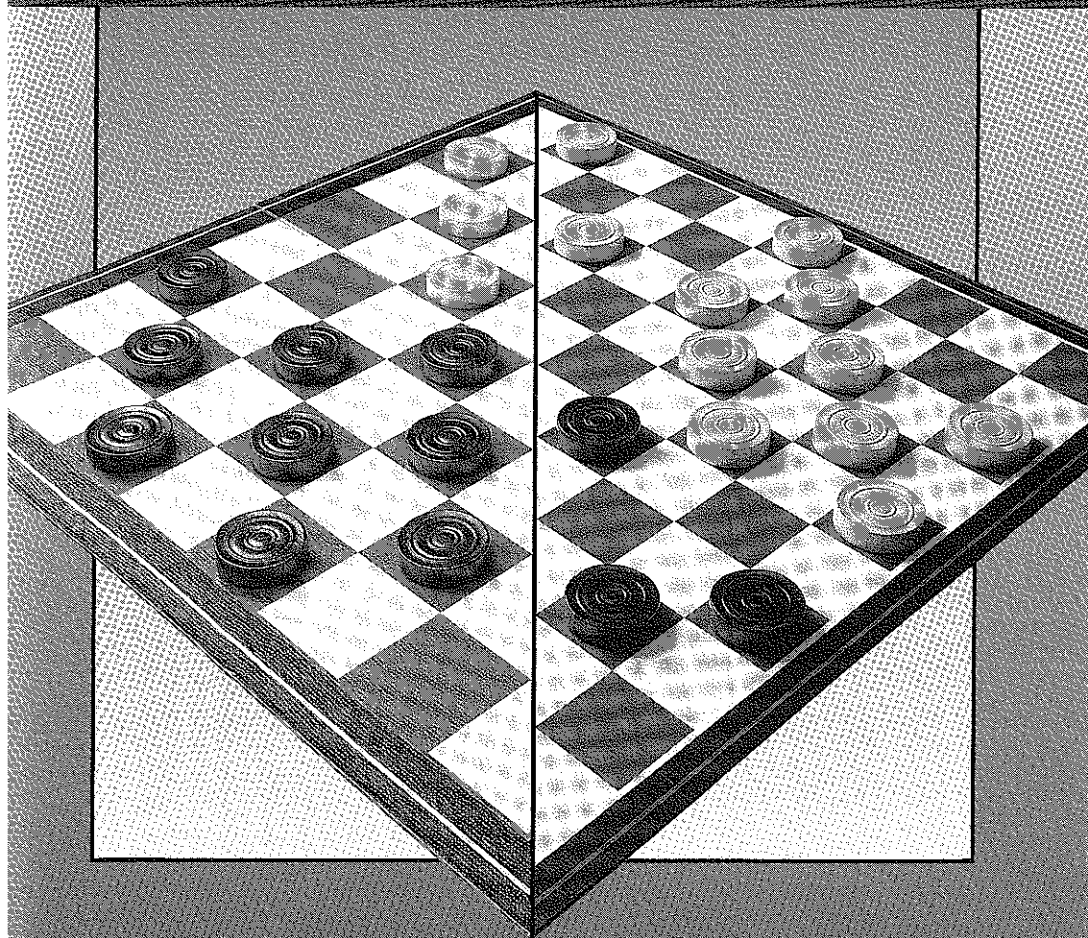


DAMMEN JEU DE DAMES
DRAUGHTS DAM TAMMI





De spelers plaatsen het bord zó, dat de lange zwarte diagonaal aan de linkerkant van iedere speler komt te liggen. 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 één van zijn schijven één vakje in schuine richting vooruit, vervolgens zet zwart enz. Als een speler met één van zijn schijven tegenover een vijandelijk stuk komt te staan, waarachter zich een open veld bevindt, moet hij in de volgende beurt naar dat vrije veld springen. Het stuk van de tegenstander is hierdoor 'geslagen' en wordt van het bord genomen.

