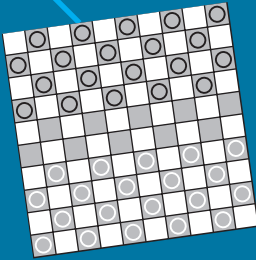
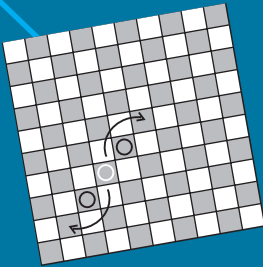


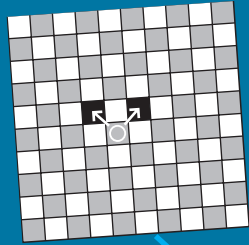
1



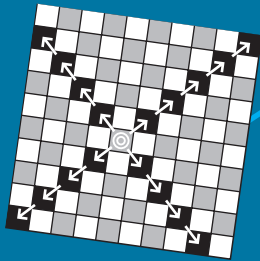
4



3



6



DAMMEN

SPELREGELS

- 1** Leg het dambord zo, dat het hoekveld linksonder een donker vakje is. Er wordt op de donkere velden gedamd.
- 2** Wit begint en doet de eerste zet.
- 3** Een schijf wordt één vakje schuin vooruit geschoven.
- 4** Een schijf kan vooruit en achteruit slaan.
- 5** Een schijf die aan de overkant van het dambord komt, wordt een dam. Let op: een schijf die tijdens het slaan de overkant van het dambord passeert maar weer terug moet om nog meer schijven te slaan, blijft een schijf.
- 6** Een dam wordt één of meer vakjes schuin vooruit of schuin achteruit geschoven.
- 7** Een dam kan vooruit en achteruit slaan. Je hoeft de dam na de slag niet vlak achter de laatste geslagen schijf te zetten.
- 8** Slaan is verplicht.
- 9** Meerslag gaat voor.
- 10** Als je met een dam en met een schijf evenveel stukken kunt slaan, mag je kiezen. Dus: damslag gaat niet voor!
- 11** Pas na het slaan mag je de geslagen stukken van het bord pakken.
- 12** Tijdens het slaan mag je niet twee keer over hetzelfde stuk. Wel twee keer over hetzelfde lege veld.
- 13** Aanraken is zetten: als je een dam of schijf aanraakt waar je een reglementaire zet mee kunt doen, dan moet je met dát stuk een zet doen.
- 14** Als je tegenstander een zet doet die niet volgens de spelregels is (bijvoorbeeld hij vergeet te slaan, of hij slaat te weinig stukken), dan is het sportief om dat tegen hem te zeggen en hem te laten terugzetten. Maar je mag ook gewoon doorspelen.
- 15** Wie geen zet meer kan doen, heeft de partij verloren.
- 16** Als niemand meer kan winnen, dan is het remise (gelijkspel). Let op: het kan ook remise zijn als jij en je tegenstander niet hetzelfde aantal stukken hebben!

THE RULES OF THE GAME

- 1 Turn the draughtboard in such a way that the bottom left-hand corner square is a dark one. The game is played on the dark squares of the board.
- 2 The person who plays white makes the first move.
- 3 A man is moved one square diagonally forwards.
- 4 A man can capture both forwards and backwards.
- 5 When a man reaches the opposite side of the draughtboard, it becomes a king. Attention: when a man passes the opposite side of the board, but has to go back to capture more pieces, it remains a man.
- 6 A king can be moved one or more squares diagonally forwards and backwards.
- 7 A king can capture both forwards and backwards. A king need not be put right behind the last captured piece.
- 8 A player is obliged to capture.
- 9 Multiple capture precedes single capture: the player is obliged to make the move which captures the greatest number of pieces.
- 10 When a king and a man can capture the same number of pieces, either may be chosen: capturing with a king does not precede capturing with a man.
- 11 After being captured the piece may be removed from the board.
- 12 The same piece cannot be captured twice. However, an empty square may be passed twice.
- 13 Touching is playing. When a player has touched a man or a king and can make a move according to the rules with that piece or king, he then has to play on with that particular piece or king.
- 14 When the opponent makes a move against the rules (for example, he does not capture at all or he does not capture all the pieces he can), it is fair - but not compulsory - to point that out to him and allow him to reconsider his move.
- 15 When a player cannot make anymore moves, he has lost the game.
- 16 When neither of the players can win anymore, the game ends in a draw. Attention: a game can also end in a draw when both players end up with odd number of pieces.

