

MAGNETIC BOARD GAME SET OF 8 GAMES IN 1



FRANÇAIS CONTENU DE L'EMBALLAGE

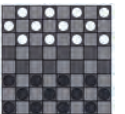
1 x plateau de jeu magnétique 3 x cartes de jeu recto-verso 5 x dé 32 x pièces d'échecs 30 x pions de dames 34 x pions de couleur 1 x manuel d'instruction

ATTENTION: Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jeu et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

I. DAMES ANGLAISES – 2 JOUEURS

Matériel : 1 damier + 12 pions noir + 12 pions blanc

BUT DU JEU Pour gagner la partie il faut que votre adversaire n'ait plus de pion ou qu'il soit bloqué.



INSTALLATION DU JEU Voir figure 1. Seules les cases noires sont utilisées et on ne met pas les pions sur les cases blanches. La case en bas à droite est toujours blanche afin de respecter la grande diagonale, et c'est au joueur ayant les pions blancs de commencer la partie. Chaque joueur a à sa disposition 12 pions : (12 noirs ou 12 blancs) qui sont placés sur les 3 premiers rangs du damier.

DÉROULEMENT DU JEU A votre tour, déplacez l'un de vos pions en suivant les règles ci-dessous. Après avoir déplacé un pion, votre tour est terminé. Les joueurs jouent à tour de rôle.

Règles de déplacement

- Les pions peuvent se déplacer seulement sur une case libre à la fois, en avant et en diagonale, de plus ils ne peuvent pas reculer (à l'exception des pions devenus dames).
- Les prises des pions adverses se font en sautant par-dessus le pion adverse, toujours en diagonale, mais en avant ou en arrière, sachant que les prises sont obligatoires, ce qui veut dire que si le joueur peut manger un pion ou une dame de son adversaire, il est obligé de le faire.
- Les pions capturés sont retirés du plateau de jeu.
- La prise de plusieurs pions est possible lors d'un même coup.
- Si toutes les cases adjacentes à votre pion sont occupées, votre pion est bloqué et ne peut pas bouger.

Devenir une "dame"

Quand un pion arrive à la dernière rangée qui est la dernière ligne horizontale du camp adverse il devient une Dame. Quand un pion devient une Dame il faut alors le recouvrir d'un deuxième pion de sa couleur afin que l'on puisse bien faire la différence avec les autres jetons. Pour cela, utilisez un des pions capturés. La Dame avance en diagonale et elle peut avancer dans les deux directions (vers l'avant ou également vers l'arrière).

II. ÉCHECS – 2 JOUEURS

Matériel : 1 damier + 32 pièces d'échecs

BUT DU JEU : Le but du jeu est la capture du Roi adverse.



INSTALLATION DU JEU: Voir figure II.a. Le joueur déplaçant les pièces blanches est appelé les Blancs et le joueur déplaçant les pièces noires est appelé les Noirs. Les Blancs commencent toujours la partie puis chaque joueur joue à tour de rôle.

DÉROULEMENT DU JEU Le joueur ayant les Blancs commence, puis chaque joueur effectue un coup à tour de rôle. On dit du joueur qui doit jouer qu'il le trait.

Règles de déplacement

Chaque pièce possède un déplacement spécifique. Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce, excepté le cavalier. Quand une pièce arrive sur la même case qu'une pièce adverse, cette dernière est capturée et est retirée de l'échiquier.

- Le Roi se déplace d'une case dans toutes les directions.
- La Dame se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions.
- La Tour se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les colonnes (verticales) ou rangées (horizontales).
- Le Fou se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les diagonales.
- Le Cavalier se déplace en L, d'abord de 2 cases dans une direction puis d'1 case à angle droit.
- Le Pion se déplace toujours vers l'avant. A partir de sa case initiale, il peut se déplacer de 2 cases, mais après son premier coup, il n'avance que d'1 seule case. Enfin il capture une pièce uniquement en diagonale.

Le roque

Le roque est le seul moment de la partie d'échecs où plus d'une pièce se déplace pendant un tour. Pendant le roque, le roi se déplace de deux cases vers la case avec le cavalier à l'intention de roquer, et la tour se déplace vers la case par laquelle le roi est passé. Le roque n'est autorisé que si toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Ni le roi ni la tour impliqués dans le roque ne peuvent avoir quitté leur position d'origine;
- Il ne doit y avoir aucune pièce entre le roi et la tour;
- Le roi ne peut actuellement pas être en échec, et le roi ne peut pas en plus passer ou 9 se retrouver dans une case attaquée par une pièce ennemie (bien que la tour soit autorisée à être attaquée et à passer au-dessus d'une case attaquée).

La prise en passant Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, au coup suivant (et uniquement ce coup-là), prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case.

La promotion

Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

FIN DE LA PARTIE

L'échec Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant. Le joueur qui fait échec peut l'annoncer en disant « échec », mais cette annonce n'est pas obligatoire. Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

L'échec et mat

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré: on dit que ce joueur est échec et mat.

III. BACKGAMMON - 2 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "backgammon" + 4 dés + 1 dé doubler (videau) + 15 pions noir + 15 pions blanc

BUT DU JEU: Un joueur gagne s'il retire tous ses pions du plateau.



INSTALLATION DU JEU Flèches: Le plateau (ou board) est constitué de 26 flèches de couleurs alternées Les flèches sont aussi appelées "cases" ou "points". Jan : Les 24 flèches forment 4 zones de 6 flèches appelées Jan. Barre : La barre est un constituant du plateau qui sépare le plateau en deux. Certains pions seront "prisonniers" sur cette barre.