De loop der stukken

Artikel 1. Een schijf mag alléén schuin vooruit gaan, telkens één veld, maar bij slaan mag men zowel voor- als achteruit over de vijandelijke stukken springen. Men mag nooit achteruit zetten.

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 het betreffende stuk plaatsen. De schijf wordt echter geen dam, als zij de bovenste lijn alleen maar bereikt, t.w. 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 een zet één onbeperkt aantal vrije velden van een lijn doorlopen.

Het slaan.

Artikel 4. Kan men een vijandelijk stuk slaan, dan is men daartoe verplicht; de schijf springt daarbij over dat stuk op het zich erachter bevindende open veld. Het vijandelijke stuk wordt van het bord genomen. Men kan in één zet meer vijandelijke stukken slaan, mits er zich niet meer dan één open veld achter de tussengelegen vijandelijke stenen bevindt. **Zie diagram 2.** Ook bij een damslag wordt op gelijke wijze geslagen, er mag daarbij over over meer dan één open veld tegelijk gesprongen worden. **Zie diagram 3.**

Artikel 5. Als men verschillende mogelijkheden van slaan heeft, gaat de slag, waarmee men de meeste stukken 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 stukken 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 één der spelers geen geen stukken meer over heeft, of door zijn tegenspeler is vastgezet.

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

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

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 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.

Déplacement des pions

Le damier doit être placé de telle façon que la diagonale blanche commence pour chacun des deux joueurs dans le coin de droite, la plume 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.

JEU DE DAMES

F

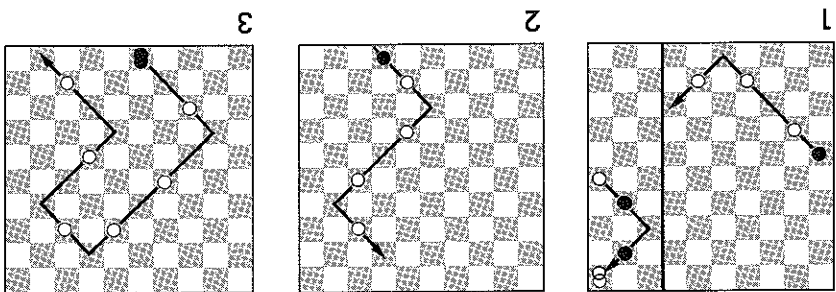


Diagram 3: Het slaan van verscheidene schijven door een dam.

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

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

In deze gevallen heeft zijn tegenstander gewonnen.

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

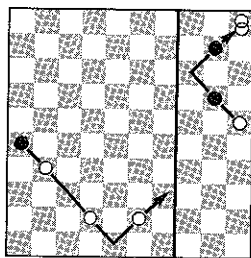
Article 7. La nullité d'une partie peut être invoquée par l'un des joueurs lorsque les mêmes mouvements ou la même position des pièces se reproduisent trois fois de suite.

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.

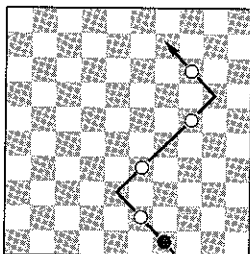
Diagramme 1: Le pion ne peut devenir dame «en passant».

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

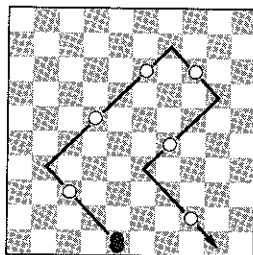
Diagramme 3: La dame noire saute plusieurs pions adverses et les prend.



1



2



3

DRAUGHTS

GB

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.

Moves of the men
Article 1. Men move diagonally forward only, one square at a time.

Capturing

Article 2. A man is captured if it faces an opposing man in an adjacent square and there is a vacant square in line immediately behind it. This is done by the capturer leaping forward onto the vacant square. The captured man is removed from the board.

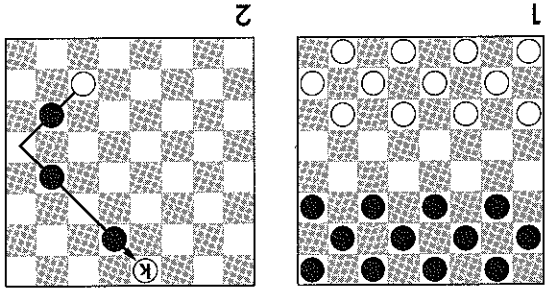
Article 3. Capturing is compulsory. If, after leaping a man, a further capture by the same man is possible, this capture must also be made, and so on. If a player is faced with a choice of two or more captures, he may choose which to make and is not obliged to make that which captures the most men. Multiple captures count as one move.

Article 4. When a man reaches the end rank (opponent's first rank) it is promoted to King. This is indicated by placing a captured man of the same colour on top of it. Promotion ends the move. A king moves and captures like a man, but may do so either backwards or forwards.

Diagram 2 shows a multiple capture ending in promotion. **Article 5.** If a player fails to make a capture with either a man or a king when able to do so, the opponent has the option of allowing the move to stand or to be withdrawn and the capture made.

End of the game

Article 6. A player who has no men left, or who is unable to move on his turn, loses the game. A draw may be agreed between the players at any time.



DAM



Placera brädet så att bägge deltagarna har en vit hörnruta närmast till höger om sig. Lotta om vem som ska spela vit, vit börjar alltid partiet. Dam spelås i Sverige på ett bräde med 8x8 rutor (i en del andra länder på ett 10x10-bräde), och med 12 brikkor per spelare. Observera att det inte finns officiellt fastslagna svenska regler för damspellet; de nedanstående reglerna är de vanligaste, men man kan stöta på avsteg från dessa.

Varje spelare placerar ut sina 12 brickor på de tre raderna närmast sig, men bara på de svarta rutorna! Vit börjar genom att flytta en av sina brickor diagonalt framåt till en ledig ruta, åt höger eller vänster. Sedan flyttar svart på samma sätt, och så turas man om.

Man flyttar alltid bara diagonalt, och alltid bara på de mörka rutorna. Om en bricka ligger så att den på endera rutan diagonalt framför sig har en motspelarbricka, så får denna bricka hoppas över och tas bort ur spelet, förutsatt att det finns en ledig ruta att hoppa till bakom motspelarbrickan.

Hur brickorna flyttas

1. En bricka får i sitt drag bara flyttas en ruta diagonalt framåt. Bara när man hoppar över (slår) en eller flera motspelarbrickor får man hoppa framåt över dessa. Man får aldrig göra ett förflyttningsdrag bakåt med en vanlig bricka.

2. Har man lyckats ta sig över hela brädet med en av sina brickor, och nått fram till raden närmast motspelaren, så förvandlas den brickan till en dam, men bara under förutsättningen att brickan slutar sitt drag där, inte om den måste hoppa vidare. Motspelaren måste då genast lämna tillbaka en av de brickor han eller hon tidigare tagit, och lägga den ovanpå den bricka som just hamnade på bakersta raden. Brickan har nu förvandlats till en dam. **Se diagram 1.**

3. En dam får flyttas diagonalt åt alla håll, både framåt och bakåt, och dessutom får den flytta inte bara en, utan flera rutor i taget, om man vill.

Hur man slår brickor

4. Man är alltid tvungen att slå motspelarbrickor om man kan. Man hoppar då över en eller flera av motspelarens brickor, förutsatt att det omedelbart bakom varje bricka finns en ledig ruta att hoppa till. Vid slag är det tillåtet att flytta även diagonalt bakåt med en bricka, till skillnad från förflyttningsdrag. (I äldre svenska damregler, före 1900-talet, var detta inte tillåtet; både förflyttning och slag fick bara göras diagonalt framåt med en vanlig bricka).

Damen slår på samma sätt, med den skillnaden att den får hoppa över flera tomma rutor i varje drag. Efter varje överhoppad motspelarbricka måste man landa på en tom ruta närmast bakom, oavsett om man slår med en vanlig bricka eller en dam. De överhoppade brickorna ska inte plockas bort förrän draget är slut, men då tar man de motspelarbrickor man erövrat och lägger framför sig. Ett drag anses avslutat så snart man tar bort handen från brickan. **Se diagram 2.**

5. Har man flera möjligheter att slå (hoppa) så måste man välja det drag med vilket man kan hoppa över flest motspelarbrickor. Det är ingen skillnad på om man flyttar vanliga brickor och dambrickor i detta fall. Om det finns två eller flera likvärdiga alternativ (lika många brickor kan slås i de olika fallen), får man själv välja.

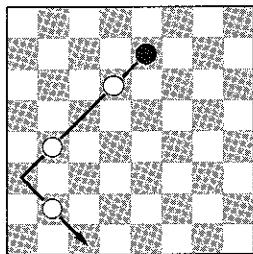
6. Underlåter man att slå på grund av ouppmärksamhet, eller om man inte slår färdigt (slår samtliga möjliga brickor i draget), kan motspelaren kräva att man slår. Alternativt får motspelaren plocka bort den bricka man underlät att slå eller slå färdigt med, utan att det räknas som ett

drag för honom eller henne. Detta kallas för att "blåsa". Så snart man vridit en bricka så måste man flytta denna. Spelviklet får man dock rätta till brickorna på brädet om så behövs.

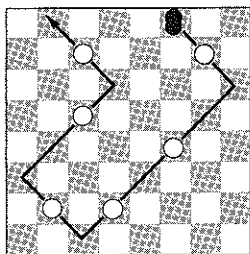
Slutspelet

7. Partiet slutar oavgjort (remi) om ingen av spelarna kan vinna (till exempel om två damer står mot en). Om man vill, kan man spela med regeln att om man på 20 drag inte slagit och inte flyttat en vanlig bricka, så är partiet remi. En annan vanlig regel är att ett parti är remi, om någondera spelaren för tredje gången i rad går tillbaka till samma ruta med samma dam.

8. Man har förlorat när man blivit av med samtliga sina pjäser, eller när ens återstående pjäser är blockerade så att de inte kan flyttas alls. Då har motspelaren vunnit.



1



2

DAM



De to spillere stiller brættet imellem sig, således at hver har et hvidt hjørnefelt til højre. Ved lodtrækning bestemmes, hvem der må spille med de hvide brikker, og dermed begynde. De 12 brikker stilles på de mørke felter, som er nærmest spilleren. Hvid trækker først og rykker en af sine brikker et felt skråt frem, dernæst trækker sort, etc. Når en af brikkerne kommer til at stå over for en af modstanderens brikker, bag hvilken der befinder sig et åbent felt, må han springe over denne og tage den.

Spilleets gang

Punkt 1. En brik må kun flyttes skråt frem et felt ad gangen: kun når man står, må der springes både forlæns og baglæns over modstanderens brikker. Man må aldrig flytte baglæns. **Se diagram 1.**

Punkt 2. Man får en 'dam', når man når modstanderens bagste række med en af sine brikker. Så snart man har nået denne række, skal modstanderen sætte en af de brikker, der allerede er slået, oven på vedkommende brik.

Punkt 3. En 'dam' må flyttes i enhver skrå retning og må løbe over flere frie felter i samme retning. **Se diagram 2.**

At slå

Punkt 4. Man er forpligtet til at slå: derved springer brikken over en eller flere af modstanderens brikker under forudsætning af, at der kun er eet frit felt bagved hver af disse fjendtlige brikker. På samme måde slås med en dam, dog er det ikke nødvendigt, at der kun befinder sig et enkelt frit felt bagved modstanderens brik. Et slag gælder for et træk.

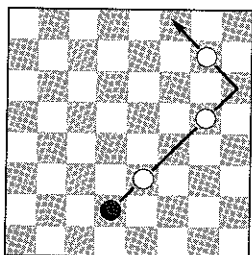
Punkt 5. Har man forskellige muligheder for at slå, vælger man det 'slag', med hvilket man slår flest brikker. Et almindeligt slag eller damslag har samme værdi.

