

Mulino & Dama

Classici compatti per 2 giocatori dagli 8 ai 99 anni.

Gioco Ravensburger® n° 20 593 6

Illustrazioni: Heiner Buck · Design: DE Ravensburger · Redazione: Monika Gohl

Mulino e dama sono giochi da tavolo antichissimi: 3.000 anni fa, a mulino ci giocavano persino gli egizi. Dama è molto diffuso e ne esistono diverse varianti. Qui di seguito, trovate le regole più note, ma potete tranquillamente giocare anche attenendovi a quelle che conoscete.

Contenuto: 1 tabellone stampato su due lati, 40 pedine in 2 colori



Mulino

Scopo del gioco

Vince chi riesce a eliminare tutte le pedine dell'avversario.

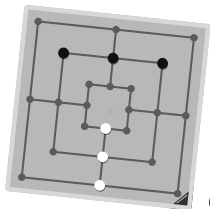
Preparazione

Appoggiate al centro del tavolo il tabellone del mulino. Estraiete a sorte i colori. Ogni giocatore deve prendere nove pedine dello stesso colore.

Regole del gioco

Colloca le pedine

A turno, iniziando da chi ha il colore bianco, dovete collocare una pedina alla volta su un punto libero qualsiasi del tabellone. Già durante questa fase iniziale, si cerca di collocarle in modo da arrivare a "chiudere" (formare) un mulino. L'avversario può impedirlo, sbarrando di volta in volta tempestivamente la strada con le sue pedine.



Il mulino è composto da tre pedine dello stesso colore disposte in fila.

Se si riesce a chiudere un mulino, è possibile prendere dal tabellone una pedina qualsiasi dell'avversario ed eliminarla dal gioco.

Importante: possono essere eliminate solamente le pedine dell'avversario che non sono allineate in un mulino.

Sposta le pedine

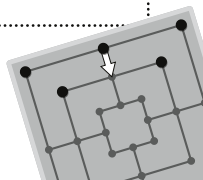
Dopo aver collocato tutte le pedine sul tabellone, sempre a turno, potete spostare una delle vostre pedine da un punto del tabellone a un altro punto adiacente e libero.

Anche in questo caso, si deve tentare di chiudere un mulino e di eliminare le pedine dell'avversario. Quando si sposta una pedina da una fila fino al punto libero adiacente, si apre il mulino; se poi la si fa retrocedere alla sua posizione precedente, si chiude il mulino.

Importante: quando si apre un mulino bisogna stare attenti che non ci sia nessuna pedina dell'avversario pronta ad occupare il posto lasciato libero dalla propria!

Doppio mulino o filetto

Se, quando viene aperto un mulino, se ne chiude contemporaneamente un altro, si ottiene un doppio mulino (o filetto). Il doppio mulino è composto da cinque pedine, perché una pedina appartiene a entrambi i mulini.



Quando puoi saltare

Se un giocatore rimane con solo tre pedine, può saltare, cioè mettere una pedina su un qualsiasi punto libero del tabellone. Deve impedire all'avversario di chiudere dei mulini, oppure può tentare di chiuderne uno.

Fine della partita

Se l'avversario di un giocatore "saltatore" riesce a chiudere un mulino, vince la partita. Il "saltatore" perde tutte e tre le pedine, anche se compongono un mulino. Vince anche chi riesce a circondare le pedine avversarie in modo da bloccarle e da rendere perciò impossibile una qualsiasi mossa.

Dama

Scopo del gioco

Ogni giocatore deve tentare di eliminare tutte le pedine dell'avversario, oppure bloccarle in modo che non sia più possibile spostarle.

Regole base

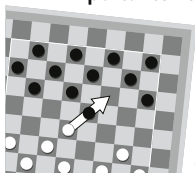
Si gioca sul tabellone della dama composto da 8 x 8 caselle (delimitate dalla linea sottile gialla). Disponete il tabellone in modo che ogni giocatore abbia sulla sua sinistra una casella scura.

Si gioca solamente sulle caselle scure. Ogni giocatore colloca 12 pedine dello stesso colore nelle tre file orizzontali di caselle scure più vicine a lui. Le due file centrali restano libere.