Chaque joueur commence avec : Deux pions sur sa flèche 24 (correspond à la flèche 1 du joueur Noir), Trois sur sa flèche 8 (Flèche 17 de Noir), Cinq sur ses flèches 13 et 6 (Flèches 12 et 19 de Noir)

Les deux joueurs déplacent leurs jetons dans des directions opposées, de la flèche 24 vers la flèche 1.

DÉROULEMENT DU JEU

Démarrage Chaque joueur lance un seul dé 6 faces dans sa partie droite du plateau. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence. Le déplacement du premier joueur est effectué avec le résultat obtenu par le jet des deux joueurs (on ne relance pas les dés). Si les résultats sont identiques, on relance pour départager le premier joueur. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, lançant deux dés au début de chaque tour.

Dé doubler et gains (facultatif)

Le plus fréquemment, les joueurs ont convenus d'un jeu lié à la partie - Ce n'est pas nécessairement de l'argent et vous pouvez utiliser des pions de couleur, des haricots ou simplement garder un score avec un stylo et du papier. Vous pouvez très bien ignorer ce paragraphe et jouer sans dé de doublement. A tout moment après le premier tour, l'un ou l'autre des joueurs peut proposer de doubler les enjeux avant de lancer les dés. Après avoir reçu un tel ultimatum, l'autre joueur doit soit renoncer au jeu et à la mise actuelle, soit accepter l'offre. Une fois la mise doublée, seul le joueur qui a accepté l'offre de doublement la plus récente peut proposer de la doubler. Chaque fois que cela se produit, l'autre joueur perd la partie ou accepte le double et la possibilité d'offrir le prochain double. Le dé doubler est utilisé pour enregistrer le montant actuelle la mise.

- Lancer la paire de dés : Les dés doivent être lancés à droite du plateau (dans le sens du joueur en train de jouer). Si l'un des dés atterrit sans le compartiment à côté, sur un Pion ou pas à plat, alors vous devez relancer les deux dés.

- Nombre de cases : Le déplacement des pièces est effectué en fonction des indications des dés. Sauf dans le cas des restrictions prévues plus bas. Si un joueur obtient, par exemple, un 4/3, il a deux possibilités. Soit il avance un seul de ses jetons de 7 flèches, soit il en avance un de quatre flèches et l'autre de trois. Si son lancer lui fait obtenir un double, un 5/5 par exemple, il double le total des points qui apparaissent sur les dés. Ici, cela donne un 20.

- Restrictions. Un pion ne peut pas se poser sur une flèche si elle est « fermée », c'est-à-dire s'il y a deux jetons adverses. Dans ce cas le pion peut la franchir sans s'y arrêter. Il peut s'y arrêter si elle est inoccupée. Elle demeure « ouverte » si elle n'est occupée que par un jeton adverse. Dans ce cas, le premier occupant devient un jeton « mort » à l'arrivée du nouveau. Il est mis hors jeu et déposé sur la barre mitoyenne. Les autres jetons de son propriétaire sont immobilisés, jusqu'à ce que le jeton « mort » soit remis en jeu. Avant qu'il ne soit réintroduit sur une flèche libre du jeu intérieur adverse, il faut que le joueur concerné obtienne un tirage exact. Faute de quoi, il passe son tour.

- Un joueur ne peut retirer des jetons du jeu qu'après qu'ils soient tous rentrés dans son jeu intérieur. Un jeton sort du jeu si le résultat du lancer correspond à sa position dans le jeu. Par exemple, si les dés donnent un 1/1, le pion de votre sorte qui est sur la quatrième flèche. Si elle est inoccupée, il peut sortir la flèche la plus proche. On n'est cependant pas obligé de faire sortir ses propres pièces. Il a la possibilité de faire avancer un autre de ses jetons, si la situation du jeu le permet. Par contre, s'il ne peut reporter ce mouvement sur un autre de ses pions, il est tenu de le faire. Même si cela le désavantage en isolant un autre de ses jetons et en le rendant ainsi vulnérable.

Déplacements: Un pion déplacé peut parvenir sur les flèches suivantes :

- une flèche vide;
- une flèche qui abrite un seul pion adverse,
- une flèche qui abrite un ou plusieurs pions de sa propre couleur.

Si les déplacements sont possibles, le joueur est obligé de les effectuer. S'ils sont impossibles, le joueur passe son tour.

Frapper un blot: Lorsqu'une flèche est occupée par un seul pion adverse, il est appelé « blot ». Si un joueur vient poser un de ses pions sur une flèche occupée par un blot, on dit qu'il vient « frapper un blot ». Le blot est alors chassé de cet emplacement, et posé momentanément sur la barre qui sépare les deux côtés du plateau. Il va devoir recommencer son parcours depuis le début. Lorsque plusieurs pions d'une même couleur occupent la même flèche, ils ne peuvent pas être frappés, ils sont donc invulnérables.

- La « sortie de barre » consiste à faire entrer de nouveau sur le plateau son propre pion qui vient d'être frappé par un pion adverse et déposé sur la barre centrale. Pour cela, il faut faire entrer son pion sur le plateau par le jeu d'arrivée adverse, c'est-à-dire l'endroit le plus éloigné de son propre jeu d'arrivée. Le pion effectue sa « sortie de barre » grâce à un lancer de dés qui lui permet de venir se placer sur une flèche, tout en respectant les règles habituelles d'arrivée sur une flèche. La sortie de barre est obligatoire et prioritaire : un joueur ne peut pas avancer ses autres pions tant qu'il n'a pas remis en jeu le pion frappé. Si le lancer de dés qu'il effectue ne lui permet pas de remettre son pion en jeu, il passe son tour.

- Pour sortir ses pions du plateau, ils doivent tous avoir été amenés dans le jeu d'arrivée. Un pion peut sortir du plateau si le score indiqué par le dé correspond au nombre de flèches exact qu'il lui reste à parcourir.

Si un pion est frappé alors que la sortie des pions a commencé, le joueur doit d'abord faire revenir le pion frappé dans le jeu d'arrivée avant de poursuivre la sortie de ses pions restants.

FIN DE LA PARTIE

- Si celui qui a perdu a au moins conservé un jeton, il ne perd que le gain de l'enjeu.
- Si l'il n'a pas sauvé un seul jeton, il laisse acquitter au vainqueur le double du Gammon (la mise) convenue au départ.
- Si, non seulement il n'a plus un seul jeton mais qu'il ait fait l'objet d'un hors-jeu, il y a backgammon et c'est le triple qu'il devra au vainqueur.

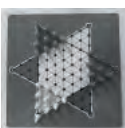
IV. DAMES CHINOISES - 2 à 3 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "dames chinoises" + 10 pions verts + 10 pions jaunes + 10 pions rouges

BUT DU JEU: Un joueur devez faire parcourir à toutes vos pièces le plateau pour qu'elles atteignent la branche opposée de l'étoile. Vous devez traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

DÉROULEMENT DU JEU

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre vers le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplaçant sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques.



INSTALLATION DU JEU:

Pour jouer à 2 joueurs, chacun joue une seule couleur. Ensuite chaque ensemble de pions doit rejoindre la zone opposée, le premier à y arriver est déclaré vainqueur. Pour jouer à 3 joueurs, chacun peut jouer une couleur. Ensuite chacun doit amener sa couleur dans la branche du plateau opposé.

DÉROULEMENT DU JEU

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre vers le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplaçant sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques.

Bouger en ligne ou en diagonale: Les déplacements se font dans n'importe quel sens, vous pouvez aller à droite ou à gauche en diagonale, en avant ou en arrière, tout droit ou sur le côté. Pour chaque mouvement vous avez donc au maximum six possibilités.

Sauter des pions: Pour sauter un pion il doit être juxtaposé au vôtre, si la case d'atterrissage est elle aussi juxtaposé à un autre pion vous pouvez enchaîner un autre saut. Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs sauts consécutifs pour avancer plus rapidement.

Attention on ne peut pas cumuler un déplacement vers une case libre puis un saut de pion. Vous devez soit vous déplacer d'une case sans sauter, soit enchaîner un ou plusieurs sauts d'affiliés mais pas les deux en un seul tour. Il n'y a pas de captures, les pions sautés restent à leur place et ne sont en aucun cas sortis du plateau de jeu. Vous n'êtes pas obligés de sauter, vous pouvez vous arrêter dans un enchaînement si vous le décidez, pour un choix stratégique par exemple afin de bloquer l'autre.

V. JEU DU MOULIN - 2 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "jeu du moulin" + 9 pions blancs + 9 pions noirs



BUT DU JEU: Le but du jeu est de parvenir à ce que le l'opposant ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser aucun mouvement ayant toutes ses pièces bloquées. Pour ceci, il faut faire des Moulins (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

DÉROULEMENT DU JEU

On tire au sort pour savoir qui fera le premier mouvement. Le jeu se déroule en deux temps: la pose puis le mouvement

1. La pose

Le jeu commence avec le tableau vide. Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

2. Le mouvement

Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur fait glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu. À tout moment du jeu, celui qui réalise un moulin, c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions, peut capturer un pion adverse quelconque parmi ceux n'appartenant pas à un moulin. Dès qu'un joueur n'a que trois pions sur le tableau, il peut déplacer ses pions librement à n'importe quel point du plateau (pas uniquement aux points adjacents).

VI. SERPENTS ET ECHELLES - 2 à 4 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "serpents et échelles" + 1 dé + 1 pion par joueur



BUT DU JEU: Il s'agit d'atteindre le premier la case 100.

INSTALLATION DU JEU: Chaque joueur place son pion sur la case n°1 du plateau de jeu. Le plus jeune commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU:

On lance un dé et on avance d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. Le pion arrive sur la base d'une échelle, on monte dans la case où il y a le haut de l'échelle. Le pion arrive sur la queue du serpent, on descend dans la case où il y a la tête du serpent. Le pion arrive sur une case normale, on ne bouge pas. Le pion arrive sur une case déjà occupée, on retourne au départ. Chaque joueur joue à tour de rôle. Pour gagner, il faut faire le nombre exact de points permettant de tomber sur la case cent. Si le nombre tiré est supérieur à celui nécessaire, le pion est rétrogradé de l'excédent.

VII. JEU DE L'OIE - 2 à 6 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "jeu de l'oie" + 2 dés + 4 pions par joueur (partie à 2 joueurs) ou 2 pions par joueur (partie de 3 à 6 joueurs)



BUT DU JEU: Le vainqueur est celui qui arrive en premier à la dernière case. Mais si en lançant les dés, le cheval démené est supérieur au nombre de cases séparant le pion du joueur à la case d'arrivée, celui-ci doit alors reculer au lieu d'avancer.



INSTALLATION DU JEU: Pour commencer à jouer au jeu de l'oie, les joueurs doivent lancer à tour de rôle les dés. C'est le participant qui obtient le nombre le plus élevé qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU :

Les compétiteurs lancent successivement les deux dés et avancent leurs pions de case en case selon les points qu'ils obtiennent. Remarque: deux pions ne peuvent pas se trouver dans la même case. Si l'un des joueurs tombe dans une case occupée, celui-ci devra retourner à la case où il vient.

VIII. PETITS CHEVAUX - 2 à 4 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "petits chevaux" + 1 dé + 4 chevaux par joueur



BUT DU JEU: Pour gagner, les participants doivent faire le tour du plateau avec leurs 4 petits chevaux et les faire rentrer tous les 4 à l'écurie.

INSTALLATION DU JEU: Les joueurs ont chacun 4 petits chevaux de la même couleur enfermés dans un enclos. Celui qui commence la partie est le joueur qui arrive à faire un 6 en lançant le dé. Il met alors l'un de ses 4 chevaux sur la case de départ et relance le dé pour savoir de combien il va le faire avancer sur le plateau.

Chacun des participants joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce n'est que lorsque l'on fait un 6 que l'on peut sortir un nouveau cheval de l'écurie. On peut aussi choisir de plutôt déplacer un pion déjà sur le plateau.

Remarque : Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas occuper la même case. Si l'il n'a pas sauté un cheval, il laisse acquitter au vainqueur le double du Gammon (la mise) convenue au départ.

Si, non seulement il n'a plus un seul jeton mais qu'il ait fait l'objet d'un hors-jeu, il y a backgammon et c'est le triple qu'il devra au vainqueur.

IV. DAMES CHINOISES - 2 à 3 JOUEURS

Matériel : 1 plateau de jeu + 1 carte décor "dames chinoises" + 10 pions verts + 10 pions jaunes + 10 pions rouges

BUT DU JEU: Un joueur devez faire parcourir à toutes vos pièces le plateau pour qu'elles atteignent la branche opposée de l'étoile. Vous devez traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

DÉROULEMENT DU JEU

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre vers le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplaçant sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques.

Protéger le jouet contre l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, renfile attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Note: Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (Europe uniquement). Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence: JGM800 Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine. © Lexibook®

Lexibook S.A. 6 avenue des Andes Bâtiment 11 91940 Les Ulis France www.lexibook.com

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à avcomf@lexibook.com

ENGLISH UNPACKING

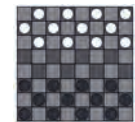
1 x magnetic game board / 3 x double-sided game cards / 5 x dice / 32 x chess pieces / 30 x checkers pawns / 34 x coloured pawns

WARNING! All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

I. CHECKERS – 2 PLAYERS

What you need: 1 checkerboard + 12 black pawns + 12 white pawns

OBJECT You win the game when the opponent has no more checkers or can't move (even if he/she still has checkers).



GAME SETUP See figure I. Only the black squares are used and we do not put the checkers on the white squares. The box at the bottom right is always white in order to respect the large diagonal, and it is up to the player with the white checkers to start the game. Each player has at his disposal 12 checkers: (12 black or 12 white) which are placed on the first 3 rows of the checkerboard.

HOW TO PLAY

On your turn, move any of your checkers following the movement rules below. After you move one checker, your turn is over. The players alternate turns

Movement rules

- The checkers can only move on a free square at a time, forward and diagonally, moreover they cannot move back (except after the checker becomes a "King").
- The opponent's checkers are taken by jumping over the opponent's checker, always diagonally, but forward or backward. Knowing that the grabs are compulsory, which means that if the player can eat a checker or a King of his adversary, he is obliged to do so.
- The captured checkers are removed from the game board.
- Taking several checkers is possible at the same time.
- If all squares adjacent to your checker are occupied, your checker is blocked and cannot move.

Becoming a "King"

As soon as one of your checkers reaches the first row on your opponent's side of the checkerboard, it becomes a King. Place another checker of the same color on top of it. Now this double-checker can move either forward or backward diagonally.

II. CHESS – 2 PLAYERS

What you need: 1 chessboard + 32 chess pieces

OBJECT:The object of the game is to capture the opponent's King.



GAME SETUP: See figure II.a. The player moving the white pieces is called « White » and the player moving the black pieces is called « Black ». White makes the first move then each player move successively, one piece at a time.

HOW TO PLAY

The player with White begins following the movement rules below, then each player takes a turn. We say of the player who has to play that he has the trait.

Movement rules

- Each type of pieces has its characteristic way of moving. A piece can't jump across another piece, apart the Knight. When a piece moves to an occupied square, the enemy piece is captured and removed from the board.
- The King moves one square at a time, in any direction.
- The Queen moves any number of squares at a time, in any direction.
- The Rook moves any number of squares at a time, in row (horizontally) or column (vertically).
- The Bishop moves any number of squares at a time, diagonally.
- The Knight moves in an "L-shape", two squares horizontally or vertically then one square at right-angle.
- The Pawn moves always forward. On its first move, it can move two squares but after its first move, it moves only one square. And it captures one piece, diagonally

Castling

Castling is the only time in the chess game when more than one piece moves during a turn. During the castling, the king moves two squares towards the rook he intends to castle with, and the rook moves to the square through which the king passed. Castling is only permissible if all of the following conditions hold:

- Neither king nor rook involved in castling may have moved from the original position;
- There must be no pieces between the king and the rook;

The king may not currently be in check, nor may the king pass through or end up in a square that is under attack by an enemy piece (though the rook is permitted to be under attack and to pass over an attacked square)

En Passant

En Passant may only occur when a pawn is moved two squares on its initial movement. When this happens, the opposing player has the option to take the moved pawn "en passant" as if it had only moved one square. This option, though, only stays open for one move.

Pawn promotion

If a pawn reaches the opponent's edge of the table, it will be promoted – the pawn may be converted to a queen, rook, bishop or knight, as the player desires. The choice is not limited to previously captured pieces. This is theoretically possible having up to nine queens or up to ten rooks, bishops, or knights if all pawns are promoted.

END OF THE GAME

2. The movement

When he has no more pawns to place, each player slides one of his pawns towards a nearby free intersection following a planned path. At any time of the game, the one who realizes a mill, that is to say the alignment of three of his pawns, can capture any opposing pawn among those not belonging to a mill. As soon as a player has only three pawns on the board, he can move his pawns freely to any point on the board (not just adjacent points).

VI. SNAKES AND LADDERS - 2 TO 4 PLAYERS

What you need: 1 game board + 1 "snakes and ladders" decor card + 1 die + 1 pawn per player



OBJECT: The goal is to reach square 100 first.
GAME SETUP: Each player places his pawn on space 1 of the game board. The youngest starts the game. Each player takes turns.

HOW TO PLAY: The players rolls a dice and moves his pawn of as many squares as the number indicated by the dice. The pawn arrives at the bottom of a ladder, climb up to the square on top of the ladder. The pawn arrives on the snake's tail, go down to the square where there is the snake's head. The pawn lands on a normal square, nothing happens. The pawn arrives on a square already occupied, go back to the start. To win, you have to make the exact number of points allowing you to fall on the hundred square. If the number drawn is greater than that required, the pawn is demoted from the surplus.

VII. GOOSE GAME - 2 TO 6 PLAYERS

What you need: 1 game board + 1 "goose game" decor card + 2 dice + 4 pawns per player (2 player game) or 2 pawns per player (3 to 6 player game)

OBJECT: The winner is the one who arrives first at the last square. But if in rolling the dice the number given is greater than the number of squares separating the player's pawn at the finish square, then the player must retreat instead of advancing.



GAME SETUP: To start playing the goose game, players must take turns rolling the dice. The participant with the highest number begins.

HOW TO PLAY: The competitors successively roll the two dice and move their pawns from square to square according to the points they obtain. Note: two pawns cannot be in the same square. If one of the players falls into an occupied square, they must return to the square they came from.

Hazard spaces:

6 - The Bridge - Go to space 12
19 - The Hotel - Stay for (miss) one turn
31 - The Well - Wait until someone comes to pull you out - they then take your place
42 - The Maze - Go back to space 39
52 - The Prison - Wait until someone comes to release you - they then take your place
58 - Death - Return your piece to the beginning - start the game again

VIII. LUDO GAME (HORSES) - 2 TO 4 PLAYERS

What you need: 1 game board + 1 "little horses" decoration card + 1 die + 4 horses per player



OBJECT: The goal of the game is to move all four of the player's pieces clockwise once around the board, up the home column, and into the home triangle.

GAME SETUP: The players each have 4 small horses of the same color locked in an enclosure. Whoever starts the game is the player who manages to roll a 6 by throwing the dice. He then puts one of his 4 horses on the starting square and rolls the dice again to find out by how much he will advance it on the board.

Each of the participants takes turns in a clockwise direction. It's only when you roll a 6 that you can get a new horse out of the stable. You can also choose to move a pawn already on the board instead.

Note 1: Two horses of the same color cannot occupy the same square.
Note 2: If a horse lands on a square already occupied by the opponent, it must return to the pen.

HOW TO PLAY: To get to the stable, the player must make an exact number to stop on the "home" triangle. When a player's piece has reached the home circle of its own color, the piece continues its moves toward the center to its home triangle. When a player's die roll lands its piece on the home triangle, that piece has completed its journey. A piece can only be moved to the home triangle with an exact roll. He may also choose to move another horse forward instead.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit

Note: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty. For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: JGM800
Designed and developed in Europe – Made in China
© Lexibook®

United Kingdom & Ireland
For after-sales service, please contact us at
savcomfr@lexibook.com

ESPAÑOL CONTENIDO DEL EMBALAJE

1 x tablero de juego magnético 3 x tarjetas de juego de doble cara 5 x dados 32 x piezas de ajedrez 30 x fichas de damas 34 x fichas de colores 1 x manual de instrucciones

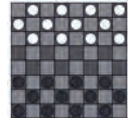
¡ADVERTENCIA! Todos los elementos utilizados para el embalaje, como por ejemplo cintas, recubrimientos plásticos, ataduras metálicas y etiquetas no forman parte de este equipo y, por lo tanto, deberán desecharse.

I. DAMAS - 2 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de damas + 12 fichas negras + 12 fichas blancas

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar el juego cuando a tu oponente ya no le quedan fichas o no puede moverlas (aunque aún le queden fichas en el tablero).



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO
Ver figura 1. Solo se usan las casillas negras. No se colocan fichas en las casillas blancas. La casilla inferior derecha es siempre blanca para poder respetar la diagonal grande, y el jugador con las fichas blancas empieza el juego. Cada jugador tiene 12 fichas: (12 negras o 12 blancas) colocadas en las primeras 3 filas del tablero.

CÓMO JUGAR

Cuando sea tu turno, mueve cualquiera de tus fichas según las siguientes reglas de movimiento. Después de mover una ficha, finaliza tu turno. Los jugadores mueven por turnos.

Reglas de movimiento

- Las fichas solo pueden desplazarse una casilla cada vez, hacia delante y en diagonal.
Además, no pueden retroceder (excepto cuando una de las fichas se convierte en «rey»).

- Las fichas del oponente se comen saltando sobre ellas. siempre en diagonal, pero hacia delante o hacia atrás. Comer fichas es obligatorio, es decir, que si un jugador puede comerse una ficha o un rey del contrario, tiene que hacerlo.

