

# Dame

Ein klassisches Taktikspiel für 2 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Illustration:** Ulrike Fischer

Die frechen Hasen wollen die Igel von der Wiese vertreiben. Doch die Igel lassen sich nichts gefallen ...

Wer wird wohl am Ende der Schlauere und Stärkere sein?

## Spielinhalt:

12 Igel, 12 Hasen , 1 mehrteiliger Spielplan, 1 Spielanleitung

## Spielziel:

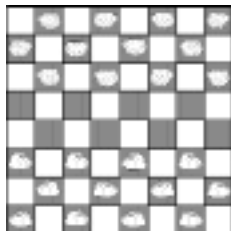
Wer es schafft, die gegnerischen Spielfiguren von der Wiese zu vertreiben, gewinnt das Spiel.

**Wichtig:** Wer eine oder sogar mehrere eigene Spielfiguren bis zur gegenüberliegenden Seite des Spielplanes ziehen kann, darf diese dort aufstellen und so zur „Dame“ machen. Eine „Dame“ hat wichtige, zusätzliche Zugmöglichkeiten.

## Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** wird zu einem Quadrat zusammengesetzt und zwischen die Spieler gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich die **12 Spielfiguren einer Art** und legt sie auf die grünen Felder der jeweils unteren drei Reihen. Die beiden mittleren Reihen bleiben frei.



## Spielablauf:

Der Spieler, der die Igel ausgewählt hat, darf beginnen.

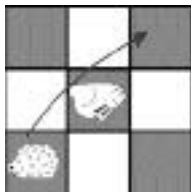
Die Spielfiguren ziehen **nur über die grünen Felder**.

Sie werden **immer diagonal jeweils um ein Feld vorwärts** gezogen.

Beide Spieler versuchen, die Figuren des jeweils anderen zu **überspringen und so zu schlagen**.

Übersprünge werden können nur einzelne Figuren.

Der Igelspieler ist am Zug, und seine Figur steht auf einem Feld direkt diagonal vor einem Hasen. Das Feld diagonal hinter dem Hasen ist ein freies Feld. Der Igel muss diesen Hasen nun überspringen und ihn so schlagen. Der Igelspieler nimmt den Hasen vom Spiel-feld und legt ihn vor sich ab.



**Wichtig:** Gesprungen wird ...  
... Immer diagonal  
... immer vorwärts.

### Tipp:

Eine ganz alleine stehende Spielfigur kann schnell vom Gegner geschlagen werden. Darum sollte darauf geachtet werden, den eigenen Spielfiguren „Rückendeckung“ zu geben – also diagonal hinter einer eigenen Spielfigur andere eigene Figuren zu platzieren.

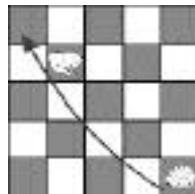
### Eine Figur wird zur Dame

Gelangt eine Spielfigur auf ein Feld der letzten Reihe der gegnerischen Spielplanseite, wird diese zur „Dame“.

**Sie wird aufgestellt und erhält zusätzliche Zugmöglichkeiten:**

- Sie darf nun auch rückwärts gezogen werden.

- Sie darf mehrere freie Felder überspringen, um eine gegnerische Spielfigur zu schlagen.



## Spielende:

Das Spiel endet ,

- ... wenn ein Spieler alle Spielfiguren des anderen Spielers geschlagen hat und so das Spiel so gewinnt

## Variante 1: Mehrere Figuren schlagen

Es kann vereinbart werden, dass in einem Zug mehrere gegnerische Spielfiguren übersprungen werden dürfen.

**Wichtig: Zwischen diesen Figuren müssen freie Felder sein:**

- ... bei normalen Figuren genau je eines.
- ... Damen dürfen auch größere Lücken nutzen.

## Variante 2: Wer springen kann, muss dies auch tun!

Bemerkt ein Spieler, dass der andere einen Sprung nicht ausgeführt hat, darf er die entsprechende Spielfigur vom Spielplan nehmen und vor sich ablegen.

## Variante 3: Rückwärts schlagen

Es gibt eine einzige Regeländerung für das Bewegen der normalen Spielfiguren: Um eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, **muss diese rückwärts übersprungen** werden.

# Draughts

A classic game of tactics for **2 players aged 6 to 99**.

**Illustrations:** Ulrike Fischer

The cheeky hares want to chase the hedgehogs off the meadow. But the hedgehogs won't put up with that!

Who, at the end, will be the strongest and smartest?

## Contents:

12 hedgehogs, 12 hares, 1 game board consisting of various parts, 1 set of game instructions

## Aim of the game:

Who will manage to chase the counters of the opponent off the meadow to win the game?

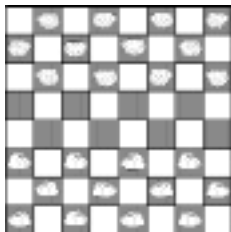
**Important:** Whoever gets one or more of their counters to the opposite side of the game board, may then stand it upright there thereby getting a "queen". A "queen" has important additional possibilities for moving.