Svolgimento del gioco

Alternandovi, dovete muovere una pedina alla volta. Inizia chi ha le pedine bianche. A ogni turno, si fa avanzare diagonalmente una pedina su una casella scura non occupata. Le pedine non transitano mai sulle caselle bianche.

Importante: le pedine possono solo avanzare, mai retrocedere.

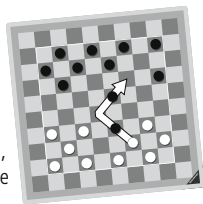


Elimina le pedine

Se la propria pedina si trova su una casella direttamente confinante con la pedina di un avversario e la casella, in diagonale, che si trova prima della pedina dell'avversario è libera, è possibile saltarci sopra con la propria pedina. La pedina avversaria è così eliminata: toglietela dal tabellone.

Se con questa mossa si arriva su una casella dalla quale è possibile eliminare ancora un'altra pedina dell'avversario, si è obbligati a farlo! Alla fine della mossa, tutte le pedine eliminate vengono tolte dal tabellone.

Se non ci si accorge della possibilità di eliminare una pedina, l'avversario può mantenerla. Non si possono mai saltare le proprie pedine!



Variante: se non ci si accorge della possibilità di eliminare una pedina dell'avversario, la propria pedina viene "soffiata", cioè tolta dal tabellone, eliminata; questo non viene considerata come mossa. Se volete inserire questa regola nella partita, dovete deciderlo prima di iniziarla.

Dama!

Se con la propria pedina si raggiunge la base avversaria, cioè la fila più vicina al proprio avversario, si fa dama: bisogna mettere sopra a questa pedina un'altra delle proprie pedine.

Durante una partita si possono formare più dame.

Al proprio turno, è possibile fare avanzare e retrocedere la propria dama di tutte le caselle che si vogliono. Per eliminare, la dama deve trovarsi direttamente dietro alla pedina che vuole "mangiare".

Come per le pedine singole, anche per la dama vale l'obbligo di sfruttare ogni possibilità di eliminare. Anche in questo caso, è possibile spostarla in avanti e all'indietro, ma non è possibile saltare due volte sulla stessa pedina.

Come ogni pedina, la dama può essere "mangiata" da una pedina avversaria.

Fine della partita

Vince il giocatore che riesce a eliminare tutte le pedine dell'avversario o che riesce a circondare l'avversario in modo da impedirgli di fare qualsiasi mossa.

Si va in pareggio se, ad esempio, ognuno rimane con una sola dama che non vuole sacrificare

Dama 100

In Dama 100 si gioca su tutte le 10 x 10 caselle del tabellone della dama. Collocatelo tra di voi in modo da avere sul lato esterno sinistro una casella scura. Ogni giocatore deve prendere 20 pedine dello stesso colore e metterle sulle prime quattro file di caselle scure.

Si gioca seguendo le regole base sopra descritte.

Molino & Damas

Dos clásicos en versión compacta para 2 jugadores de 8 a 99 años de edad.

Juegos Ravensburger® n.º 20 593 6

Ilustraciones: Heiner Buck · Diseño: DE Ravensburger · Redacción: Monika Gohl

El molino y las damas son dos juegos de mesa muy antiguos. Hace 3000 años los egipcios ya jugaban al molino. A las damas se juega en muchos países y, por eso, existen diferentes versiones. A continuación encontraréis las reglas más habituales, pero también podéis jugar aplicando las que ya conozcáis.

Contenido: 1 tablero impreso por ambas caras, 40 fichas en 2 colores



Molino

Objetivo del juego

Gana quien consiga eliminar todas las fichas de su rival.

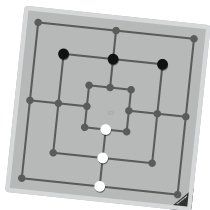
Preparación

Colocad en el centro de la mesa el tablero del molino. Echaos a suertes con qué color jugará cada jugador. Después cada jugador recibe las fichas de su color.

Reglas del juego

Colocar las fichas

Por turnos, empezando el jugador que tiene las fichas blancas, los jugadores colocan una ficha cada uno en un punto libre cualquiera del tablero. Ya durante esta fase inicial, hay que tratar de colocarlas de tal manera que lleguen a «cerrar» (formar) un molino. El rival puede impedirlo colocando a tiempo sus fichas entremedias.



Un molino se compone de tres fichas del mismo color en fila.

En cuanto un jugador haya cerrado un molino, puede coger del tablero cualquier ficha rival y eliminarla de la partida.

Importante: No se pueden eliminar fichas que formen parte de un molino ya cerrado.

Mover las fichas

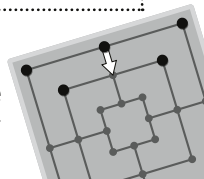
Una vez colocadas todas las fichas, los jugadores, por turnos, pueden mover una de sus fichas de un punto a otro adyacente que esté libre.

También en este caso, los jugadores deben intentar formar molinos y eliminar las fichas rivales. Los molinos se pueden abrir moviendo una de las tres fichas a un punto adyacente que esté libre y se pueden volver a cerrar devolviendo esa ficha a su posición anterior.

Importante: ¡Al abrir un molino hay que asegurarse de que ninguna ficha rival puede ocupar el punto que se queda libre!

Molino doble

Si al abrir un molino se cierra al mismo tiempo otro molino, se obtiene un molino doble. El molino doble se compone de cinco fichas, ya que una de ellas forma parte de los dos molinos.



Cuando se puede saltar

En cuanto a un jugador solo le queden tres fichas, puede empezar a saltar, es decir, puede mover una de sus fichas a cualquier punto libre. Así, puede tratar de impedir que su rival cierre más molinos, o bien tratar de cerrar uno él mismo.

Fin de la partida

Si el rival del jugador «saltador» consigue cerrar un molino, gana inmediatamente la partida. El «saltador» pierde sus tres fichas, incluso aunque estén formando un molino.

Un jugador también puede ganar si consigue acorralar las fichas rivales de tal forma que ya no puedan hacer ningún movimiento.

Damas

Objetivo del juego

Cada jugador debe intentar eliminar todas las fichas rivales o bloquearlas de tal forma que ya no puedan hacer ningún movimiento.

Reglas básicas

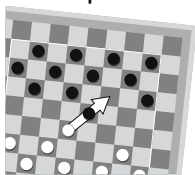
Se juega en el damero de 8x8 casillas, que está delimitado por una fina línea amarilla. Se coloca el tablero en la mesa de tal forma que cada jugador tenga a su izquierda una casilla oscura.

Solo se juega en las casillas oscuras. Cada jugador coloca 12 fichas de su color en las tres filas inferiores. Las dos filas del centro deben quedar vacías.

Desarrollo del juego

Por turnos, los jugadores mueven una ficha cada vez. Empieza el jugador que tenga las fichas blancas. Las fichas se pueden avanzar en dirección diagonal una casilla cada vez, por lo que nunca pueden acabar sobre una casilla clara.

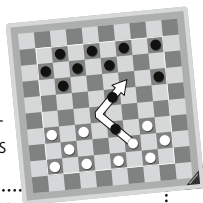
Importante: Las fichas siempre se mueven hacia delante, nunca hacia atrás.



Capturar fichas

Si una ficha se encuentra en una casilla adyacente a la de una ficha rival y la casilla justo detrás de ésta, en diagonal, está libre, la ficha puede saltar por encima de la rival. Con ese movimiento captura a la ficha rival y ésta se elimina del tablero.

Si con esta captura la ficha acaba sobre una casilla desde la que puede capturar otra ficha rival, ¡está obligada a capturarla también! Al final del turno, se eliminan del tablero todas las fichas capturadas. Si un jugador no se da cuenta de la posibilidad de capturar una ficha, su rival puede insistirle en ello. ¡No está permitido saltar por encima de las fichas propias!



Variante: Si un jugador podía capturar con una de sus fichas una ficha rival y no se ha dado cuenta, como penalización, se le elimina esa ficha del tablero. Este movimiento no cuenta como jugada. Si queréis aplicar esta regla en la partida, debéis decidirlo antes de empezar a jugar.

