



LONGFIELD[®]
GAMES

SPELREGELS / RULES OF THE GAME

DAMMEN / CHECKERS

Beginsituatie

De 2 spelers zitten tegenover elkaar en hebben ieder 20 schijven. Deze worden verdeeld over het bord dat tussen de spelers in ligt. Het dambord moet zo gelegd worden, dat het hoekveld linksonder het donkere vakje is. Eén speler speelt met de witte schijven, de ander met de zwarte. Alle schijven worden verdeeld over de dichtstbijzijnde zwarte velden (dit geldt zowel voor de witspeler als voor de zwartspeler). Dit zijn dus 4 rijen. De tegenstander zet zijn schijven op de laatste 4 rijen, waardoor er in het midden 2 rijen leeg zijn.

Zetten

De schijven mogen alleen schuin naar voren worden geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het hele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Daarbij mogen ze niet over andere stukken heen. Net als bij schaken geldt: wit begint. Verder geldt dat het aanraken van een schijf (of dam) betekent dat ook daarmee gezet moet worden.

Slaan

Als een witte schijf schuin voor een zwarte ligt, kan de witte schijf niet op de plaats van de zwarte komen. Als het veld achter de zwarte schijf echter leeg is, kan de witte schijf wel over de zwarte schijf heen. Dit wordt “slaan” genoemd, en de zwarte schijf wordt van het bord genomen. In tegenstelling tot bij het ‘normale’ schuiven, mag er ook achterwaarts worden geslagen. Een belangrijke regel is: als men kan slaan moet men slaan! (deze regel geldt bijvoorbeeld niet bij schaken). Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. Voorbeeld: op een schuine lijn staan achtereenvolgens de volgende schijven: een witte schijf, een zwarte schijf, een leeg veld, een zwarte schijf en een leeg veld. De witte schijf slaat de zwarte schijf, en kan vervolgens ook de tweede zwarte schijf slaan. Men mag tussentijds ook hoeken van 90 graden maken, waarbij men dus soms achteruit gaat in plaats van vooruit. Als men meerdere schijven kan slaan, geldt: meerslag gaat voor. Men moet ze slaan dat de meeste schijven van de tegenstander van het bord gaan. De geslagen schijven mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere schijven niet 2 maal dezelfde schijf ‘geslagen’ mag worden.

Dam

Als een schijf aan de basislijn van de tegenstander komt, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een “dam”. Een dam mag terug, en is niet beperkt tot een veld. De dam mag over een hele schuine lijn gaan. Ook bij het slaan komt de kracht van de dam naar voren. Een dam mag een losstaande schijf of dam slaan die verder op dezelfde diagonaal staat. Er mag dan zelf bepaald worden op welk veld achter het geslagen stuk de dam tot stilstand komt. Als de dam op een veld tot stilstand kan komen waar er weer verder geslagen kan worden, mag de slag in dezelfde beurt vervolgd worden. Hierdoor kan er in een beurt een groot aantal schijven geslagen worden.

Einde van de partij

Het doel van het spel is om te zorgen dat de tegenstander geen reglementaire zet meer heeft. Als iemand geen schijven meer heeft, heeft de tegenstander gewonnen. Ook als iemand niet meer kan zetten (‘vast staan’), heeft de tegenstander gewonnen.

General rules

Draughts is played by two people, on opposite sides of a playing board, alternating moves. One player had dark pieces, and the other had light pieces. The player with the dark pieces makes the first move unless started otherwise. Pieces moves diagonally and pieces of the opponent are captured by jumping over them. The playable surface consists only of the dark squares. A piece may only move into an unoccupied square. Capturing is mandatory in some rules. A piece that is captured is removed from the board. In all variants, the player who has no pieces left or cannot move anymore has lost the game unless otherwise stated. Uncrowned pieces ("men") move one step diagonally forwards and capture other pieces by making two steps in the same direction, jumping over the opponent's piece on the intermediate square. Men can jump side to side. Multiple opposing pieces may be captured in a single turn provided this is done by successive jumps made by a single piece. In English draughts men can only capture forwards, but international draughts they may also capture (diagonally) backwards. When men reach the crown head or kings row (the farthest row forward), they become kings, marked by placing an additional piece on top of the first, and acquire additional powers including the ability to move backwards (and capture backwards, in variants in which they cannot already do so). In international draughts, kings can move as far as they want in diagonals like a Bishop in chess. However, they cannot capture like a Bishop, but jump over the captured piece, moving over as many empty fields as the player wants but jumping over only a single, opposing piece in each jump. (as with men, a king may make successive jumps in a single turn provided that each is captured). This rule, known as flying kings, is not used in English draughts, in which a king's only advantage over a man is the ability to move and capture backwards as well as forwards. Notice that captured pieces are removed from the board only after capturing is finished. Thus sometimes the capture but not yet remove piece obliges a king to stop after capturing at a given field where he in turn will be captured by the adversary.

