

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 a 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.

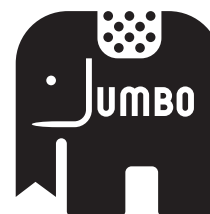
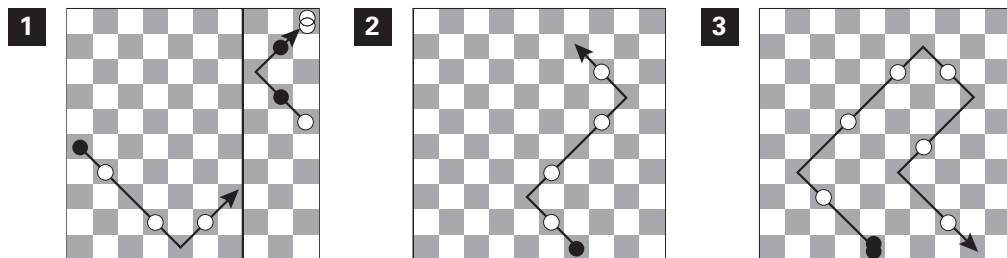
Article 8

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 prends.

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

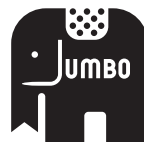


12200



DAMMEN / JEU DE DAMES

www.jumbo.eu
Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



DAMMEN

De spelers plaatsen het bord zo, dat de lange donkere 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 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 een veld, maar bij slaan mag men zowel voor als achteruit over de vijandelijke stenen springen. Men mag nooit achteruit zéttén.

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 een 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 een 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.

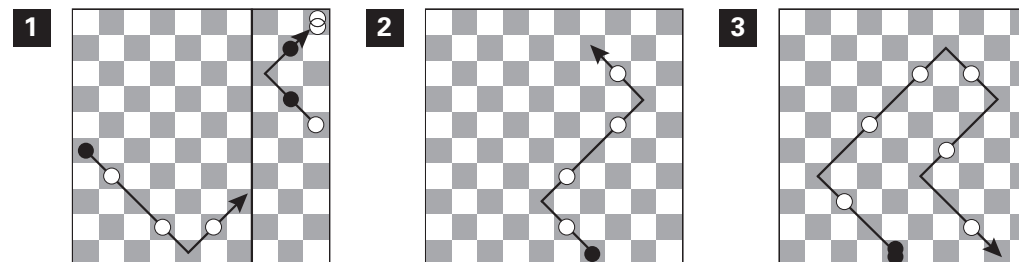
Artikel 8

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 telle façon que la diagonale blanche commence pour chacun des deux joueurs dans le coin de droite. 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*.