- Las fichas capturadas se retiran del tablero.
- Es posible comer varias fichas al mismo tiempo.
- Si todas las casillas adyacentes a tu ficha están ocupadas, tu ficha queda bloqueada y no puedes moverla.

Cómo convertir una ficha en «rey»

Cuando una de tus fichas alcanza la primera fila de tu oponente, automáticamente se convierte en un «rey». Coloca otra ficha del mismo color sobre ella. Ahora, esta ficha doble puede moverse hacia delante, hacia atrás y en diagonal.

II. AJEDREZ - 2 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de ajedrez + 32 fichas de ajedrez



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Ver figura 11.a. El jugador que mueve las fichas blancas se llama «blanca» y el jugador que mueve las fichas negras se llama «negras». La blanca hace el primer movimiento y luego, los jugadores mueven por turnos una ficha cada vez.

CÓMO JUGAR

El jugador con las fichas blancas empieza moviendo según las reglas siguientes, y luego los jugadores mueven por turno. Decimos que «le toca mover» al jugador que tiene el turno.

Desplazamiento de las piezas

Cada uno de los diferentes tipos de pieza se desplaza de una manera característica. A excepción del caballo, ninguna pieza puede saltar por encima de otra. Si tras haber de plazaado correctamente una pieza, ésta acaba en una casilla ya ocupada por una pieza de su adversario, dicha pieza será capturada y se retirará del tablero.

- El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.
- La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.
- La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una fila (horizontalmente) o columna (verticalmente).
- El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.
- El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L, es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.
- El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Tras esto, solo avanzará una casilla a la vez. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplazará hacia delante una casilla en sentido diagonal.

Enroque

El enroque es el único momento en el que se puede mover más de una ficha al mismo tiempo en el juego del ajedrez. En el enroque, el rey se desplaza dos casillas hacia la torre con la que va a enrocarse, y la torre se mueve hacia la casilla que ha pasado el rey. El enroque solo puede hacerse si se dan las siguientes condiciones:

- ni el rey ni la torre que van a enrocarse se han movido de su posición original;
- no debe haber ninguna ficha entre el rey y la torre;
- There must be no pieces between the king and the rook;

el rey no debe encontrarse en jaque en el momento del enroque, ni puede pasar o acabar en una casilla en jaque (aunque la torre puede estar en riesgo de captura y pasar por una casilla que esté en riesgo de captura).

Captura al paso

La captura al paso solo puede darse cuando el peón se ha movido dos casillas de su posición original. Cuando esto sucede, el jugador contrario tiene la opción de capturar el peón desplazado «en passant», como si sólo hubiera movido una casilla. Sin embargo, esta opción solo se puede realizar en dicho movimiento.

Coronación de un peón

Si un peón alcanza el borde del tablero del jugador contrario, será promovido - el peón puede convertirse en una reina, torre, alfil o caballo, a elección del jugador. La opción no se limita a las fichas capturadas y no tiene prioridad. Por tanto, es posible tener hasta nueve reinas o hasta diez torres, alfiles o caballos si todos los peones se coronan.

FIN DEL JUEGO

Si es el turno de un jugador que no está en posición de mate pero no puede mover siguiendo las reglas, decimos que el juego está en «tablas» y finaliza con un empate. Cuando un rey está amenazado de captura (pero puede protegerse o escapar), decimos que está en jaque. Si un rey está en jaque, el jugador debe realizar un movimiento que elimine la amenaza de captura y no puede dejar al rey en jaque. El jaque mate sucede cuando el rey está en jaque y no hay ningún movimiento que lo pueda salvar. El jaque mate finaliza el juego y el jugador con el rey en jaque mate pierde.

III. BACKGAMMON - 2 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero + 1 tarjeta con decoración backgammon + 4 dados + 1 dado de doblete (opcional) + 15 fichas negras + 15 fichas blancas

OBJETIVO DEL JUEGO: El jugador ganador es aquel que retira todas sus fichas del tablero. Sin embargo, el backgammon se juega tradicionalmente con apuestas. Hacerlo es opcional y el objetivo último de una partida de Backgammon con apuestas es ganar más apuestas que el contrario.



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Cada lado del tablero tiene una pista con 12 triángulos alargados, llamados puntos. Los puntos forman una pista continua en forma de herradura y están numerados del 1 al 24. Cada jugador empieza con quince fichas, dos se colocan en su punto 24, tres en su punto 8, cinco en el punto 13 y las otras cinco en el punto 6. Los dos jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas, desde el punto 24 hacia el punto 1.

Los puntos del 1 al 6 se llaman cuadrantes internos, y los puntos del 7 al 12 son los cuadrantes externos. El punto 7 se denomina punto de barra y el punto 13 se llama punto medio.

Los puntos del 1 al 6 se llaman cuadrantes internos, y los puntos del 7 al 12 son los cuadrantes externos. El punto 7 se denomina punto de barra y el punto 13 se llama punto medio.

CÓMO JUGAR

Inicio

Al inicio del juego, cada jugador lanza un dado y el jugador que saca el número más alto mueve primero de acuerdo al número que ha salido en ambos dados. Si lo jugadores sacan el mismo número deberán tirar de nuevo. Ambos dados deben caer completamente planos en el lado derecho del tablero. Los jugadores se alternan, lanzando dos dados al principio de cada turno.

Doblete y apuestas (opcional)

Las apuestas no son necesariamente de dinero - puedes usar fichas de colores, alubias o puedes anotar los puntos en un papel. Sin embargo, el elemento de juego de apuestas puede eliminarse completamente si se tienen en cuenta el dado de doblete y las apuestas. Normalmente, la apuesta se decide al principio. En cualquier momento después del primer turno, cualquiera de los jugadores puede ofrecer el doblete de la apuesta antes de lanzar el dado. Cuando se le presenta este ultimátum, el otro jugador debe decidir si abandona el juego y la apuesta en curso o si acepta la apuesta. Una vez que se ha doblado la apuesta, solo puede redoblarla el jugador que haya aceptado la apuesta más reciente de doblarla. Cuando esto sucede, el otro jugador puede decidir abandonar el juego o aceptar el doblete y la oportunidad de ofrecer el siguiente doblete. El dado de doblete se usa para registrar la cantidad actual de la apuesta.

Desarollo del juego

En cada turno, el jugador tiene la oportunidad de mover sus fichas hacia su cuadrante interno según los números que saque al lanzar los dos dados. A menos que le salga un doble, se permiten dos movimientos, uno por cada número de los dados. Cuando le sale un doble, se permiten cuatro movimientos de los números de los dados. Los jugadores no pueden renunciar a sus movimientos.

Un punto con dos o más fichas del mismo color en él es seguro - el contrario no puede colocar una ficha en dicho punto.

Un punto que solo tiene una ficha se llama un «blot». Esa ficha es vulnerable - si el contrario cae en ese punto, la ficha es capturada y se pone en la barra (esto quiere decir que se coloca físicamente en el centro de la barra que divide el tablero).

Las fichas capturadas vuelven a entrar en el punto más alejado del cuadrante interno del jugador. Cuando se saca un 1, la ficha se puede mover de la barra al punto uno del cuadrante interno del oponente. Cuando se saca un 5, la ficha entra al punto 5 del cuadrante interno del oponente.

Si el jugador tiene una o más fichas en la barra, no puede mover más fichas hasta que estas hayan vuelto a entrar en juego. Por tanto, si el lanzamiento de los dados y la posición de las fichas del contrario no le permiten al jugador volver a entrar una ficha al tablero desde la barra, el jugador no podrá mover ninguna otra ficha y el turno pasa a su oponente.

Un lugar con dos o más fichas del oponente se dice que está «bloqueado». Si hay seis puntos seguidos bloqueados, se dice que el oponente ha formado un «prime». Esto es un logro de gran ventaja porque un «prime» no puede ser atravesado por el oponente pero sí por el jugador que lo ha creado.

Salida de las fichas del tablero

Una vez que todas las fichas de un jugador están en su cuadrante interno, puede empezar a sacarlas. Un 1 le permite al jugador sacar una ficha desde el punto 1 de su cuadrante interno, un 2 le permite sacar una ficha desde el punto 2 de su cuadrante interno y así sucesivamente. Las fichas que se sacan, simplemente se colocan fuera del tablero. Los jugadores no tiene que sacar las fichas - si es posible, pueden elegir mover otra de sus fichas en el tablero. A menudo, esto se hace para emparejar fichas solas y evitar que las capturen.

Cuando un jugador saca un número más alto que el punto más alto del cuadrante interno en el que tiene fichas, puede sacar la ficha siguiente más alta. Por ejemplo, con un 5 doble, si el jugador tiene una ficha en el punto 5, dos fichas en el punto 3, una ficha en el punto 2 y una ficha en el punto 1, puede sacar las cuatro fichas colocadas en los puntos más altos y dejar solouna en el punto 1.

Si un jugador ya ha empezado a sacar fichas y se captura una de sus fichas, esta deberá volver a entrar por el otro lado del tablero y la salida de fichas no se podrá reanudar hasta que estén todas de nuevo en el cuadrante interno.

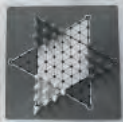
CÓMO GANAR EL JUEGO

El primer jugador que saque todas sus fichas del tablero es el ganador.
-Si el oponente ha sacado al menos una de sus fichas, se gana una sola partida y se abandona la apuesta en curso.
-Si el oponente no ha sacado ninguna ficha, este es un «gammon» y vale el doble de la apuesta en curso.
-Si el oponente tiene una ficha todavía en la barra o dentro del cuadrante interno de su contrario, esto es un «backgammon» y vale el triple de la apuesta en curso.

IV. DAMAS CHINAS - 2 a 3 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración de «damas chinas» + 10 fichas verdes + 10 fichas amarillas + 10 fichas rojas.

OBJETIVO: Tienes que llevar todas tus fichas por el tablero hasta que alcancen el brazo opuesto de la estrella. Por tanto, tendrás que cruzar el centro del tablero al igual que tus oponentes. Ser el más listo y el más rápido depende de ti.



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

Para jugar con 2 jugadores, cada uno puede jugar con un color. Luego, cada conjunto de fichas deben reunirse en la zona opuesta y el primero que llegue es el ganador.
Para jugar con 3 jugadores, cada uno de ellos juega con un color. Luego, todos tienen que llevar su color al brazo opuesto del tablero.

CÓMO JUGAR

Empiezas con tus fichas en tu esquina de la estrella y la carrera empieza hacia la esquina opuesta. Los jugadores por turnos mueven una sola ficha, bien desplazándola hacia un espacio vacío directamente a su lado o saltando otras fichas individuales.