Dame

DE

Spielregeln

Als Spielfiguren dienen runde, flache Spielsteinen, schwarze für den einen und weiße für die anderen Spieler. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Die Steine ziehen ein Feld in diagonalen Richtung, aber nur vorwärts. Gegnerische Steine müssen übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Im Turnierspiel wird darauf bestanden, im nicht ernsthaften Spiel darf ansonsten auch der gegnerische Spieler den nicht gesprungenen Stein wegnehmen. Das Wegnehmen gilt nicht als Zug. Wenn das Ziel Feld eines Sprungs auf ein Feld führt, von dem aus ein weiterer Stein übersprungen werden, so wird der Sprung fortgesetzt. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen, Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur "Dame" befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf auch beliebig weit rückwärts ziehen und springen. Beim Überspringen eines gegnerischen Steines muss die Dame auf dem unmittelbar dahinterliegende Diagonalfeld aufsetzen, darf aber auch weiter springen, wenn wiederum ein Diagonalfeld hinter dem gegnerischen Stein frei ist. Es gelten also die Sprungregeln der anderen Steine, mit der Ausnahme, dass die Dame eben über mehrere Felder vorwärts und eben auch rückwärts springen kann.

Spielverlauf

Vor Spielbeginn werden die Steine so angeordnet, dass in den ersten drei Reihen auf (bei Dame 100 den erste 4 Reihen) auf beiden Seiten des Spielbretts alle dunklen Felder belegt sind. Anschließend können die Spielsteine diagonal gezogen werden und auch rückwärts springen kann. Es beginnt die Seite mit den dunklen Steinen (meist rot oder schwarz). Ziel des Spieles ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

Matériel: 2 joueurs, un damier ; le damier classique est un tablier de 10 cases sur 10 de deux couleurs alternées (traditionnellement les cases sont noires et blanches) deux équipes de 20 pions

Préparation

Le damier est disposé de sorte que la case en bas à gauche soit de la couleur foncée. Chaque joueur place ses pions sur les cases de couleur foncée. Avant de commencer une partie, il y aura donc deux lignes au milieu du damier qui seront vides et sépareront les deux camps. Ce sont les Blancs qui commencent, comme aux échecs, et contrairement à Othello, ou au jeu de go.

Comment jouer (et gagner)

Le déplacement Les pions se déplacent sur les diagonales, du joueur vers le joueur adverse. Il ne se déplacent que d'une case à la fois sauf lorsqu'il y a une prise (cf. plus bas).

La prise

Lorsqu'un case voisine sur la diagonale est occupée par un pion du joueur adverse, et qu'il y a une case libre derrière, ce pion peut être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu. Le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur la diagonale entre deux prises. Une prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière. La règle, s'il y a plusieurs façons d'effectuer une ou plusieurs prises, la règle de la quantité doit être appliquée: il faut effectuer le maximum de prises possibles.

La promotion

La promotion a lieu lorsqu'un pion atteint la dernière rangée : celui-ci devient alors automatiquement une dame. Il est d'usage de superposer deux pions pour représenter une dame. Toutefois, si un pion vient à passer au dessus de la dernière rangée au cours d'une prise multiple, il ne devient une dame que s'il finit la rafle sur une case de promotion.

La dame

Le fonctionnement de la dame, La dame peut se déplacer dans tout les sens à partir du moment où elle suit les diagonales. La dame prend comme le pion mais a l'avantage de pouvoir franchir plusieurs cases vides. important car il rend possible la réalisation d'un piège dit << coup turc >>, permettant de prendre la dame adverse. Enfin, la dame peut s'arrêter, après sa dernière prise, sur la case de son choix, si bien sûr elle dispose de plusieurs cases libres. Dans la variante dite << échiquiers >> jouée sur 64 cases, la dame ne peut se déplacer que d'une case à la fois mais a le privilège de pouvoir se déplacer, et prendre, en arrière.

La notation Maunoury

Afin de représenter les coups joués, et ainsi de noter une partie, les cases sombres du damier ont été numérotées de 1 à 50. Un tiret représente un déplacement et une croix représente une prise. Les mouvements des Noirs sont indiqués entre parenthèses.



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Verstikkingsgevaar.

WARNING! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement.