

Quando un giocatore è rimasto soltanto con 3 pedine può saltare, cioè può mettersi su qualsiasi punto libero. Quando si è tolte tutte le pedine non appartenenti a una tria si è obbligati a togliere una della tria. Ha un giocatore soltanto 2 pedine non può più fare una tria e quindi il gioco è finito. E' anche finito se le pedine dell'avversario sono così circondate che non può più fare una mossa.

Dama

Per 2 persone.

Per giocare occorre una scacchiera, 12 pedine bianche e 12 pedine nere.

Come si gioca:

Un giocatore prende le pedine bianche, l'altro le nere. La scacchiera si deve disporre in modo che i giocatori abbiano alla loro destra una casella nera all'angolo. Ogni giocatore mette le proprie pedine sulle prime tre file delle caselle nere situate davanti a sé di fronte all'avversario.

Le pedine bianche hanno diritto alla prima mossa. Ad ogni mossa si avanza una pedina di una casella e sempre in direzione diagonale. Non si può avanzare su una casella già occupata. Quando una pedina nera è vicina ad una pedina bianca (o viceversa) dietro la quale si trova una casella vuota, la pedina nera ha allora il diritto di saltare la pedina bianca e di "mangiarla".

La pedina mangiata viene tolta dal gioco. Si può saltare consecutivamente più pedine dell'avversario, ma solo in avanti (anche a zig - zag) e sempre solo se dietro la pedina avversaria si trova una casella vuota. E' vietato saltare le proprie pedine.

Quando una pedina riesce a raggiungere l'ultima linea di partenza dell'avversario, questa pedina diventa "DAMA". Per distinguere una dama si sovrappone ad essa un'altra pedina dello stesso colore (mangiata in precedenza).

La dama ha il vantaggio di poter inseguire diagonalmente in avanti o indietro la pedina avversaria finché la raggiunge e la mangia. Se un giocatore distratto dimentica di mangiare una pedina, l'avversario ha la facoltà di prendergliela (soffiarla). Il giocatore che ha mangiato o bloccato per accerchiamento tutte le pedine del suo avversario, seguendo le regole già citate, ha vinto la partita.

afin de le "manger". Le pion mangé sera retiré du jeu. Le pion noir occupe alors la case qui était inoccupée. Si l'occasion se présente, un pion peut "manger" plusieurs pions adverses, à condition de trouver une case inoccupée derrière chacun. Il est interdit de "manger", donc de sauter ses propres pions. Quand un pion arrive à atteindre la ligne la plus éloignée de son camp, il devient une dame. Pour cela on superpose un autre pion de sa couleur (mangé auparavant) sur le pion arrivé. La dame a l'avantage de pouvoir se déplacer diagonalement par bonds de plusieurs cases libres à la fois, non seulement en avant mais aussi en arrière, et garde toujours sa possibilité de "manger" comme avant. Si un joueur inattentif oublie de manger un pion, son adversaire a le droit de lui prendre. Le joueur, ayant mangé ou bloqué par encerclement tout les pions de son adversaire selon règles ci-dessus a gagné.

Mulinello o tria

Per 2 persone.

Per giocare occorre 1 piano da gioco, 9 pedine bianche e 9 nere.

Come si gioca:

Un giocatore prende le pedine bianche, l'altro le nere. Il bianco incomincia il gioco. Alternativamente ogni giocatore piazza una pedina, sui punti dove si incontrano almeno due linee. Si deve arrivare a piazzare le pedine in modo da ottenere una "tria" (o mulinello). Una tria consiste nel piazzare 3 pedine dello stesso colore su una stessa linea orizzontale o verticale.

Bisogna piazzare le proprie pedine in modo che l'avversario viene ridotto nei suoi movimenti e inoltre occupare i punti da dove si possono sviluppare 2 o 3 tria. Quando si fa tria, si può prendere una pedina dell'avversario, ma non da una sua tria.

Quando tutte le pedine sono piazzate si comincia alternativamente a spostarle in avanti, indietro o lateralmente da un punto all'altro.

Si cerca durante queste manovre di arrivare a formare una tria e di togliere all'avversario una pedina che soprattutto disturba in proprio gioco.

Una volta più esperti si può arrivare a formare 2 tria una dietro l'altra in modo che se si apre una, si chiude l'altra. Questo si chiama una tria doppia.

Mühle - Dame

Jeu des moulins · Jeu de dame
Mulinello o tria · Dama

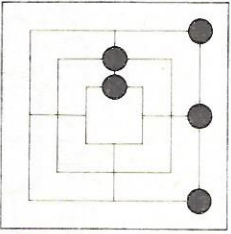
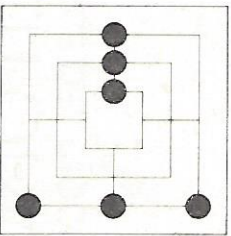
603 1302

604 1410

604 1413

604 1414





Mühle

Für 2 Personen.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan,

9 weiße und 9 schwarze Steine

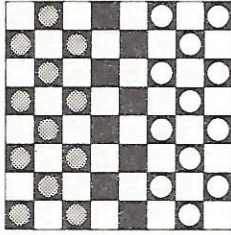
Spielablauf

Durch Knobeln oder Würfeln wird ermittelt, wer die weißen und wer die schwarzen Steine erhält. Weiß fängt an. Es wird abwechselnd auf die Punkte gesetzt, an denen sich mindestens zwei Linien treffen. Man sollte danach trachten, durch geschicktes Setzen den Gegner in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken, bzw. solche Punkte zu besetzen, von denen aus zwei oder drei Mühlen entwickelt werden können. Eine Mühle besteht aus drei Steinen in einer waagrechten oder senkrechten Linie. Sobald ein Spieler eine Mühle hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein wegnehmen, aber keinen aus einer Mühle.

Ist das Setzen beendet, fängt man an, abwechselnd zu ziehen: vorwärts, rückwärts und seitlich bis zum nächsten Punkt.

Wenn durch das Öffnen einer Mühle eine zweite geschlossen wird, nennt man dies eine Zwickmühle.

Hat ein Spieler nur mehr drei Steine, darf er springen, das bedeutet, er darf sich auf jeden freien Punkt setzen. Sobald ein Spieler nur noch zwei Steine hat, kann er keine Mühle mehr bauen und das Spiel ist beendet. Zu Ende ist es auch, wenn die Steine eines Spielers so eingeschlossen sind, daß er nicht mehr ziehen kann.



Dame

Für 2 Personen.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan,

12 weiße und 12 schwarze Steine

Spielablauf:

Durch Knobeln oder Würfeln wird ermittelt, welcher Spieler die weißen, und welcher Spieler die schwarzen Steine erhält. Weiß fängt immer an.

Die Steine werden auf die schwarzen Felder der äußeren drei Reihen einander gegenüber gestellt. Die Steine werden stets in schräger Richtung um 1 Feld vorwärts bewegt. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man diesen überspringen und wegnehmen. Das Springen darf solange fortgesetzt werden (auch zickzack), aber nur vorwärts, wie sich freie Felder hinter den feindlichen Steinen befinden. Über die eigenen Steine darf man nicht springen. Erreicht man die oberste Reihe des Gegners, erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, indem man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen setzt. Also zwei Steine übereinander.

Die Dame hat den Vorzug, daß sie in alle Richtungen, auch rückwärts über sovielen Felder ziehen kann, wie frei sind. Das Schlagen geschieht wie oben erwähnt.

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Sieger ist, wer zuerst alle Steine des Gegners weggenommen hat, bzw. ihn so eingeschlossen hat, daß er nicht mehr ziehen kann.

Jeu des moulins

Un jeu passionnant et très connu. Il se joue à deux personnes. Le jeu se compose d'un plateau et de neuf pièces blanches et neuf pièces noires. Chaque joueur prend toutes les pièces d'une couleur. Le but est de disposer les pièces de façon à former un moulin. Un moulin est une rangée de trois pièces d'une même couleur, placées sur une même ligne aux endroits prévus. Dès qu'un joueur a formé un moulin, il peut prendre un pièce chez son adversaire. Cette pièce ne peut cependant pas appartenir à un moulin de l'adversaire. Chaque joueur peut placer une seule pièce à son tour.

Dès que toutes les pièces sont disposées sur le plateau, le joueur les fait sauter. Une pièce peut bouger en avant, en arrière et sur le côté, mais d'une place à la fois seulement. Le joueur doit essayer de former un moulin et d'empêcher son adversaire d'en former un. Lorsqu'un joueur a réussi à construire un moulin, il peut enlever une pièce à son adversaire. Il choisit évidemment une pièce qui le gêne particulièrement. Au tour suivant le premier joueur peut briser son moulin en déplaçant une pièce. Il peut ensuite reconstituer son moulin en remplaçant la pièce, ce qui lui donne la possibilité de reprendre une pièce de son adversaire. Un joueur adroit peut réussir à placer deux moulins. Il les place l'un à côté de l'autre, de façon à pouvoir briser l'un en reconstituant l'autre. Lorsque le joueur a réussi à reprendre toutes les pièces de l'adversaire qui ne font pas partie d'un moulin, il peut ensuite s'attaquer aux pièces d'un moulin et les confisquer. Lorsque l'adversaire ne possède plus que trois pièces, le joueur peut placer ses pièces partout où il le désire et où les places sont libres. Le gagnant est celui qui a pris toutes les pièces de l'adversaire.

Jeu de dame

Ce jeu, apprécié et connu, se joue à 2 personnes. L'une prend 12 pions blancs et l'autre prend les 12 pions noirs. On dispose les pions sur les carreaux noirs des trois premières lignes situées devant chaque joueur, qui sont assis face à face. Les pions blancs commencent toujours les premiers à jouer. On avance à chaque tour un pion d'une case et toujours en diagonale. Il est défendu d'avancer sur une case déjà occupée. Lorsqu'un pion noir est à côté d'un pion blanc (ou vice-versa) derrière lequel se trouve une case vide, le pion noir a alors le droit de sauter le pion blanc