Punkt 6. Så snart man rører ved en brik, er man også forpligtet til at flytte denne, dog ikke, når man bare vil sætte den lige.

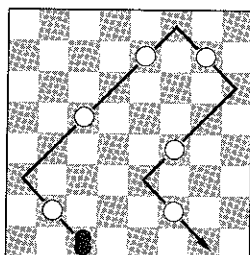
Finale

Punkt 7. Når man har gjort samme træk tre gange efter hinanden, eller man er vendt tilbage til samme sted to gange, er spillet remis og derved afsluttet.

Punkt 8. Spillet er færdigt, når en af deltagerne har mistet alle brikker eller er blevet sat fast af modstanderen. I begge tilfælde har modstanderen vundet spillet.



1



2

DAM

N

De to spillere setter brettet mellem seg, slik at hver av dem har et hvitt hjørnefelt til høyre.

Hvem som skal bruke hvite brikker og dermed begynne spillet, avgjøres ved loddtrekning.

Brikkene plasseres på de mørke feltene som er nærmest spilleren. Hvit begynner med å flytte en brikke diagonalt en rute fremover. Så flytter sort o.s.v. Dersom en brikke møter en annen brikke, blokkeres den, dersom det ikke er en ledig rute bak. Hvis det er en ledig rute bak, kan brikken flyttes over den som står i veien og denne brikken er slått og fjernes fra brettet.

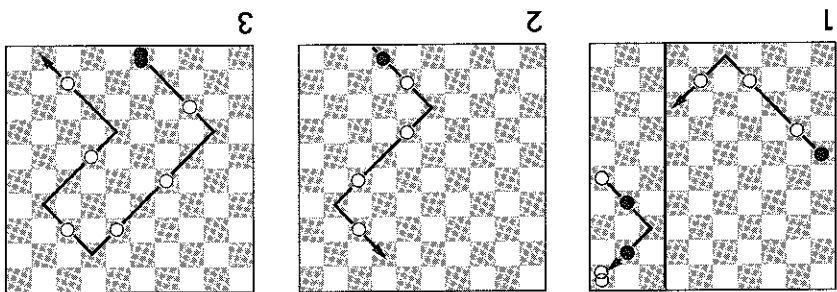
Spilletets gang

Punkt 1. En brikke kan kun flyttes diagonalt frem, ett felt av gangen. Kun når man "slår", kan det hoppes over flere sammenhengende trekk.

Pellautta asetetaan pöydällä siten, että musta kulmaruutu tulee vasem-
 malle. Sen jälkeen arvotaan kumpi pelaa mustilla ja kumpi valkeilla.
 Musta aloittaa. Nappulat asetetaan mustille ruuduille kolmelle pelaa-
 ja lähinnä olevalle riville.
 Musta aloittaa siirtämällä yhden nappulan viottoin eteenpäin (pell-
 kädään mustilla ruuduilla). Valkea siirtää omaa nappulansa jne.

TAMMI

SF



Punkt 2. När man har flyttat en brikke helt frem til motstanderens bagerste brikke, blir denne "Dam". Motstanderen må nå levere tilbake den av de brikkene han/hun har tatt tidligere og legge denne oppå den brikken som nettopp har blitt dam. **(diagram 1)**

Punkt 3. En dam kan flyttes diagonalt i alle retninger. En rute av gangen.

Punkt 4. Man MÅ slå. Da hopper men over motstanderens brikke, så sant det finnes en ledig rute bak denne. **(diagram 2)** Man slår med en dam på samme måte men kan hoppe diagonalt både fremover og bakover. **(diagram 3)**

Dersom en av spillerne unnlater å slå, når han/hun har mulighet for dette, kan motstanderen velge om trekket skal gjelde eller om det må gjøres om.

Punkt 5. Dersom man har flere muligheter til å slå en av motstanderens brikker, velger man naturligvis den som gir best mulighet for å nå flest brikker, velger man naturligvis den som gir best mulighet for å nå flest av motstanderens brikker. Ett vanlig slag har samme verdi som et dam slag.

Punkt 6. Dersom man har rørt en brikke, er man forpliktet til å flytte nettopp denne. (Dersom denne berøringen ikke er for å rette på brikkene på brettet.)

Sluttspillet

Punkt 7. Dersom man 3 ganger har gått tilbake til samme rute, er spillet avgjort (remis) og dermed slutt.

Punkt 8. Spillet er slutt når en av spillerne ikke har flere brikker igjen eller har blitt fastlåst av motspilleren.

Vastustajan nappulan syönti tapahtuu siten, että oma nappula hyppää vastustajan takana olevaan tyhjiin ruutuun. Nappuloiden tulee tällöin olla kulmittain toisilnsa nähden.

Nappuloiden siirrot:

1. Nappula siirtyy vain yhden ruudun kulmittain, myös silloin kun vastustajan nappula syödään. Taaksepäin ei voi liikkua eikä syödä.
2. Nappulasta tulee kuningas kun se saavuttaa pelilaudan toisen reunan. Jotta kuningas erotulsi muista nappuloista, kruunutaan se toisella, samanvärisellä nappulalla.
3. Kuningas liikuu ja syö eteen- ja taaksepäin. Kuningas voi liikkua kuinka monta ruutua tahansa.

Syöminen:

4. Pelaajan on syötävä vastapuolen pelinappula aina kun hän sen voi tehdä. Oma nappula hyppää vastustajan nappulan yli sen takana olevaan tyhjiin ruutuun. Vastustajan nappula polstetaan pelilaudalta. Vastapelaajan nappuloita voi syödä useitakin samalla siirrolla, mikällä se on mahdollista. Kuningas syö samalla tavalla, joko eteen- tai taaksepäin.
5. Pelaaja valitsee minkä nappulan hän syö. Nappulalla tai kuninkaalla syöminen on samanarvoista.
6. Kun pelaaja koskettaa nappulaa on hänen siirrettävä juuri sitä nappulaa.

Pelin loppu:

7. Jos pelaaja tekee saman siirron kolme kertaa perätysten tai palaa samaan ruutuun kahdesti peräkkäin on tuloksena tasapeli.
8. Pelaaja voittaa, jos vastapuoli ei pysty siirtämään nappulaansa. Tämä voi johtua siitä, että kaikki nappulat on syöty, tai siitä, että vastustajan nappulat tukkivat tien.

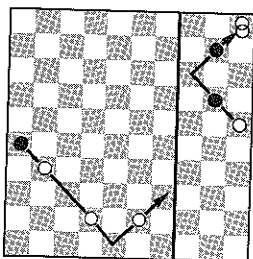
Kaavakuva 1. Vasen puoli. Vastustajan nappuloiden syöminen yhdellä siirrolla. Koska nappulasta tulee kuningas pelilaudan päässä, sitä voidaan siirtää myös takaisinpäin.

Myös yhden nappulan syönti suoritetaan samalla tavalla. Tässä tapauksessa ei ole kuitenkaan tarpeellista, että vastakkaisen nappulan takana on vain yksi ainoa tyhjä ruutu.

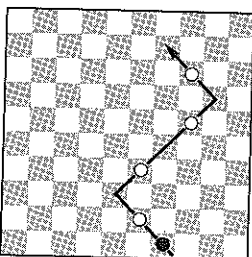
Oikea puoli. Valkoisen nappulan lyöntisuunta ja nappulan kruunaaminen kuninkaaksi.

Kaavakuva 2. Yksi siirto koskee koko jonoa.

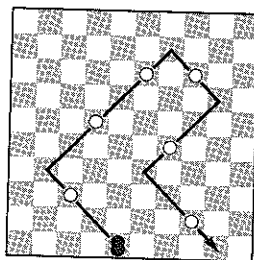
Kaavakuva 3. Kuninkaan yksi siirto koskee koko jonoa, vaikka väliin jää useampia tyhjiä ruutuja.



1



2



3

© 1990 by Koninklijke Huisman en Hötte nv, Amsterdam, under
Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas