



D: Dame – 2 Spieler, 2 x 12 Spielsteine

Spielanleitung: Jeder Spieler erhält die 12 Spielsteine seiner Farbe. Sie werden wie in der Abbildung ersichtlich aufgestellt, im Regelfall auf den schwarzen Feldern. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Die Steine können sich immer nur ein Feld vorwärts diagonal bewegen, das bedeutet, sie bleiben während des ganzen Spieles auf den schwarzen Feldern. Ein Stein des Mitspielers wird geschlagen, indem er diagonal übersprungen wird, wenn das Feld hinter dem gegnerischen Stein frei ist. Es darf nur vorwärts geschlagen werden. Man kann auch mehrere Steine in einem Kettensprung schlagen. Jeder Spieler muß schlagen, wenn er kann! Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit, so darf ihm der Gegner den Stein vom Brett nehmen, mit dem er hätte schlagen können. Erreicht ein Stein die gegnerische Grundlinie, so wird er zur „Dame“. Sie wird markiert, indem ein gleichfarbiger auf den zur „Dame“ gewordenen Stein gelegt wird. Die „Dame“ zieht beliebig viele Felder diagonal vorwärts und rückwärts. Mehrere Steine hintereinander können nicht übersprungen werden. Die „Dame“ schlägt wie ein nomaler Stein. Der Schlagzwang gilt auch für die „Dame“. Schlägt die „Dame“, so endet ihr Zug auf dem Feld hinter dem zuletzt übersprungenen Stein. Geschlagene Steine werden erst dann vom Brett genommen, wenn der Zug beendet ist. Bei einem Kettensprung darf ein Feld mehrmals betreten werden, aber ein Stein darf nicht doppelt übersprungen werden. Ein Spieler hat gewonnen, wenn der Gegner keine Steine mehr hat, oder keinen Stein mehr bewegen kann. Ein Spiel endet unentschieden, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn nur noch wenige Steine auf dem Brett sind und keine Möglichkeit mehr gibt, Steine zu schlagen.

GB: Draughts –2 players, 2 x 12 counters

Instructions for play: Each player is given 12 counters of the same colour. They are positioned as shown in the illustration, usually on the black squares. The player with the white counters starts. Pieces can only be moved diagonally forwards by one square, so for the whole game they remain on the black squares. An opponent's piece is captured by jumping diagonally over it to a vacant square immediately beyond the opponent's piece. Pieces may only be captured by moving diagonally forwards. A capturing move can also consist of several jumps, whereby the capturing piece jumps over several pieces one after the other, providing that there are vacant landing spaces in between. If a player is able to make a move that results in a capture, he or she must do so! If a player fails to spot this opportunity, his or her opponent can remove from the board the piece that should have been used to capture the opponent's piece. If a piece reaches the opponent's base line, it becomes a "King" and is "crowned" by placing a piece of the same colour on top. The King can move forwards and backwards diagonally over any number of squares, but it may not jump over several counters in a row. The King captures in the same way as a normal piece. The King must also capture any pieces if the opportunity presents itself. If the King captures, its turn finishes on the square immediately behind the last piece to be jumped over. Captured pieces are only removed from the board when the turn is finished. When hopping over several pieces in succession, a square can be occupied repeatedly, but the same piece cannot be jumped over twice. A player has won when his or her opponent has no more pieces, or is unable to move any pieces. A game is declared a draw if the players agree or if only a few pieces are left on the board and there is no chance of any pieces being captured.

F: Dames – 2 joueurs, 2 x 12 pions

Règle du jeu: Chaque joueur reçoit les 12 pions correspondant à sa couleur. Ceux-ci sont disposés comme le montre l'illustration, en général, sur les cases noires. Ce sont les blancs qui commencent. Les pions se déplacent toujours d'une seule case en diagonale et vers l'avant. Cela signifie qu'ils restent sur les cases noires pendant toute la durée du jeu. Un pion adverse est pris par le saut en diagonale d'un pion et lorsque la case derrière lui est libre. Les prises ne peuvent s'effectuer que vers l'avant. Il est possible de sauter plusieurs pions à la chaîne. Chaque joueur doit prendre les pions adverses chaque fois qu'il le peut ! Si un joueur ne s'aperçoit pas qu'une prise est possible, son adversaire peut retirer du damier le pion avec lequel le joueur aurait pu faire le coup. Si un pion atteint la dernière rangée dans le camp adverse, il devient une „dame“. La „dame“ est symbolisée par la superposition d'un autre pion de la même couleur sur le pion devenu „dame“. La „dame“ peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases vides en diagonale, en avant et en arrière. Plusieurs pions les uns derrière les autres ne peuvent pas être sautés. La „dame“ prend comme un pion normal. L'obligation de prendre s'applique également à la „dame“. Lorsque la „dame“ prend, sa course s'achève sur la case située derrière le dernier pion sauté. Les pions pris sont retirés du damier lorsque le coup est terminé. Lors d'une prise multiple, il est possible de se poser plusieurs fois sur une case mais un pion ne peut pas être sauté deux fois. Un joueur a gagné lorsque son adversaire n'a plus de pions ou qu'il ne peut plus les déplacer. La partie est déclarée nulle d'un commun accord ou lorsque quelques pions seulement subsistent sur le damier et que plus aucune prise n'est possible.

I: Dama - 2 giocatori, 2 x 12 pedine

Istruzioni del gioco: Ad ogni giocatore vengono assegnate le 12 pedine del suo colore. Esse vengono piazzate come in figura, di solito sulle caselle nere. Il giocatore con le pedine bianche può cominciare. La mossa avviene sempre in senso diagonale ad una casella alla volta, ovvero le pedine rimangono durante tutto il gioco sulle caselle nere. Se una pedina ne incontra una avversaria che ha una casella libera alle spalle, salta in senso diagonale, "mangiando" la pedina avversaria. Si può mangiare solo muovendo in avanti. Si può anche proseguire il salto, "mangiando" più pedine avversarie in una volta. Ogni giocatore deve, "mangiare", se ne ha la possibilità! Nel caso in cui un giocatore non si accorga di poter mangiare una pedina avversaria, la sua pedina può essergli "soffocata" dall'avversario, ovvero eliminata. Quando una pedina raggiunge la base avversaria, diventa una "dama". Essa si forma prendendo una propria pedina già tolta dal gioco e sovrapponendola ad essa. La dama può muoversi avanti e indietro in senso diagonale su caselle nere libere. Diverse pedine posizionate l'una dietro l'altra non possono essere saltate. La dama può, "mangiare" una o più pedine come una pedina normale. L'obbligo di, "mangiare" una pedina vale anche per la dama. Qualora la dama, "mangi" una pedina, la mossa termina sulla casella dietro la pedina saltata. Le pedine, "mangiate" possono essere tolte dalla scacchiera solo quando la mossa è stata portata a termine. Nel caso di un salto multiplo, una casella può essere temporaneamente occupata anche più volte, ma una pedina non può essere saltata più di una volta. Vince il giocatore che riesce a catturare o immobilizzare tutte le pedine avversarie. Il gioco può anche finire pari, quando i giocatori si accordano sulla conclusione della partita o quando sulla scacchiera rimangono solo poche pedine e non vi sia più possibilità di, "mangiare" una pedina dell'avversario.