SPIELREGELN

- 1** Lege das Damebrett so, dass das Eckfeld links unten ein dunkles Feld ist. Es wird auf den dunklen Feldern gespielt.
- 2** Weiß beginnt und spielt den ersten Zug.
- 3** Ein Stein wird ein Feld schräg vorwärts geschoben.
- 4** Ein Stein kann vorwärts und rückwärts springen.
- 5** Ein Stein, der die Überseite des Damebretts erreicht, wird eine Dame. Achtung: ein Stein, der während des Springens die Überseite des Damebretts passiert, aber wieder zurück muss, um noch mehr Steine zu springen, bleibt ein Stein.
- 6** Eine Dame wird ein oder mehrere Felder schräg vorwärts oder schräg rückwärts geschoben.
- 7** Eine Dame kann vorwärts und rückwärts springen. Man braucht die Dame nach dem Springen nicht gerade hinter den zuletzt geschlagenen Stein zu platzieren.
- 8** Springen ist verpflichtet.
- 9** Mehrschlag geht vor.
- 10** Wenn man mit einer Dame und mit einem Stein ebenso viele Figuren (Stein oder Dame) springen kann, darf man wählen. Also: Damenschlag geht nicht vor!
- 11** Erst nach dem Springen darf man die geschlagenen Figuren vom Brett nehmen.
- 12** Während des Springens darf man nicht zweimal über dieselbe Figur. Wohl darf man zweimal über dasselbe leere Feld.
- 13** Berühren ist Spielen: wenn man eine Dame oder einen Stein berührt, womit man einen reglementären Zug machen kann, dann muss man mit dieser Figur einen Zug machen.
- 14** Wenn der Gegner einen Zug macht, der nicht den Spielregeln gemäß ist (zum Beispiel er vergisst zu springen, oder er springt zu wenig Figuren), dann ist es fair, das ihm zu sagen und ihn zurückspringen zu lassen. Aber man darf auch einfach weiter spielen.
- 15** Wer keinen Zug mehr machen kann, hat die Partie verloren.
- 16** Wenn niemand mehr gewinnen kann, dann ist die Partie Remis (unentschieden). Achtung: die Partie kann auch Remis sein, wenn du und der Gegner nicht dieselbe Zahl Figuren haben!

LES RÈGLES DU JEU

- 1** Posez le damier de la sorte que le coin en bas, à gauche, est une case foncée. On joue sur les cases foncées.
- 2** Les blancs ont le trait.
- 3** On déplace un pion en avant, en diagonale, le déplacement compte une seule case.
- 4** Un pion peut prendre aussi bien en avant qu'en arrière.
- 5** Le pion qui atteint le côté opposé du damier est damé. Attention: le pion qui, en prenant, passe le côté opposé, mais qui doit retourner pour prendre d'autres pions, n'est pas damé, mais continue à être pion.
- 6** On peut déplacer une dame sur une ou plusieurs cases, en diagonale, soit en avant, soit en arrière.
- 7** Une dame peut prendre en avant et en arrière. Tu n'es pas obligé de poser la dame juste après le dernier pion qu'elle a pris.
- 8** Prendre est obligatoire.
- 9** La prise de deux ou plusieurs pions est obligatoire.
- 10** Dans le cas où la dame ou le pion peut prendre autant de pions, tu as le choix. Donc: la prise par la dame n'est pas obligatoire.
- 11** Tu ne peux enlever les pions pris qu'après l'exécution complète du coup.
- 12** En prenant il n'est pas permis de prendre un pion une deuxième fois. Au contraire, tu peux passer une case vide encore une fois.
- 13** Toucher, c'est jouer: si tu touches à une dame ou à un pion qui peuvent être déplacés de façon réglementaire, il faut déplacer cette dame - ou ce pion-là.
- 14** Si ton adversaire pose un pion d'une manière qui ne s'accorde pas avec les règles du jeu (par exemple il oublie de prendre, ou il prend trop peu de pions), il sera sportif de le lui dire et de lui faire remettre le pion sur la case de départ. Néanmoins, il est également permis de continuer le jeu.
- 15** Celui qui ne peut plus poser de pion a perdu la partie.
- 16** Si personne ne peut plus gagner, la partie est nulle. Attention: la partie peut être nulle aussi si toi et ton adversaire n'ont pas le même nombre de pions.

