



# Jeu de Dames



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

# JEU DE DAMES

## Jeu de Stratégie

 De 6 à 12 ans  
 2 joueurs  
 30 minutes

Contenu : - 1 plateau de jeu  
- 40 pions en bois

*Le but du jeu est d'être le premier à immobiliser ou capturer tous les pions de ton adversaire.*

### • Jeu idéal pour stimuler

La concentration et la stratégie.

### • Préparation du jeu

Chaque joueur dispose ses 20 pions sur les 4 premières rangées de cases vertes foncées.



## **• Déroulement du jeu**

Les pions roses commencent. Les pions se déplacent vers l'avant en diagonale ce qui fait que les pions seront tout au long de la partie sur des cases vertes. Lorsqu'un pion se trouve sur la diagonale d'un pion adverse derrière lequel se trouve une case vide, il saute par-dessus ce pion et se pose sur la case libre. Le pion adverse est retiré du jeu. On peut prendre en avant ou en arrière et si le cas se présente, plusieurs pions de suite si ces pions ont une case de libre entre chaque.

Il est obligatoire de prendre un pion adverse si la situation se présente. La règle du « souffler n'est pas jouer » s'applique à un joueur qui a oublié ou refusé de prendre le pion de son adversaire. Le pion qui aurait dû prendre est alors retiré du jeu et l'adversaire joue un coup en disant à haute voix « souffler n'est pas jouer ! ».

Un pion qui atteint une case de la dernière rangée dans le camp adverse devient une Dame, matérialisée en empilant un autre pion préalablement retiré du jeu par-dessus.

Une dame se déplace librement en diagonale en avant ou en arrière sur tout le damier. Elle peut changer de direction et peut se poser sur n'importe quelle case libre située au-delà du pion qu'elle prend. Elle peut donc prendre plusieurs pions adverses d'un seul coup.

Le gagnant est le premier qui prend ou immobilise tous les pions adverses.

# DRAUGHTS GAME

## Strategy Game

 For kids aged 6-12 years  
 2 players  
 30 minutes

Contents : - 1 game board  
- 40 wooden pieces

*The goal of the game is to be the first to block or capture all of your opponent's pieces!*

### • A game that is perfectly suited to boost

Concentration and Strategy.

### • Game set-up

Each player places their 20 pieces on the first 4 rows of dark green boxes.



## **• Game rules**

The pink pieces begin. The pieces move forward diagonally, which means that the pieces will be on the dark green squares throughout the game. When a piece diagonally faces an opposing piece behind which there is an empty square, it jumps over that piece and lands on the free square. The opposing piece is removed from the game. You can move forwards or backwards and if the opportunity presents itself, several pieces can be taken in succession if these pieces have a free square between each of them.

You must take an opposing piece if the situation presents itself. The "missed a winning move" rule applies to a player who has forgotten or refuses to take an opponent's piece. The piece that should have been taken is then removed from the game and the opponent then makes their move, saying out loud: "You missed a winning move!".

A piece that reaches a square on the last row in the opposing camp becomes a King, which is indicated by stacking another piece previously removed from play on top. A King can freely move diagonally forwards or backwards on the entire gameboard. It can change direction and can land on any free square located beyond the piece it takes. It can therefore take several opposing pieces at once.

The winner is the first person to capture or block all opposing pieces.

# DAME

## Strategiespiel



Für Kinder von 6 bis 12 Jahren

2 Spieler

30 Minuten

Inhalt : - 1 Spielbrett  
- 40 Spielsteine

*Ziel des Spiels ist es, Blockiere oder schlage als erster alle Spielsteine deines Gegners!*

### • Dieses Spiel ist ideal zum fördert

Konzentration und Zum Erlernen, wie man Strategien entwickelt.

### • Spielvorbereitung

Jeder Spieler setzt seine 20 Spielsteine auf die dunkelgrünen Felder der 4 ersten Reihen.



## • Spielverlauf

Die rosafarbenen Spielsteine fangen an. Die Steine ziehen ein Feld in diagonaler Richtung, aber nur vorwärts, sodass sie sich während des gesamten Spiels auf den grünen Feldern befinden. Wenn sich ein Spielstein auf der Diagonale eines gegnerischen Steins befindet, hinter dem ein Feld frei ist, überspringt er diesen Stein und setzt auf dem freien Feld auf. Der gegnerische Spielstein wird aus dem Spiel genommen. Es kann vorwärts oder rückwärts geschlagen werden. Wenn sich zwischen mehreren Steinen jeweils ein leeres Feld befindet, können diese Steine in einem Zug geschlagen werden.

Es muss geschlagen werden, wenn sich dazu die Möglichkeit bietet. Ein Stein wird „gepustet“, wenn ein Spieler einen Stein seines Gegners zu schlagen vergessen hat oder nicht schlagen will. Der Stein, der hätte schlagen müssen, wird aus dem Spiel genommen und der Gegner ist am Zug.

Ein Spielstein, der ein Feld auf der gegnerischen Grundlinie erreicht, wird zur Dame befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter zuvor geschlagener Stein obenauf gesetzt wird.

Eine Dame darf auf dem Spielbrett beliebig diagonal vorwärts und rückwärts ziehen. Sie kann die Richtung wechseln und beim Überspringen eines gegnerischen Steines auf ein beliebiges dahinter befindliches Diagonalfeld aufsetzen. Es kann daher mehrere gegnerische Steine auf einmal schlagen.

Gewonnen hat, wer als erster alle gegnerischen Steine geschlagen oder blockiert hat.

# DAMSPEL

## Strategiespel



Voor kinderen tussen 6 en 12 jaar

2 Spelers

30 minuten

Inhoud : - 1 speelbord

- 40 houten damschaiven

***Doele van het spel is Blokkeer of sla als eerste alle damschaiven van je tegenspeler!***

### **Ideaal spel voor ontwikkelen van**

Concentratie en strategie.

### **Spelvoorbereiding**

Elke speler plaatst zijn 20 damschaiven op de donkere velden van de eerste 4 rijen.



## **• Spelverloop**

De speler met de roze damschenen begint. De damschenen worden diagonaal vooruit verplaatst, zodat ze zich gedurende het volledige spel alleen op de groene velden bevinden. Als een damschenen zich diagonaal voor een damschenen van een tegenspeler bevindt en het veld erachter is leeg, dan springt deze damschenen over deze van de tegenspeler en komt hij op het lege veld terecht. De damschenen van de tegenspeler wordt uit het spel genomen. Men kan voorwaarts of achterwaarts damschenen slaan en als het geval zich voordoet, meerdere achtereenvolgende damschenen slaan als er zich tussen de damschenen telkens een leeg veld bevindt.

Men is verplicht om een damschenen van de tegenspeler te slaan als de situatie zich voordoet. De regel "blazen is niet spelen" geldt voor een speler die vergeet of weigert om een damschenen van zijn tegenspeler te slaan. De damschenen die niet werd geslagen wordt uit het spel verwijderd en de tegenspeler is aan zet waarbij hij met lude stem zegt "blazen is niet spelen!".

Een damschenen die de achterste rij van het spelbord bereikt wordt een Dam, dit wordt verwezenlijkt door een damschenen die reeds werd geslagen op deze damschenen te plaatsen.

Een Dam kan zich diagonaal, voorwaarts en achterwaarts over het volledig dambord verplaatsen. Ze kan van richting wijzigen en op om het even welk leeg veld na de geslagen damschenen worden geplaatst. Ze kan aldus meerdere damschenen van de tegenspeler in één beurt slaan.

De winnaar is de speler die alle damschenen van de speler heeft genomen of geblokkeerd.

# JUEGO DE DAMAS

## Juego de Estrategia



Para niños de 6 a 12 años  
2 jugadores  
30 minutos

Contenido : - 1 tablero de juego  
- 40 fichas de madera

*El objetivo del juego consiste en ser el primero en inmovilizar o capturar todas las fichas del adversario.*

### • Juego ideal para estimular

La concentración y la estrategia.