NL: Dammen – 2 spelers, 2 x 12 schijven

Handleiding: Iedere speler krijgt de 12 schijven in zijn kleur. Ze worden opgesteld zoals op de afbeelding te zien is, in de regel op de zwarte velden. De speler met de witte schijven begint. De schijven kunnen altijd slechts één veld diagonaal naar voren worden gezet, dat betekent dat zij gedurende het gehele spel op de zwarte velden blijven. Een schijf van de medespeler wordt geslagen door er diagonaal over heen te springen als het veld achter de schijf van de tegenstander vrij is. Er mag alleen naar voren worden geslagen. Men kan ook meerdere schijven in één meerslag slaan. Iedere speler moet slaan als hij kan! Als een speler een mogelijkheid tot slaan over het hoofd ziet, mag de tegenstander de schijf waarmee hij had kunnen slaan van het bord nemen. Bereikt een schijf de vijandelijke basislijn, dan wordt hij „dam“. Hij wordt aangeduid door een schijf van dezelfde kleur te leggen op de schijf die „dam“ is geworden. De „dam“ zet zoveel velden diagonaal voor- en achteruit als men maar wil. Over meerdere schijven achter elkaar kan niet tegen worden gesprongsen. De „dam“ slaat als een normale schijf. De verplichting tot slaan geldt ook voor de „dam“. Als de „dam“ slaat, eindigt zijn zet op het veld achter de schijf waarover het laatst gesprongen is. Geslagen schijven worden pas van het bord genomen, als de zet beëindigd is. Bij een meerslag mag men meerdere malen over één veld, maar over een schijf heen mag niet dubbel gesprongsen worden. Een speler heeft gewonnen, als de tegenstander geen schijven meer over heeft, of geen schijf meer kan zetten. Een spel eindigt onbeslist, als de spelers het daarover eens zijn of als er nog maar een paar schijven op het bord staan en er geen mogelijkheid meer is om schijven te slaan.

E: Damas – 2 jugadores, 2 x 12 fichas

Instrucciones de juego: Cada jugador tiene 12 fichas de su color que se colocan como aparece en la ilustración, por lo general en las casillas negras. Empieza el jugador que tiene las fichas blancas. Las fichas sólo se pueden mover una casilla hacia delante en diagonal, esto significa que permanecen en las casillas negras toda la partida. Se captura una ficha del contrincante si se salta en sentido diagonal cuando la casilla detrás de la ficha contraria no está ocupada. Sólo se puede capturar avanzando y se puede hacer varias veces en cadena. ¡Los jugadores tienen que capturar siempre que puedan! Si un jugador no se da cuenta de que lo puede hacer, el contrario puede sacar del tablero la ficha con la que podía haberlo hecho. Si una ficha alcanza la línea base contraria, se convierte en „dama“ y Se marca colocando encima de la ficha transformada en „dama“ otra del mismo color. Las „damas“ se pueden mover en diagonal tantas casillas como se quiera hacia delante y hacia detrás. No se pueden saltar varias fichas colocadas unas detrás de otras. Las „damas“ se capturan como una ficha normal. La obligación de capturar también tiene validez para las „damas“. Si captura la „dama“ su movimiento termina en la casilla detrás de la última ficha saltada. Las piezas capturadas se pueden sacar del tablero cuando se ha terminado el movimiento. En un salto en cadena se puede pasar varias veces por una casilla, pero no se puede saltar la misma ficha dos veces. Gana el jugador, si al contrario no le quedan más fichas, o no puede mover ninguna más. Una partida termina en empate si así lo acuerdan los jugadores o si quedan pocas fichas en el tablero y no hay posibilidad de capturar ninguna.

P: Damas – 2 jogadores, 2 x 12 peças

Regras do jogo: Cada um dos jogadores obtém 12 peças de uma cor. Estas são posicionadas tal como ilustrado na imagem, normalmente nas casas pretas. O jogador com as peças brancas começa o jogo. As peças apenas se podem movimentar uma casa na sua diagonal, ou seja, permanecem sempre nas casas pretas. É capturada uma peça do adversário, avançando-se por cima desta, na diagonal, se a casa a seguir à peça do adversário estiver livre. As peças apenas podem ser capturadas movimentando as peças para a frente. Podem também ser capturadas várias peças em cadeia. Os jogadores têm de capturar as peças sempre que podem! Se o jogador não se aperceber que existe possibilidade de captura, o adversário pode retirar do tabuleiro a peça com a qual ele poderia ter efectuado a captura. Se uma peça chegar à linha de fundo do adversário, transforma-se numa „dama“. É marcada, colocando uma peça da

mesma cor sobre a peça que se transformou em "dama". A "dama" pode movimentar-se várias casas na diagonal, para a frente ou para trás. Não podem ser ultrapassadas várias peças seguidas. A "dama" captura tal e qual como uma peça normal. A obrigação de captura também é válida para a "dama". Se a "dama" fizer uma captura, a jogada termina na casa atrás da última peça que foi ultrapassada. As peças capturadas só são retiradas do tabuleiro quando a jogada termina. Num salto em cadeia é possível parar numa casa várias vezes, mas não é possível avançar uma peça duas vezes. O jogador vence, quando o adversário já não tem peças no tabuleiro ou já não tem hipótese de as movimentar. O jogo termina com um empate, quando os jogadores concordarem com isso ou se restarem apenas algumas peças no tabuleiro e já não houver possibilidade de capturar peças.

DK: Dame– 2 spillere, 2 x 12 brikker

Spillevejledning: Hver spiller får 12 brikker i en farve. Brikkerne stilles op som vist på billedet, som regel på de sorte felter. Spilleren med de hvide brikker begynder. Brikkerne kan altid kun bevæge sig diagonalt éft fremad, det betyder, de bliver på de sorte felter under hele spillet. Modstanders brik slås ved at overspringe denne diagonalt, når fletet bagved denne er tomt. Der må kun slås fremad. Man kan også slå flere brikker med et såkaldt kædespring. En spiller skal slå, hvis han kan! Overser en spiller en mulighed for at slå, må modstanderen fjerne den brik fra brættet, hvormed han selv kunne have slået. Når en brik modstanders grundlinje, bliver denne til en „dam“. Dette markeres ved, at man placerer en brik af samme farve ovenpå „dammen“. „Dammen“ kan så trække vilkårligt mange felter diagonalt fremad og tilbage. Man kan ikke springe over flere brikker efter hinanden. „Dammen“ slår som en normal brik. Slåtvangen gælder også for „dammen“. Slår „dammen“, så sluttet dens træk på fletet bagved den sidst oversprungne brik. Slædede brikker fjernes først fra brættet, når trækket er afsluttet. Ved et kædespring må man betredte et flet flere gange, men man må ikke overspringe en brik flere gange. En spiller har vundet, når modstanderen ikke har flere brikker, eller ikke mere kan bevæge nogen brik. Et spil afsluttes uafgjort, hvis spillerne bliver enige om dette eller, hvis der kun er få brikker tilbage på brættet og der ikke mere er mulighed for at slå.

S: Dam – 2 spelare, 2 x 12 spelbrickor

Spelbeskrivning: Varje spelare får 12 spelbrickor i en färg. De placeras som på bilden, i normalfallet på de svarta fälten. Spelaren med de vita brickorna börjar. Brickorna kan bara förflyttas framåt diagonalt och över ett fält vilket innebär att de stannar på de svarta fälten under hela spelet. Man slår en medspelares bricka genom att hoppa över den diagonalt när fältet bakom motståndarbrickan är tomt. Det är bara tillåtet att slå framåt. Det är även möjligt att slå flera brickor med ett kedjespänge. Varje spelare måste slå ner han kan! Om en spelare missar en möjlighet att slå så får motståndaren ta bort den bricka han hade kunnat slå med från brädet. När en bricka motståndarens grundlinje sår blir den „Dam“. Den markeras genom att man placerar ytterligare en bricka, med samma färg, ovanpå den. „Damen“ får förflytta sig valfritt antal fält framåt och bakåt i diagonal riktning. Man kan inte hoppa över flera brickor efter varandra. „Damen“ slår som en vanlig bricka. Även „Damen“ måste slå. „Damen“ sår slutar draget på fältet bakom den bricka man sist hoppade över. Slagna brickor tas inte bort från brädet förördraget är avslutat. Vid ett kedjehopp får man gå in på ett fält flera gånger men man får inte hoppa över en bricka två gånger. En spelare har vunnit när motståndaren inte längre har några brickor, eller inte längre kan flytta sina brickor. Ett spel slutar oavgjort när spelarna enas om detta eller när det sista finns få brickor på brädet och inte längre någon möjlighet att slå.

FIN: Tammi – 2 pelaajaa, 2 x 12 pelinappulaa

Pelihavä: Jokaisen pelajaa saa 12 samanväristä pelinappulaa. Ne asetetaan pelilaudalle kuvassa esitettyllä tavalla, yleensä mustille ruuduille. Valkoiselle pelinappuloiteille omistaja aloittaa. Pelinappuloita voidaan siirtää eteenpäin aina ainoastaan yhden ruudun vinottain, mikä tarkoittaa, että pelinappulat pystyvät koko pelin ajan mustilla ruuduilla. Vastapelaajan nappula lyödään hyppäämällä sen yli vinottain, kun vastustajan nappulan takana oleva ruutu on vapaina. Lyödä sää ainoastaan eteenpäin. Ketjuhyppää voidaan myös lyödä useampia nappuloitoja kerralla. Jokaisen pelaajan on lyötävä, jos siihen on mahdollisuus! Jos pelaja ei huomaathan lyöntimahdolisuutta, vastustaja saa poista laudalta sen pelinappulan, jolla lyönti olisi voitu suorittaa. Jos pelinappula saavuttaa vastustajan peruslinjan, siitä tulee „tammi“. Se merkitään asettamalla samanvärisiin pelinappulaan, tammeksi“ tulleen pelinappulalle. „Tammi“ siirtyy halutun määrän ruutuja vinottain eteen- ja taaksepäin. „Tammi“ ei voi hypätä useampien nappuloiden yli peräkkäin. „Tammi“ lyö tavanomaisen pelinappulan tapaan. Lyöntipakko koskee myös „tammea“. Kun „tammi“ lyö, sen siirtymisen päätyt viimeksi lyödyn nappulan takana olevaan kenttään. Lyödyt pelinappulat poistetaan pelilaudalta vasta sitten, kun siirto on suoritettu loppuun. Ketjuhyppää voidaan samaan ruutuun hypätä useammin, mutta saman pelinappulan yli ei voida hypätä kummikin kerran. Pelaja on voittonut, kun vastustajalla ei ole enää pelinappuloita tai kun vastustaja ei enää voi siirtää mitään pelinappulaansa. Peli loppuu tasapelissä, jos pelajat näin sopivat tai jos pelilaudalla on enää ainoastaan muutamia nappuloita eikä nappuloiden lyömiseen ole enää olemassa mahdollisuutta.

N: Dame– 2 Spillere, 2 x 12 Spillebrikker

Spilleregler: Hver spiller får 12 brikker i en farge. De stilles opp slik illustrasjonen viser, vanligvis på de sorte feltene. Den spilleren som har de hvite brikkene begynner. Brikkene kan bare beveges ett felt diagonalt forover. Det innebærer at de i hele spillet gang står på sorte felt. En av motspillerens brikkes slås ved at den hoppes over når føletet bak den er tomt. Det kan bare slås forover. Flere brikke kan slås ut med et „kjedehopp“. Spillerne må slå hvis de kan! Hvis en spiller overser en slagmulighet, har motspilleren rett til å fjern den brikken som hadde kunnet slå fra spillebrettet. Når en brikke når fram til motspillerens grunnlinje blir den „dame“. Dette markeres ved at en brikke med samme farge legges oppå den brikken som ble „dame“. En „dame“ kan gå så langt den vil diagonalt forover eller bakover. Flere brikker som ligger etter hverandre kan ikke hoppes over. „Damen“ slår som en vanlig brikke og også for henne gjelder at det må slås. Hvis, „damen“ slår, ender trekket på føletet bak den brikken som ble hoppet over til sist. Brikker som er slått ut blir ikke tatt bort fra brettet for hele trekket er avsluttet. Under et „kjedehopp“ kan det hoppes flere ganger på ett felt, men ikke hoppes dobbelt over en brikke. En spiller har vunnet når motspilleren ikke har flere brikker igjen eller ikke kan bevege de han har. Et spiller ender uavgjort hvis spillerne blir enige om det eller hvis det er så få brikker igjen på brettet at det ikke er mulig å fortsette spillet.

H: Dáma – 2 játékos, 2 x 12 játékkorong

Játékleírás: minden játékos megkapja saját színének 12 korongját. Azokat úgy kell felállítani, mint ahogyan az ábra mutatja, szabályos esetben a fekete mezőkre. A fehér korongokkal lévő játékos kezdi. A korongok minden csak egy mezőt áltósan lephetnek, ez annyit jelent, hogy az egész játék folyamán a fekete mezőkön maradnak. A játékostárs korongját úgy lehet leutni, ha áltósan átugorja az saját korongját, amennyiben az ellenfél korongja mögötti mező üres. Csak előre felé irányban szabad kiütni! Több korongot is ki lehet ütni egy láncrendszerben. minden játékosnak ki kell utazni az ellenfelet, ha tudja! Amennyiben egy játékos egy kiütési lehetőséget elnéz, úgy az ellenfel leveheti tőle az a bábút a játékabláról, amelyikkel ő ütethet volna. Amennyiben egy korong eléri az ellenséges alaplapot, úgy ő lesz a „dáma”. A játékos ezt úgy jelöli meg, hogy egy azonos színű korongot helyez a „dáma”-vá vált korongra. A

„dáma“ tetszöleges számú mezőt léphet áltósan előre és hátra. Több korongot egymás mögött nem lehet átugrani. A „dáma“ úgy út ki egy másik korongot, mint ahogy egy átlagos korong. Az útjai kötelezettség vonatkozik a „dáma“ra is. Amennyiben a dáma út, lépései az utoljára átugrott korong mögötti mezőn ér véget. A leírt korongokat csak akkor lehet levegni a játéktábláról, ha a lépésen befeljeződött. Sorozatugrásnál egy mezőre többször is rá lehet lépni, de egy korongot nem lehet kétzszer átugrani. Egy játékos akkor győz, ha az ellenfélnek nincs több korongja, vagy már egyik korongja sem tud mozogni. A játék döntések, ha a játékosok abban egyeznek meg, vagy már csak kevés korong van a játéktáblán és nincs több lehetőség a korongokat kiütni.

CZ: Dáma – 2 hráči, 2 x 12 hracích kamenů

Návod ke hře: Každý hráč obdrží 12 hracích kamenů své barvy. Hrací kameny se rozestaví podle obrázku zpravidla na černá pole. Začíná hráč s bílými kameny. Kameny lze pohybovat pouze o jedno pole dopředu uhlíopříčné, to znamená, že během celé hry zůstánu na černých polích. Kameny spoluhráče se vydohou tak, že se přeskočí uhlíopříčné, pokud pole za soupeřovým kamenem volně. Vyhazovat se může pouze dopředu. Vyhodit se může i více kamenů růževým skokem. Každý hráč musí vyhodit, pokud může. Přehledne-li hráč možnost vyhodení, může mu jeho soupeř z hrací desky odbrat kámen, kterým mohl vyhodit. Dosáhne-li kámen soupeřovu základní liniu, stává se „dáma“. Označí se tak, že se na kámen, který se stal „dáma“, položí kámen stejně barvy. „Dámu“ se táhne libovolně přes více polí uhlíopříčné dopředu a dozadu. Nesmí se preskakovat více kamenů za sebou. „Dáma“ vyhazuje jako bežný kámen. Povinnost vyhodení platí i pro „dámu“. Pokud „dáma“ vyhodí, končí její tah na poli za posledním preskočeným kamenem. Vyhodené kameny se odejmají z hrací desky teprve tehdy, jakmile je tah ukončen. U růževého skoku se může na jedno pole vstoupit vícekrát, ale jeden kámen se nesmí preskočit dvakrát. Vyhává hráč, pokud jeho soupeř nemá již žádné kameny, nebo již nemůže žádným kamenem tahnout. Hra končí neručodně, pokud se na tom hráči dohodnou nebo pokud se na hráci desce jen několik kamenů a není možné kameny vyhodit.

PL: Warcaby – 2 graczy, 2 x 12 pionków

Opis gry: Każdy z graczy otrzymuje 12 pionków w wybranym przez siebie kolorze. Ustawiane są one, tak jak przedstawione na rysunku, zazwyczaj na czarnych polach. Rozpoczyna gracz z białymi pionkami. Pionki można przesuwać zawsze wyłącznie o jedno pole do przodu po przekątnej, to znaczy, że podczas całej rozgrywki pozostają one na czarnych polach. Pionek przeciwnika zbić można wtedy, gdy możliwe jest jego przeszkoczenie po przekątnej, a pole, które znajduje się za nim, jest wolne. Zbijać można wyłącznie ruchem do przodu. Można również za jednym razem dokonać zbitcia wielokrotnego, przeskakując kilka pionków przeciwnika. Każdy z graczy musi zbić, jeśli jest to możliwe! Jeśli jeden z graczy przeczy możliwości zbitcia, to przeciwnikowi wolno zdjąć z planszy ten jego pionek, który mógł dokonać zbitcia. Jeśli jeden z pionków osiągnie ostatnią przeciwwległą linię (pole przemiany), staje się „damką“. „Damkę“ oznacza się, nakładając na nią pionek tego samego koloru. „Damka“ może poruszać się o dowolną ilość poł. do przodu i do tyłu po przekątnej. Nie może jednak przeskakiwać kilku pionków stojących jeden za drugim w jednej linii. „Dama“ zbić tak, jak normalny pionek. Obowiązek zbijania dotyczy także „damski“. Po zbiici zajmuje ona pozycję na polu bezpośrednio za ostatnim zbitym pionkiem. Zbitie pionku zdejmowane są z planszy dopiero wtedy, gdy ruch zostanie zakończony. Przy zbijaniu wielokrotnym, wolnym kilka razy wskoczyć na to samo pole, ale jednego pionka nie można przeskoczyć dwa razy. Gracz wygrywa wtedy, gdy jego przeciwnik nie posiada już żadnych pionków lub nie może wykonać żadnego więcej ruchu. Gra kończy się remisem, gdy gracze o tym wspólnie zadecydują lub gdy na planszy jest tylko kilka pionków i brak możliwości ich zbijania.

GR: Ντάμα – 2 παίχτες, 2 x 12 πούλια

Οδηγίες παιχνιδιού: Ο κάθε παίχτης πάρει και τα 12 πούλια του χρώματός του. Το πολυθεούντα όπως φαίνεται στην εικόνα, κατα κανόνα πάνω στις μάρμες θέσεις. Ο παίχτης με τα λευκά πούλια ζεκινάει πρώτος. Τα πούλια μπορούν να κινούνται πάντα πάνω στις μάρμες θέσεις. Ο παίχτης που έχει τα πούλια από τον αντίπαλο έχει ελεύθερη. Επιτρέπεται το χτυπήμα μόνο σε φόρα προς τα μπροστά. Υπάρχει δυνατότητα χτυπήματος πολλών πούλων σε αλιεύσιω πόδημα. Όλοι οι παίχτες πρέπει να χτυπάνε αν μπορούν! Αν κάποιος παίχτης δεν εντοπίσει τη δυνατότητα χτυπήματος, τότε ο αντίπαλος του έχει τη δυνατότητα να του αφαρέσει το πούλι, με το οποίο θα μπορούσε να πραγματοποιεί χτυπάμα, από το ταμπλό. Όταν ένα πούλι φτάσει στην γραμμή έναρξης του αντίπαλου, τότε μετατρέπεται σε „Ντάμα“. Το πούλι „Ντάμα“ μαρκάρεται αφού τοποθετείται πάνω του ένα πούλι ίδιου χρώματος. Η „Ντάμα“ μπορεί να μετακινηθεί σε πολλές θέσεις σε διαγώνια φόρα πόσο και προς τα προς τα πίσω. Κρίνεται αδύνατο το πέρασμα πάνω από πολλά πούλια. Η „Ντάμα“ είναι και αυτή υποχρεωμένη να χτυπάει. Οταν χτυπάει η „Ντάμα“ τελειώνει η ειρήνη πάνω στη θέση πάσι από το πούλι που χτυπήθηκε τέλευτα. Τα χτυπήματα πούλων αφαιρούνται από το ταμπλό, όταν ολοκληρωθεί η σειρά του παίκτη. Σε περίπτωση αλισσιδιώτου χτυπήματος επιτρέπεται το πέρασμα πάνω από μία θέση για περισσότερες από μία φορά, απαγορεύεται όμως το διπλό πέρασμα πάνω από ένα πούλι. Ο παίχτης κερδίζει όταν ο αντίπαλος δεν έχει άλλα πούλια ή δεν μπορεί να μετακινηθεί αυτά πούλια. Ένα παιχνίδι καταλήγει σε ισοπαλία όταν οι παίχτες συμφωνήσουν κάτι τέτοιο ή σταν υπάρχουν ορισμένα πούλια πάνω στο ταμπλό και δεν υπάρχουν άλλες δυνατότητες χτυπήματος τους.

RUS: Шашки – 2 игрока, 2 x 12 шашек

Описание игры: Каждый игрок получает 12 шашек одного цвета. Они расставляются так, как показано на рисунке, как правило, на черных клетках. Начинает игрок, которому достались белые шашки. Шашки пропагаются всегда на одно поле вперед по диагонали, это значит, что они на протяжении всей игры остаются на черных клетках. Шашка соперника будет сбита, если шашка другого игрока перепрыгнет через нее по диагонали, при наличии свободного поля позади шашки соперника. Шашкам можно быть только вперед. Можно сбивать одновременно несколько шашек за один ход. Каждый игрок обязан быть, если у него есть такая возможность! Если игрок проглядит возможность хода, то соперник имеет право убрать с доски шашку, которой этот игрок мог бы сбить. Когда шашка достигнет последней линии соперника, она становится „дамкой“. Она выделяется таким образом, что на нее кладется другая шашка одного цвета с „дамкой“. „Дамка“ ходит на любое количество полей вперед и назад по диагонали. Несколько шашек, расположенных одна за другой, перепрыгиваются независимо. „Дамка“ “бьет” как обычная шашка. „Дамка“ тоже обязана быть. Когда бьет „дамка“, ее ход заканчивается на поле, расположенным сразу же за шашкой, через которую она перепрыгнула последней. Сбитые шашки убираются с доски только после окончания хода. При последовательном перепрыгивании можно многократно проходить через одно и то же поле, но незьль дважды перепрыгивать через одну и ту же шашку. Выигравшим считается тот игрок, у соперника которого не осталось ни одной шашки, или же ни одна шашка не может больше ходить. Игра заканчивается вничью по согласию игроков, или же если на доске еще имеется несколько шашек, но более нет возможности сбивать шашки.

TR: Dame – 2 oyuncu, 2 x 12 oyun taşı

Oyun kuralları: Her oyuncuya bir renkte 12 oyun taşı verilir. Resimde görüldüğü gibi de taşlar dizilebilir. Genelde siyah alanları. Beyaz taşları olan oyuncu başlar. Taşlar her defasında sadece bir alan ileriye, çapraz hareket edebilir, yani bunun anlamı: bütün oyun boyunca siyah alanlarında kalacaklar. Diğer bir oyuncunun taşılarından çapraz geçildiği takdirde, ayrıca karşı oyuncunun taşıının bulunduğu alanın arkasındaki alan boş ise, virulur. Sadece ileriye gitide taş virulur. Bir hamlede zincir adımlar atılarak, birden fazla taşı virulur. Her oyuncu virumk zorundadır, yapılabılır! Eğer bir oyuncu viruma imkanın gözden kaçırılmışsa, o zaman karşı oyuncu, oyuncu tahtasından o kişinin virumha itimilini gözden kaçırılmış olduğu taşıni çıkarır. Eğer bir taş karşı oyuncunun sınırına ulaşırsa, o zaman „dama“ denilir. Aynı renkli taş dama olan taşıñ oldugu yerde konular. Dama diğidiği gibi bir çok alandan üzerinden çapraz olarak ileri ve geri hareket edebilir. Arka arkaya duran taşların üzerinden atlanaçmaz. Dama normal bir taş gibi virulur. Virum zorunluluğu dama için de geçerlidir. Dama virurusa, o zaman sizin hamleniz en son üzerinden atlanaçın arkasındaki alanda son bulur. Hamle bitirdikten sonra ancak virulan taşlar tahtadan alınabilir. Zincir atlaysıldarda bir alanda birden fazla girilebilir. Ama bir taş iki defa atlanaçmaz. Bir oyuncu, karşı oyuncunun taşı kalmadığı veya hiçbir taşıni hareket ettiremediği zaman galip gelir. Bir oyuncu farklı şekillerde bitebilir, eğer oyuncular aralarında anlaşır veya tahtanın üzerinde çok az taşı kalmış ve taşın başka bir imkan kalmamış ise.

SI: Dama – 2 igralca, 2 x 12 figurac

Navodila za igro: Vsak igralec prejme 12 figuric v izbrani barvi. Igralca postavita figurice, kot je prikazano na sliki, praviloma na crna polja. Igralec z belimi figuricami začne igro. Figurice se lahko premikajo le po eno polje diagonalno naprej, kar pomeni, da ostanejo celo igro na črnih poljih. Igralec odvzame nasprotniku figurico tako, da jo diagonalno preskoči, če je polje za nasprotnnikovo figurico prostoto. Napadati je dovoljeno le naprej. Dovoljeno je napasti tudi več figuric v verižnem preskoču. Vsak igralec mora napasti, če ima možnost! Če igralec spregleda možnost napada, mu sme nasprotnik odvetiti figurico, s katero bi bil lahko napadel. Ko figurica doseže nasprotnikovo osnovno črto, postane „dama“. Igralec jo označi tako, da nanjo položi še eno figurico iste barve. Dama se premika za poljubno število polj diagonalno naprej in nazaj. Več figuric, ki stojejo druga za drugo, na manjši polje se lahko preskoči. „Dama“ napada enako, kot normalna figurica. Obvezni napad velja tudi za „dama“. Kadar „dama“ napade, se njena poteca konča na polju za zadnjem preskočeno figurico. Premagane figurice se odvzamejo šele po zaključeni poteri. Pri verižnem preskoču je dovoljeno večkrat stopiti na isto polje, ni pa dovoljeno dvakrat preskočiti iste figurice. Igralec zmaga, ko nasprotnik nima več figuric ali pa jih ne more premikati. Igra se konča neodločeno, če se igralca tako dogovorita ali, če je na plošči ostalo le še nekaj figuric in ni več možnosti za napad.

HRV: Dama – 2 igrača, 2 x 12 žetona za igru

Upute za igru: Svaki igrač dobiva 12 žetona za igru u svojoj boji. Oni se prema pravilu stavljuju, kao što je to prikazano na slici, na crna polja. Igru započinje igrač s bijelim žetonima. Žeton se mogu uvijek pomicati samo za jedno polje naprijed diagonalno, što znači da tijekom cijele igre ostaju na crnim poljima. Žeton suigrača računa se kao uništen ako se dijagonalno preskoči kada je polje iz protivničkog žetona slobodno. Žeton se smije uništiti samo u smjeru prema naprijed. Također se može uništiti više žetona lančano. Svaki igrač mora unistaviti ako to može! Ako protivnik previdi mogućnost uništavanja, protivnik mu smije uzeti žeton s ploče i to onaj s kojim je on imao mogućnost da uništi. Ako jedan žeton dođe do protivnika osnovne linije, on postaje „Dama“. To se označava tako da se jedan žeton iste boje stavi na žeton koji je postao „Dama“. „Dama“ se kreće dijagonalno naprijed i natrag za željeni broj polja. Ne može se preskakati više žetona jedan za drugim u nizu. „Dama“ uništava kao i svaki drugi žeton. Za danu također vrijedi pravilo potrebe uništavanja. Ako „Dama“ uništava, njen potec završava na polju iz posljednje preskočenog žetona. Uništeni žetoni uklanjaju se s ploče tek kada je potez završen. Kod lančanog skoka smije se više puti doći na jedno polje, ali žeton se ne smije dvostruko preskočiti. Igrač pobijeđuje kad protivnik više nema žetona, ili kad jedan od njih ne može pomicati žeton. Igra je nerješena ako igrači tako dogovore ili je još samo mali broj žetona na ploči i nema više mogućnosti njihovog uništavanja.

SK: Dáma – 2 hráči, 2 x 12 hracích kameňov

Návod na hru: Každý hráč dostane 12 hracích kameňov svojej farby. Hracie kamene sa rozostavia podľa obrázka spravidla na čierne polia. Začína hráč s bielymi kameňmi. Kamene sa môžu pohybovať len o jedno pole dopredu uhlíopříčne, to znamená, že počas celej hry zostanú na čiernych poliach. Kameň spoluhráča sa vyhodí tak, že sa preskočí uhlíopříčne, ak je pole za superovým kameňom volné. Vyhadzovať sa môže len dopredu. Vyhodí sa môže i viac kameňov retázovým skokom. Každý hráč musí vyhodiť, ak môže! Ak hráč prehliadne možnosť vyhodit. Ak kameň dosiahne superovú základnú liniu, stáva sa „dáma“. Označí sa tak, že sa na kameň, ktorý sa stal „dáma“, položí kameň rovnakej farby. „Dámu“ sa táhne libovolne cez väčero poli uhlíopříčne dopredu a dozadu. Nesmie sa preskakovať viac kameňov za sebou. „Dáma“ vyhazuje ako bežný kameň. Povinnosť vyhodenia platí i pre „dámu“. Ak „dáma“ vyhodí, končí jej tah na poli za posledným preskočeným kameňom. Vyhadzené kameňe sa odberajú z hracej desky až vtedy, kedy sa taf ukončí. Pri retázovom skoku sa môže na jedno pole vstúpiť viackrát, ale jeden kameň sa nesmie preskočiť dvakrát. Vyhává hráč, ktorému sa nesmie preskočiť žeton, aby ho mohol vyhodiť. Vyhodí sa vtedy, ak hráčiach je možnosť vyhodit. Ak je žeton už ziadnym kameňom alebo už nemôže ziadnym kameňom tahať. Hra končí neručodne, ak sa na tom hráči dohodnou alebo ak je na hracej deske len niekoľko kameňov a nie je možné ich vyhodiť.

BG: Морски шах – 2 играча, 2 x 12 пула

Напътствие за игра: Всеки играч получава 12-те пула от своя цвят. Те се наредват така, както е показано нагледно на изображението, по по принцип верху черните полета. Играчите с белите пулове започват. Пуловете могат да се движат винаги само по диагонал напред, това означава, че по време на цялата игра те остават на черните полета. Един пул на партньора се бие, когато той се прескочи по диагонал, ако полетът зад противниковия пул е свободен. Несмие да се прескачат два пулата. Още не са възможни да се движат възле един друга. Също така е възможно да се бият няколко пула във верижен скок. Всеки играч трябва да бие, когато има възможност! Ако някой от играчите не забележи възможността за биене, тогава противникът има право да вземе този пул от дъската, с който той е трябвало да бие. Достигне ли един пул до крайната линия на противника, той се превръща в „дама“. Тя се маркира като върху превърнатия в „дама“ пул се поставя още един такъв от същия цвят. „Дамата“ се движи по произволен брой полета напред и назад по диагонална. Не могат да се прескачат няколко пулата един след друг. „Дамата“ бие като един нормален пул. Задължителното биене вако също се именува „дама“. Ако „дамата“ е наред да бие, тогава нейният ход завършва на полет зад последния прескочен пул. Ударените пулове се вземат едва тогава от дъската, когато е приключил хода. При верижно прескачане е възможно да се отиде няколко пъти на едно поле, но не може един пул да се прескача двойно. Играчът побеждава, когато противникът няма повече пулове или не може повече да премести нито един от тях. Играта завърши наравно, когато играчите се споразумят или върху дъската са останали само малко пулове и няма повече възможност за удриене.

RO: Dame – 2 jucători, 2 x 12 pieze de joc

Instrucțiuni de joc: Fiecare jucător primește 12 jetoane de culoare care îi aparțin. Ele se plasează în modul vizibil în imagine, de regulă pe cămpurile de culoare neagră. Jucătorul cu piesele albe începe. Pieselete pot fi mutate numai către un camp înainte diagonal, adică piesele se afă mereu pe cărouri negre pe parcursul întregului joc. O piesă a partenerului de joc este eliminată săriindu-se peste ea diagonală, în cazul în care cămpul din spatele piesei adverse este liber. Nu este permisă eliminarea decât pe direcția înainte. Este permisă și eliminarea mai multor piese print-un salt în lant, fiecare jucător este obligat să execute eliminări, dacă poate! În cazul în care un jucător trece cu vederea astfel de situație, adversarul îi este permis să îl elimină săriindu-se peste de tabla de joc piesa cu care ar fi putut executa lovitura. În cazul în care o piesă ajunge la linia de bază adversă, devine „dama“. Ea se marchează prin plasarea unei piese de aceeași culoare pe piesa devenită „dama“. „Dama“ se deplasează oricărui cămpuri diagonală înainte și înapoi. Nu se poate sări peste mai multe piese consecutive. „Dama“ elimină alte piese ca o piesă obișnuită. Obligația de a executa lovitură se aplică și „damei“. În cazul în care „dama“ elimină o altă piesă, deplasarea ei se încheie pe cămpul din spatele piesei peste care a sărit ultima oară. Piese invins se scot de pe tablă abia atunci când mișcarea s-a încheiat. În cazul unei sărituri în lant, este permis și de accesă de mai multe ori un camp, dar nu este permisă efectuarea unei duble sărituri peste o piesă. Un jucător căștigă atunci când adversarul nu mai are piese sau nu mai poate deplasa nici o piesă. Un joc se încheie la egalitate dacă jucătorii convin asupra acestui lucru sau dacă pe tabla de joc nu se mai găsesc decât puține piese și nu mai există posibilitatea de a lua o piesă.

UA: Шашки – 2 гравці, 2 x 12 шашок

Опис гри: Кожний гравець отримує 12 шашок одного кольору. Іх розставляють так, як показано на малюнку, як правило, на черних кілінках. Починає гравець, якому дістались білі шашки. Шашки просувуються завжди на одне поле вперед по діагоналі, це означає, що вони на протязі всієї гри залишаються на черних кілінках. Шашку суперника буде збито, якщо шашка другого гравця перестрибне через неї по діагоналі, за позаду шашки суперника. Шашками можна бити тільки вперед. Можна збивати одночасно декілька шашок за один хід. Коли біла шашка збиває зразину бити, якщо у нього є така можливість! Якщо гравець пропустить можливість взяття, то суперник має право забрати з дошки шашку, яку цей гравець міг би збити. Коли шашка досягає останньої лінії суперника, вона стає „дамкою“. Вона відрізняється виглядом, для чого на неї кладуть іншу шашку одного кольору з „дамкою“. „Дамка“ ходить на будь-яку кількість полів вперед и назад по діагоналі. Через декілька шашок, розташованих одна за другою, перестрибнти неможливо. „Дамка“ б’є як звичайна шашка. „Дамка“ також зобов’язана бити. Коли б’є „дамка“, її хід закінчується на полі, розташованому відразу ж за шашкою, через якого вона перестрибнула останньою. Збиті шашки зникають з дошки тільки після закінчення ходу. При послідовному перестрибуванні можна багатозразово проходити через одне і теж поле, але не можна двічі перестрибнти через одну і туж шашку. Переможцем вважається той гравець, у суперника якого не залишилося жодної шашки, або ж жодна шашка не може більше ходити. Гра закінчується нічією за згодою гравців, або ж тоді, коли на дошці є декілька шашок, але можливості збивати шашки більше немає.

EST: Kabe – 2 mängijat, 2 x 12 mängunuppu

Mängujuhend: Igal mängijal on oma värv väärin mängunupud. Iga mängija saab alguses 12 nuppu. Need pannakse mängulauale nii, nagu näidatud joonisel, reeglina aga mustadele väljadele. Alustab mängija, kellel on valged nupud. Nuppe võib liigutada ainult ühe välvä kaupa diagonaalselt edasid. See tähendab, et need jäädvutavad kogu mängu ajaks mustadele väljadele. Kui mängija nupust järgmisel tumedal diagonaalsel vastase nupp ja sellist järgmine musta samal diagonaalil on hõivamatud, hüppab mängija oma nupuga üle vastase nupu ehk „võtab“ selle ära. Nuppe tohib ära võttä ainult edasid liikudes. Ühe käigu ajal võib välvä kätte ka mitu korda üle hüpatud. Mängija peab vastase nupu väljapäeval maanduda. Iga mängija peab vastase nupu ära võtmä, kui mängija nupu väljapäeval maandub. Selliseks on nupu mängulaua vält, millega mängija oleks saanud vastase nupu välja lüüa. Kui mängija nupp jõub liikudes mängulauja vastasküljile (võimasele realile), asetatakse selle peale teline sama värv kabennuppi ja kupertub „tamm“ . „Tammiga“ võib käia mõoda diagonaalsele tumedaid liine üksköiki mitu sammu, nii edaspidi kui tagurpidi. Mitmest üksteise taga asuvast nupust ei või üle hüpatud. „Tammiga“ võetakse vastase nupu ära nagu tavaliise nupuga. Nupu äravõtmise kohustus kehtib ka „tamm“ puuhil. Kui „tamm“ puuhil asub täpselt korduva hüpatud, mängija on voinud, kui vastasel ei ole enam nuppe või kui ta ei saa ühtki nuppu enam liigutada. Mäng „tammiga“ võib viigida, kui mängijad selles kokku lepivad või kui mängulaua on järele veel vähesed nupud ning ei ole enam ühtki võimalust, vastase nuppe välja lüüa.

العربية: لعنة الداما (الوزيرة) - لاعبان ومجموعتان تكونان من ١٢ قطعة لعب.

طريقة اللعب: يحصل كل لاعب على 12 قطعة من قطع اللعب من لون واحد. وكما يظهر في الصورة توضع القطع في مرحلة بدء اللعبة على المربعات السوداء. يبدأ اللاعب صاحب القطع البيضاء، تحرك القطع فقط باتجاه الأمام بشكل قطري وهذا يعني أنها ستبقى طول اللعبة على المربعات السوداء. يتم إخراج قطعة اللعب عندما تغير قطعة أخرى فوقها بشكل قطري ويكون خلفها مكان فارغ. ويتم إخراج أي قطعة تحريرقطعة الآخري (فوقها) في اتجاه الأمام فقط. ويسطع أحد اللاعبين إخراج أكثر من قطعة بفترة كبيرة. يجب على كل لاعب أن يخرج قطعة الآخر عندما يستطيع ذلك. إذا نسي لاعب فرصته لإخراج قطعة الآخر فلللاعب الآخر أن يخرج القطعة التي كانت ستخذل قطعه من اللعبة. عندما تصل قطعة إلى الخط النهائي في الجهة المقابلة تنسى ويتم وضع علامة عليها بوضع قطعة أخرى عليها نفس اللون. وتتصح «الوزيرة» حرفة التحرك بشكل قطري نحو الأمام أو الخلف.