قوانين اللعبة

- 1 يوضع لوح اللعبة في هذا الوضع، بحيث أن ركن اللوح الأيسر يكون رقعة سوداء. و يتم اللعب على الرقع السوداء.
- 2 الأبيض يبدأ بالنقلة الأولى.
- 3 يتحرك قرص اللعب مرة واحدة الى الأمام في اتجاه جانبي.
- 4 يمكن لقرص اللعب ان يضرب في الإتجاه الأمامي و الخلفي.
- 5 القرص الذي يصل إلى الإتجاه الآخر من رقعة اللعب، يصبح/يسمى "دام".
إنتبه: قرص اللعب الذي وصل إلى الجانب الآخر من رقعة اللعب أثناء الضرب، و رجع إلى الخلف من أجل ضرب أقراص أخرى، يبقى له وضع قرص عادي.
- 6 يمكن تحريك "الدام" إلى الأمام أو الخلف في اتجاه جانبي عبر رقعة لعب واحدة أو عدة رقع.
- 7 يمكن "الدام" أن يضرب في الإتجاه الأمامي أو الخلفي. لست ملزما بوضع "الدام" مباشرة بعد رقعة القرص المضروب.
- 8 الضرب واجب.
- 9 الأسبقية تكون للضربات المتعدد.
- 10 إذا أتاحت لك فرص متوازية للضرب بالدام و قرص اخر عادي، يمكن لك الإختيار. ليس للدام في هذه الحالة حق الأسبقية.
- 11 بعد الضرب فقط يمكنك أخذ الأقراص المضروبة من رقعة اللعب.
- 12 أثناء الضرب، لا يمكن ضرب قرص ما مرتين.
- 13 لمس القرص تعتبر حركة: إذا لمست قرصا يمكن قانونيا للعب به، يصبح مفروضا عليك اللعب بذلك القرص.
- 14 إذا قام منافسك بنقلة غير قانونية (كأن ينسى أن يضرب، أو يضرب أقرصا أقل مما هو ممكن)، تكون من الروح الرياضية تذكيره بذلك و تسمح له بأن يصحح نقلته. و يمكنك كذلك أن لا تنبهه و تترك اللعب يمشي.
- 15 اللاعب الذي يعجز عن تحريك أقراصه يخسر المباراة.
- 16 إذا لم يتمكن اللاعبان الإثنان من تحريك أقراصهما، تصبح المباراة متعادلة. إنتبه: تنتهي المباراة بالتعادل حتى و لو حصل الطرفين على أقراص غير متساوية.

DAMA OYUNUNUN KURALLAR

- 1 Sol alt köşeye siyah kare gelecek biçimde dama tahtasını masaya koyunuz. Dama oyunu yalnızca siyah kareler üzerinde oynanır.
- 2 Beyaz taş oyuna başlar.
- 3 Taşlar öne doğru çapraz biçimde bir kare ileri gider.
- 4 Taşlar öne ya da arkaya doğru rakibini alabilir.
- 5 Dama tahtasının diğer tarafına ulaşmayı başaran ve orada kalan bir taş, dama taşı olur. Ancak, rakip taşları alma esnasında tahtanın karşı tarafına giden, fakat alma işlemini orada tamamlayamayan, dolayısıyla geri dönmek zorunda kalan taş, dama taşı olamaz.
- 6 Dama niteliği kazanan taş (dama taşı), bir ya da birden fazla çapraz kare ilerleme hakkına sahiptir.
- 7 Dama taşı ileri ya da geriye doğru rakip taşları alabilir. Dama taşını, alınan taşın hemen arkasındaki kareye koyma zorunluluğu yoktur.
- 8 Taş almak zorunludur.
- 9 Çok hamleli taş alma önceliklidir.
- 10 Eğer normal bir taşla veya bir dama taşıyla aynı sayıda taş alma olanağı varsa oyuncunun seçme hakkı söz konusudur. Yani dama taşı öncelikli değil.
- 11 Alınan taşları toplama işlemi, alma hamlesi tamamıyla bittikten sonra yapılır.
- 12 Alma hamlesi esnasında alınan taşın üzerinden iki kere geçilmez, fakat iki kere boş kare üzerinden geçilebilir.
- 13 Herhangi bir taşa dokunan oyuncu söz konusu taşla hamle yapmak zorundadır.
- 14 Eğer rakip oyun kurallarına uymayan bir hamle yaparsa (örneğin taş almayı unutursa veya mümkün olandan daha az sayıda taş alırsa), bunu kendisine bildirmek ve hamleyi düzeltirmek centilmence bir davranış olur, fakat mecburiyet söz konusu değil.
- 15 Artık hamle yapamayacak konumda olan oyuncu oyunu kaybeder.
- 16 Eğer taraflardan herhangi birinin kazanması durumu söz konusu değilse, oyun beraberlikle sonuçlanır. Dikkat edilmesi gereken nokta, tarafların aynı sayıda taşa sahip olmaması durumunda bile oyunun beraberlikle sonuçlanabileceğidir.



Koninklijke Nederlandse Dambond

Postbus 100 • 6990 AC Rheden • The Netherlands

Tel +31 (0)26 495 41 98 • Fax +31 (0)26 495 23 09

Email bondsureau@kndb.nl • Internet www.kndb.nl