Convertir fichas en damas

Si una ficha alcanza la base rival, es decir, la fila más cercana a su rival, se convierte en **dama**. Para indicarlo, se le pone encima otra ficha de su mismo color.

Durante una partida se pueden formar **varias damas**.

En su turno, un jugador puede **avanzar y retroceder con una dama tantas casillas como desee**. Para capturar, la dama debe encontrarse justo detrás de la ficha que quiere eliminar.

Igual que para las fichas normales, las damas también están obligadas a aprovechar **cualquier ocasión para capturar** fichas rivales. También en este caso, se puede mover hacia delante o hacia detrás, pero no es posible saltar dos veces por encima de la misma ficha.

Como cualquier ficha, la dama puede ser capturada por una ficha rival.

Fin de la partida

Gana el jugador que consiga eliminar todas las fichas de su rival o quien logre acorralar a su rival de tal modo que ya no pueda realizar ningún movimiento.

La partida termina en tablas (empate) si, por ejemplo, cada uno se queda con una única dama que no quiere sacrificar.

Damas 100

En la versión «Damas 100» se juega en el damero de 10x10 casillas. Colocadlo entre vosotros de tal forma que cada jugador tenga una casilla oscura en la esquina izquierda. Cada jugador recibe 20 fichas del mismo color y las coloca en las casillas oscuras de las primeras cuatro filas.

Se juega siguiendo las reglas básicas anteriormente descritas.

Trilha & Dama

Jogos compactos para 2 jogadores de 8 até 99 anos.

Jogo Ravensburger® n° 20 593 6

Ilustrações: Heiner Buck · Design: DE Ravensburger · Redação: Monika Gohl

Trilha e dama são jogos de mesa muito antigos: há 3.000 anos, até os egípcios jogavam trilha. Dama é muito difundido e existem várias versões. A seguir, estão indicadas as regras mais conhecidas, mas pode-se muito bem jogar também seguindo as que se conhecem.

Conteúdo: 1 tabuleiro impresso nos dois lados, 40 pedras em 2 cores



Trilha

Objetivo do jogo

Ganha quem consegue eliminar todas as pedras do adversário.

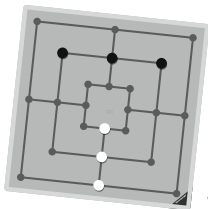
Preparação

Coloque o tabuleiro da trilha no centro da mesa. Tire a sorte das cores. Cada jogador deve pegar novas pedras da mesma cor.

Regras do jogo

Posicione as pedras

Na própria vez, começa quem tem a cor branca, deve-se colocar uma pedra por vez sobre qualquer ponto livre do tabuleiro. Já durante esta fase inicial, tenta-se colocá-las de forma a chegar a "fechar" (formar) uma trilha. O adversário pode impedi-lo, impedindo a cada vez imediatamente o caminho com as suas pedras.



A trilha é composta por três pedras da mesma cor dispostas em fila.

Se conseguir fechar uma trilha, pode-se pegar no tabuleiro qualquer pedra do adversário e eliminá-la do jogo.

Importante: podem ser eliminadas somente as pedras do adversário que não estão alinhadas numa trilha.

Mover as pedras

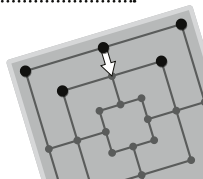
Depois de ter colocado todas as pedras no tabuleiro, sempre na própria vez, pode-se mover uma das próprias pedras de um ponto do tabuleiro a outro ponto adjacente e livre.

Neste caso também deve-se tentar fechar uma trilha e eliminar as pedras do adversário. Quando é movida uma pedra de uma fila até o ponto livre adjacente, abre-se a trilha; se depois recua-se a pedra na sua posição anterior, fecha-se a trilha.

Importante: quando se abre uma trilha deve-se prestar atenção que não haja nenhuma pedra do adversário pronta para ocupar o lugar que ficou livre!

Trilha dupla

Se, quando for aberta uma trilha, fecha simultaneamente outra, obtém-se uma trilha dupla. A trilha dupla é composta por cinco pedras, pois uma pedra pertence a ambas as trilhas.