لا يجوز الفرق أكتر من قطعة متالية. تقويم «الوزيرة» بإخراج القطع مثل القطع الأخرى. كما يمكن إخراجها من اللعبة أيضاً بنفس الطريقة، إذا قامت «الوزيرة» بإخراج قطعة ما فتنهي حركتها في المربع خلف قطعة المخرجة. ولا يتم إخراج القطع من اللوحة إلا بعد إتمام الحركة. عند التحرك بفترة كبيرة من المجاز المرور على نفس المربع أكتر من مرة لكن لا يجوز الفرق على نفس القطعة مرتين. يفوز أحد اللاعبين عندما تنتهي قطعه الآخر أو عندما لا يستطيع تحريك قطعه. تنتهي اللعبة بالتعادل لو اتفق اللاعبان على ذلك أو عند توقيع قطع على اللوحة بحيث لا توجد إمكانية لإخراج قطع آخر.

LT: Šaškės – 2 žaidėjai, 2 rinkiniai po 12 šaškių

Zaidimo instrukcija: kiekvienas žaidėjas gauna po 12 savo spalvos šaškių. Jos išdėstomas, kaip matyti paveiksle, paprastai – ant juodujų langelių. Pradeda baltosiomis šaškėmis žaidžiantis žaidėjas. Šaškės visada gali judėti tik vienu langeliu pirmyn įstrižai, todėl visą žaidimą išlieka ant juodujų langelių. Varžovo šaškė kortama persokant per ją įstrižai, jei už varžovo šaškės esantis langelis yra laisvas. Kirsti galima tik pirmyn. Vienu įjūmu galima nukirsti ir kelias šaškes. Kiekvienas žaidėjas kirsti privalo, jei tik gal! Jei žaidėjas kirtimo galimybę nepastebi, varžovas nuo lento gali nuimti tą jo šaškę, kuria jis būtų galėjęs kirsti. Pradine varžovo horizontalė pasiekius šaškė tampona dama. Ji žymima uždendant ant jos tuo pačiu spalvos šaškė. Dama eina ištrizai pirmyn arba atgal bet kiek langelių. Keliu viena iš kitos stovinčių šaškių persokti negalima. Dama kerta kaip paprasta šaškė. Dama tąjai pat privalo kirsti.

Jei kerta dama, jos įjūmas baigiasi ant langelio, esančio už paskutinės persoktos šaškės. Nukirstos šaškės nuo lento nuimamos tik pasibaigus įjūmu. Vienu įjūmu kertant kelias šaškes, galima ant to paties langelio atsistoti kelis kartus, bet negalima tos pačios šaškės persokti du kartus. Žaidėjas laimė, kai varžovas nebeturi šaškė arba ne viena iš šaškių nebegali pajudėti. Žaidimas baigiasi lygiosiomis, kai žaidėjai taip susitaria arba kai ant lento telieka kelios šaškės ir nebėra galimių kirsti.

LV: Dāma – 2 spēlētāji, 2 x 12 spēles markas

Kā spēlētājs Katrā spēlētājs saņem 12 markas savās krāsās. Tās tiek novietotas, kā parādīts attēlā, parasti uz melnajiem lauciņiem. Sākas spēlētājs ar baltajām markām. Markas var pārvietoties pa diagonāli tikai vienā lauciņā vienlaikus, kas nozīmē, ka tie spēles laikā tās paliek uz melnajiem lauciņiem. Spēlētāja marka tiek sasista, ja pāri tai tiek pārlēcots pa diagonāli, kad lauciņš aiz pretinieka markas ir brīvs. To var sist tikai uz priekšu. Varat arī sasist vairākas markas kēdes lečienā. Katram spēlētājam ir jāsīst, ja viņš to var! Ja kāds spēlētājs nepamanīja sitiena iespēju, pretinieks var nemet marku no tāfeles, ar kuru viņš varētu sist. Kad marka sasniedz pretinieka bāzes liniju, tā kļūst par „dāmu“. To apzīmē, uzleikt tādu pašu krāsu marku, kas kļuvuši par „dāmu“ „Dāma“ var pārvietoties neierobežotu skaitu lauciņu pa diagonāli uz priekšu un atpakaļ. Vairākas markas pēc kārtas nevar izlaist. „Dāma“ sit kā parasta marka. Piespiešana sist attiecas ari uz „dāmu“.

Ja „dāma“ iesis, viņas gājiens beidzas uz lauciņa aiz pēdējā izlaistā markā. Apsistas markas netiek nonemtas no tāfeles, kamēr gājiens nav beidzies. Kēdes lečienā var aizstāties uz lauciņa vairākas reizes, bet pāri marku nedrīkst pārlekt. Spēlētājs ir uzvarējis, ja pretiniekam vairs nav marku vai viņš vairs nevar kustināt markas. Spēle beidzas ar neizšķirtu, kad spēlētāji vienojās vai kad uz tāfeles ir palikuši tikai vēl dažas markas, un nav iespējams sist markas.

D: ACHTUNG! GB: WARNING! F: ATTENTION! I: AVVERTENZA! NL: WAARSCHUWING! E: ¡ADVERTENCIA! P: ATENÇÃO! DK: ADVARSEL! S: WARNING! FIN: VAROITUS! N: ADVARSEL! H: FIGYELMEZTETÉS! CZ: UPOZORNĚNÍ! PL: OSTRZEŻENIE! GR: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! RUS: ВНИМАНИЕ! TR: UYARI! SI: OPOZORILO! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: JSPĒJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erstickungsgefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslik kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, gurdar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningsfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytä tiedot. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan sveles! **H:** Kérijük, órizze meg az információkat. Tisztítása: elemes játékok esetén száraz ruhával, műanyag játékknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészök! **CZ:** Informace prosím uschověte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknuty a vdechnuty! **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połkniete! **GR:** Παρακαλείσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgileri saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitve. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogolnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progušiti! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečenstvo udusenia. Malé kúsky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni ce pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämmbumise oht. Lämmbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojujus uždusti. Uždusimo pavojujus dėl smulkų detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrišanās risks mazo detaļu dēl! **AR:** رُجِّي الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلغ الطفل الأجزاء الصغيرة!

Simba Toys GmbH & Co. KG • Werkstr. 1 • 90765 Fürth • Germany • www.noris-spiele.de · Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2º, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budapest u. 4., 2051 Biatorbág • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симбаトイс България ЕООД, с. Кривина 1588 , общ. София, ул. Розова Градина 17, тел+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İcerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merkez. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiești 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsliveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор“, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontse 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Сімбаトイс Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdale Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL1 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉय्स इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. वी. नगर, अंधेरी (पु.) मुंबई – 400 059, भारत • Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricato na China / Fabricato in Cina 66661019