### • Preparación del juego

Cada jugador dispone sus 20 fichas en las 4 primeras líneas de casillas verde oscuro.



## **• Desarrollo del juego**

Las fichas rosas empiezan. Las fichas se desplazan hacia adelante en diagonal, por lo que las fichas estarán en casillas verdes durante toda la partida. Cuando una ficha se encuentra en la diagonal de una ficha contraria tras la cual hay una casilla vacía, salta por encima de dicha ficha y se coloca en la casilla libre. La ficha contraria sale del juego. Se pueden tomar, hacia adelante o hacia atrás, si se presenta el caso, varias fichas a la vez, si dichas fichas tienen una casilla libre entre ellas.

Es obligatorio tomar la ficha contraria si se presenta la situación. La regla de "soplar no es jugar" se aplica a un jugador que ha olvidado o no quiere tomar la ficha de su adversario. La ficha que debería haber tomado se retira entonces del juego y el adversario da un golpe diciendo en voz alta "¡soplar no es jugar!".

La ficha que alcanza una casilla de la última línea del campo contrario se convierte en Dama, lo que se materializa apilando otra ficha de las que ya se habían retirado del juego saltando por encima.

Las damas se desplazan libremente en diagonal hacia delante o hacia atrás por todo el tablero. Puede cambiar de dirección y ponerse en cualquier casilla libre situada más allá de la ficha que toma. Así pues, puede tomar varias fichas contrarias de una sola vez.

El ganador es el primero que consigue tomar o inmovilizar todas las fichas contrarias.

# DAMA

## Gioco di Strategia



Per bambini da 6 a 12 anni



2 giocatori



30 minuti

Contenuto : - 1 tavoliere

- 40 pedine in legno

***Lo scopo del gioco è Immobilizza o cattura per primo tutte le pedine del tuo avversario.***

### **• Gioco ideale per stimolare**

La concentrazione e la strategia.

### **• Preparazione del gioco**

Ogni giocatore dispone le proprie 20 pedine sulle prime 4 file di caselle verde scuro.



## **• Svolgimento del gioco**

Iniziano le pedine rosa. Le pedine si spostano in avanti diagonalmente; in questo modo, durante tutta la partita le pedine saranno sempre sulle caselle verdi. Quando una pedina è sulla diagonale di una pedina avversaria dietro cui si trova una casella vuota, salta questa pedina arrivando sulla casella libera. La pedina avversaria viene rimossa dal gioco. È possibile catturare una pedina in avanti o all'indietro e, se possibile, catturare diverse pedine di seguito se tra di esse è presente una casella libera.

È obbligatorio catturare una pedina avversaria se si presenta l'occasione. La regola del "soffio" si applica al giocatore che si è dimenticato o si è rifiutato di catturare la pedina avversaria. In tal caso, la pedina che avrebbe dovuto effettuare la cattura viene rimossa dal gioco e il turno passa all'avversario, che dovrà dire ad alta voce: "Soffio!"

Una pedina che arriva su una casella dell'ultima riga nel campo avversario diventa dama, contrassegnata posizionando un'altra pedina (di quelle rimosse in precedenza) sopra di essa.

La dama si sposta liberamente in diagonale, in avanti o all'indietro, su tutta la damiera. Può cambiare direzione e può arrivare su qualsiasi casella libera situata oltre la pedina che cattura. Può quindi catturare diverse pedine avversarie in un colpo solo.

Il vincitore è il primo che cattura o immobilizza tutte le pedine avversarie.

Illustrations :

Nikao





Plus de jeux sur / More games  
Noch mehr Spiele auf  
Meer spellen op / Más juegos en  
Altri giochi su :

[www.janod.com/games](http://www.janod.com/games)



**JURATOYS**  
13 rue de l'Industrie  
39270 Orgelet  
FRANCE  
2017  
[www.janod.com](http://www.janod.com)