Quando é possível pular

Se um jogador fica com apenas três pedras, pode pular, ou seja, colocar uma pedra sobre qualquer ponto livre do tabuleiro. Deve impedir ao adversário de fechar trilhas, ou pode tentar fechar uma.

Fim da partida

Se o adversário de um jogador "pulador" conseguir fechar uma trilha, ganha a partida. O "pulador" perde as três pedras, mesmo se compõem uma trilha. Ganha também quem consegue cercar as pedras adversárias de forma a bloqueá-las e, portanto, tornar impossível uma jogada.

Dama

Objetivo do jogo

Cada jogador deve tentar eliminar todas as pedras do adversário, ou de bloqueá-las de forma que não seja mais possível movê-las.

Regras básicas

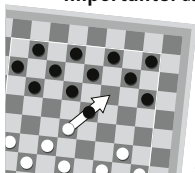
Joga-se no tabuleiro de dama composto por 8 x 8 casas (delimitadas pela linha amarela fina). Coloque o tabuleiro de forma que cada jogador tenha à sua esquerda uma casa escura.

Joga-se apenas nas casas escuras. Cada jogador coloca 12 pedras da mesma cor nas três filas horizontais de casas escuras mais próximas a ele. As duas filas centrais ficam livres.

Andamento do jogo

Alternando-se, deve-se mover uma pedra por vez. Começa quem tem as pedras brancas. Em cada jogada, avança-se uma pedra na diagonal sobre uma casa escura não ocupada. As pedras nunca transitam nas casas brancas.

Importante: as pedras podem apenas avançar, nunca recuar.

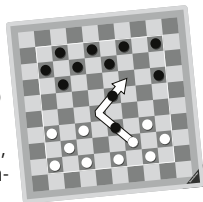


Elimina as pedras

Se a própria pedra estiver sobre uma casa diretamente contígua com a pedra de um adversário e a casa, na diagonal, que está antes da pedra do adversário está livre, é possível pular em cima com a própria pedra. A pedra adversária é eliminada como a seguir: remova-a do tabuleiro.

Se com esta jogada chegar numa casa de onde é possível eliminar ainda outra pedra do adversário, é obrigado a fazer isso! No fim da jogada, todas as pedras eliminadas são removidas do tabuleiro.

Se não for percebida a possibilidade de eliminar uma pedra, o adversário pode deixá-la no lugar. Nunca podem ser pular as próprias pedras!



Variante: se não for percebida a possibilidade de eliminar uma pedra do adversário, a própria pedra é "soprada", ou seja, removida do tabuleiro, eliminada; isto não é considerado uma jogada. Se quiser inserir esta regra na partida, é preciso decidir antes de começar.

Dama!

Se com a própria pedra chega-se na base adversária, ou seja, a fila mais próxima do próprio adversário, se faz dama: é preciso colocar sobre esta pedra outra das próprias pedras.

Durante uma partida podem ser formadas várias damas.

Na própria vez, pode-se avançar e recuar a própria dama de todas as casas que se quiser. Para eliminar, a dama deve estar diretamente atrás da pedra que quer "comer".

Como para as pedras individuais, também para a dama vale a obrigação de aproveitar todas as possibilidades de eliminar. Neste caso também, é possível movê-la para frente e para trás, mas não é possível pular duas vezes sobre a mesma pedra.

Como cada pedra, a dama pode ser "comida" por uma pedra adversária.

Fim da partida

Ganha o jogador que consegue eliminar todas as pedras do adversário ou que consegue cercar o adversário de forma a impedir-lhe qualquer jogada.

Empata-se se, por exemplo, se cada um fica somente com uma dama que não quer sacrificar

Dama 100

Em Dama 100 joga-se em todas as 10x10 casas do tabuleiro da dama. Coloque-o no meio de forma a ter no lado externo esquerdo uma casa escura. Cada jogador deve pegar 20 pedras da mesma cor e colocá-las nas primeiras quatro filas de casas escuras.

Joga-se seguindo as regras básicas descritas acima.

© 2020

Ravensburger S.r.l.

Via Enrico Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

238280