## Preparation:

Assemble the **game board** into a square and place it between the players.

Each player takes the **12 counters of one kind** and **puts** them on the green squares of the three rows closest to the edge where they are sitting.

The two middle rows are left without counters.



## How to play:

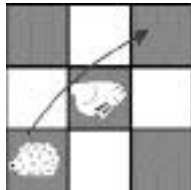
The player with the hedgehogs may start.

The counters **only move on the green squares**.

They are always moved **diagonally one square ahead**. Both players try to **jump over** the counters of the other one in order to **take them**.

Only single counters can be jumped over.

It's the turn of the player with the hedgehogs. One of their counters stands on a square diagonally in front of a hare. The square diagonally behind the hare is free. The hedgehog now jumps over the hare and "takes" him. The player of the hedgehog takes the hare off the game board and puts it in front of them.



**Important:** You always jump ...  
... diagonally  
... ahead

## Hint:

A counter on its own is easily be taken. Therefore always back up your own counter by having another counter diagonally behind it.

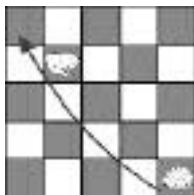
## A counter becomes a queen

Once a counter reaches a square of the last row on the opposite side of the game, it becomes a "queen".

**It is stood upright and has additional possibilities of moving:**

- it can be moved backwards

- it can jump over various free squares in order to hit a counter of the opponent.



### End of the game:

The game ends

... when a player has taken all the opponent's counters thereby winning the game.

### 1st variant: Taking various counters

You can agree that various counters of the opponent can be jumped over in one go.

**Important:** The squares between these counters have to be empty.

... with regular counters there has to be exactly one square in between  
 ... queens may use also bigger gaps.

### 2nd variant: Whoever can jump, has to do it!

If a player notices that the other one hasn't realised a jump, they can take the corresponding counter off the game board and put it in front of them.

### 3rd variant: Hitting backwards

A simple change of rules for moving the regular counters: In order to take a counter of the opponent, it **has to be jumped over backwards**.

# Jeu de dames

Un jeu de tactique classique, pour **2 joueurs** de **6 à 99 ans**.

**Illustration :** Ulrike Fischer

Les lapins qui sont bien hardis veulent chasser les hérissons du champ, mais les hérissons ne se laissent pas faire ...

Qui sera en fin de compte le plus malin et le plus fort ?

### Contenu :

12 hérissons, 12 lapins, 1 plateau de jeu en plusieurs parties, 1 règle du jeu

### But du jeu :

Celui qui réussira à prendre les pions adverses gagnera la partie.

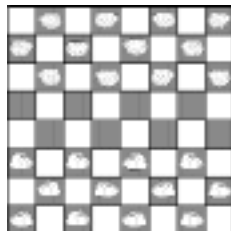
**N.B. :** le joueur qui pourra emmener un pion ou même plusieurs pions de l'autre côté du plateau de jeu a le droit d'en faire une « dame ». Avec une « dame », on a plus de possibilités de déplacer ses pions.

### Préparatifs :

Assembler le **plateau de jeu** pour en faire un carré. Le poser entre les joueurs.

Chaque joueur prend **12 pions d'une sorte** (lapin ou hérisson) et les **pose** respectivement sur les cases vertes des trois dernières rangées.

Les deux rangées du milieu restent vides.



## Déroulement du jeu :

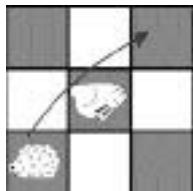
Le joueur qui a choisi les hérissons commence.

On ne déplace les pions que sur les **cases vertes**.

Ils sont **toujours** avancés **d'une case en diagonale**. Les deux joueurs essayent de **sauter par dessus** les pions de l'autre joueur pour pouvoir alors **prendre le pion**.

On ne peut prendre qu'un pion à la fois.

C'est au tour du joueur qui a les hérissons et son pion est sur une case placée directement à la diagonale d'un lapin. La case placée en diagonale derrière le lapin est libre. Le hérisson saute alors par dessus le lapin et il le prend. Le joueur qui a le hérisson prend le lapin et le pose devant lui.



**N. B. :** On saute ...  
... toujours en diagonale  
... toujours en avançant.

### Conseil :

Si un pion est tout seul, il peut être plus facilement pris par l'autre joueur. Il faudra donc toujours faire attention à « couvrir » ses pions, c'est-à-dire à placer un pion en diagonale derrière un autre pion.

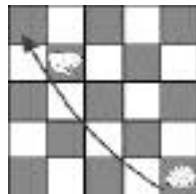
### Un pion se transforme en dame

Dès qu'un pion arrive sur une case de la dernière rangée du camp adverse, il se transforme en « dame ».

**Le pion est posé debout et en tant que dame a les possibilités supplémentaires suivantes :**

- La dame peut reculer.

- Elle a le droit de sauter par dessus plusieurs cases pour prendre un pion adverse.



### Fin de la partie :

La partie est terminée ...

... dès qu'un joueur a pris tous les pions de l'autre joueur : il est le gagnant.

### Variante n° 1 : Prendre plusieurs pions

On peut convenir de sauter par dessus plusieurs pions à la fois.

**N.B. :** il faudra cependant qu'il y ait une case de libre entre ces pions :

.... à savoir, une seule case pour les pions normaux

.... pour les dames, les espaces pourront être plus grands.

### Variante n° 2 : Celui qui a la possibilité de sauter par dessus un pion doit aussi le faire !

Si un joueur remarque que l'autre n'a pas sauté bien qu'il aurait pu, il prend le pion correspondant et le garde.

### Variante n° 3 : Jouer en reculant

Il y a ici une seule différence pour déplacer les pions : pour prendre un pion de l'autre joueur, il **faut sauter par dessus en reculant**.

# Dammen

Een klassiek tactisch spel voor **2 spelers van 6 – 99 jaar**.

**Illustraties:** Ulrike Fischer

De ondeugende hazen willen de egels van de wei verdrijven. Maar de egels zijn het daar helemaal niet mee eens ...

Wie blijkt uiteindelijk de slimste en de sterkste te zijn?

## Spelinhoud:

12 egels, 12 hazen, 1 speelbord uit verschillende delen, 1 spelregels

## Doel van het spel:

Wie het lukt om de stenen van de tegenstander van de weide te verdrijven, wint het spel.

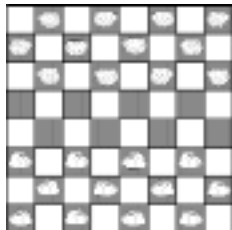
Belangrijk: wie één of zelfs meerdere van zijn eigen stenen tot aan de overkant van het speelbord kan zetten, mag deze rechtop neerzetten en zo in een "dam" veranderen. Een "dam" heeft belangrijke extra speel mogelijkheden.

## Spelvoorbereiding:

Met het **speelbord** wordt een vierkant gevormd en tussen de spelers gelegd.

Iedere speler krijgt de **12 speelstenen van een soort** en legt deze op de groene velden van de onderste drie rijen.

De beide middelste rijen blijven onbezet.



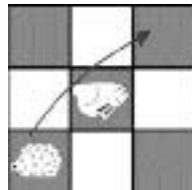
## Spelverloop:

De speler die voor de egels heeft gekozen mag beginnen

De stenen mogen **uitsluitend** over de **groene velden** worden verzet. Ze worden telkens **schuin één veld naar voren** gezet. Beide spelers proberen om **over** de stenen van de tegenstander heen **te springen en zodoende te slaan**.

Er kan maar over één steen tegelijk worden gesprongen.

Het is de beurt van de egelspeler die een van zijn stenen op een veld direct schuin voor een haas heeft staan. Het veld dat in diagonale lijn achter de haas ligt, is vrij. De egel moet nu over deze haas heen springen en zo slaan. De egelspeler neemt de haas van het speelbord en legt deze naast zich neer.



**Belangrijk:** Het slaan gebeurt ...  
... altijd schuin  
... altijd naar voren.

## Tip:

Een steen die helemaal alleen staat kan gemakkelijk door de tegenstander worden geslagen. Daarom moet er op gelet worden, de eigen stenen "rugdekking" te geven – en dus schuin achter een eigen steen een andere neer te zetten.

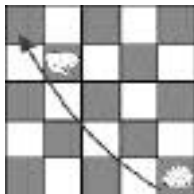
## Een steen verandert in een dam

Als een speelsteen op een veld van de achterste rij aan de kant van het bord van de tegenstander belandt, verandert hij in een "dam".

**Hij wordt rechtop neergezet en verkrijgt extra speel mogelijkheden:**

- Hij mag nu ook achterwaarts verzet worden.

- Hij mag over meerdere vrije velden heen springen om een steen van de tegenstander te slaan.



### Einde van het spel:

Het spel is voorbij,  
... zodra een van de spelers alle stenen van de andere speler geslagen heeft en zo het spel wint.

### Variant 1: Meerdere stenen slaan

Er kan worden afgesproken, dat in één zet meerdere stenen van de tegenstander kunnen worden geslagen.

**Belangrijk: tussen deze stenen moet steeds een vrij veld liggen:**

... bij gewone stenen telkens één.

... dammen mogen ook grotere ruimtes benutten.

### Variant 2: Wie kan slaan, moet dit ook doen!

Merkt één van de spelers, dat de ander een steen niet heeft geslagen, dan mag hij de betreffende steen van het bord nemen en naast zich neerleggen.

### Variant 3: Achteruit slaan

Eén van de spelregels met betrekking tot het verzetten van de gewone speelstenen is hier veranderd. Om een steen van de tegenstander te slaan, moet er **achterwaarts overheen gesprongen** worden.