Movimientos en línea o en diagonal: Los movimientos se realizan en cualquier dirección; puedes ir hacia la derecha o izquierda diagonalmente, avanzar, retroceder, ir en línea recta o hacia los lados. Por cada movimiento, tienes un máximo de seis posibilidades.
Salto de fichas: Para saltar una ficha, esta debe estar inmediatamente al lado de la tuya. Si la casilla de llegada está también al lado de otra ficha, puedes dar otro salto. Puedes encadenar varios saltos consecutivos para avanzar más deprisa.
No puedes combinar un movimiento a una casilla libre y luego un salto de ficha. Puedes mover una casilla sin saltar, o realizar uno o más saltos seguidos, pero no ambos movimientos a la vez. No hay capturas; las fichas saltadas permanecen en su lugar y no se retiran del tablero. No tienes que saltar; puedes detenerte en una serie de saltos encadenados si así lo deseas por razones estratégicas, como por ejemplo, para bloquear a un oponente.

V. NUEVE HOMBRES DE MORRIS - 2 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración de los nueve hombres de Morris + 9 fichas blancas + 9 fichas negras.



OBJETIVO: El objetivo del juego es conseguir que tu oponente tenga solo dos fichas en el tablero o que le sea imposible realizar movimientos por tener todas las fichas bloqueadas. Para ello, es necesario hacer «molinos» (tres fichas en fila) con tus propias fichas, lo que da el derecho a capturar una ficha del oponente.

CÓMO JUGAR

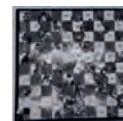
La decisión sobre qué jugador empieza se echa a suertes. El juego se lleva a cabo en dos etapas: la colocación y luego el movimiento.

2. The movement

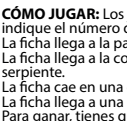
Cuando ya no tienen más fichas que colocar, los jugadores deslizan una de sus fichas hacia la intersección vacía más cercana siguiendo un camino planificado. En cualquier momento del juego, el jugador que forma un «molino», es decir, que pone tres fichas en fila, puede capturar cualquier ficha de su oponente siempre que no forme parte de un «molino». Tan pronto como a un jugador le queden solo tres fichas en el tablero, podrá moverlas libremente a cualquier punto del tablero (no solo a los puntos adyacentes).

VI. SERPIENTES Y ESCALERAS - 2 a 4 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración de serpientes y escaleras + 1 dado + 1 ficha por jugador.



OBJETIVO: El objetivo es ser el primero en alcanzar la casilla 100.
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Cada jugador coloca su ficha en la casilla 1 del tablero. El jugador más joven empieza. Los jugadores juegan por turnos.



CÓMO JUGAR: Los jugadores lanzan un dado y mueven su ficha tantas casillas como indique el número que ha salido. La ficha llega a la parte inferior de la escalera y sube a la casilla superior de la escalera. La ficha llega a la cola de la serpiente y baja a la casilla donde se encuentra la cabeza de la serpiente.

La ficha cae en una casilla normal y no sucede nada. La ficha llega a una casilla ya ocupada y vuelve al principio. Para ganar, tienes que sacar el número exacto de puntos que te permitirán caer en la casilla cien.

Si el número que has sacado es mayor que el necesario, la ficha baja según el exceso.

VII. JUEGO DE LA OCA - 2 a 6 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración del juego de la oca + 2 dados + 4 fichas por jugador (partida para 2 jugadores) o 2 fichas por jugador (partida para 3 a 6 jugadores).

OBJETIVO: El ganador es aquel que llega antes a la última casilla. Pero si al lanzar el dado, el número que saca es mayor que el número de casillas que separan la ficha del jugador de la casilla final, el jugador retrocede en vez de avanzar.



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Para empezar a jugar, los jugadores lanzan el dado. El jugador que saque el número más alto empieza. **CÓMO JUGAR:** Por turnos, los jugadores lanzan el dado y mueven sus fichas por las casillas según los puntos obtenidos. **Nota:** No puede haber dos fichas en la misma casilla. Si un jugador cae en una casilla que ya está ocupada, debe volver a la casilla de la que salió.

Casillas peligrosas:

6 - El puente - Ve a la casilla 12
19 - El hotel - Quédate y pierde un turno.
31 - El pozo - Espera a que llegue alguien para sacarte y este tomará tu lugar.
42 - El laberinto - Vuelve a la casilla 39
52 - La prisión - Espera a que alguien llegue a liberarte y este tomará tu lugar.
58 - La muerte - Lleva tu ficha al principio y empieza la partida de nuevo.

VIII. JUEGO DEL PARCHÍS - 2 a 4 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración de parchís + 1 dado + 4 fichas por jugador



OBJETIVO: El objetivo de este juego es mover las cuatro fichas en sentido horario alrededor del tablero una sola vez, subir por la columna y entrar al triángulo de casa.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Cada jugador posee 4 fichas del mismo color encerradas en un recinto. El jugador que empieza es aquel que consigue sacar un 6 con el dado. Luego, coloca una de sus 4 fichas en la casilla de salida y vuelve a lanzar el dado para saber cuánto puede avanzar en el tablero.

Los jugadores juegan por turnos en sentido horario. Solo puedes sacar otra ficha del recinto cuando te sale un 6. También puedes elegir mover una ficha del tablero en vez de sacar ficha.

Nota 1: Dos fichas del mismo color no pueden ocupar la misma casilla.
Nota 2: Si una ficha cae en una casilla ya ocupada por una ficha de otro jugador, la ficha de dicho jugador debe volver el recinto.

CÓMO JUGAR: Para terminar, el jugador debe sacar el número exacto para que la ficha quede en el triángulo de «casa». Cuando la ficha de un jugador ha entrado en la columna de «casa» de su propio color, la ficha continúa desplazándose hacia el centro del triángulo de «casa». Cuando un jugador lanza el dado y el número lleva a su ficha hasta dentro del triángulo de «casa», esa ficha ha terminado su turno. Las fichas solo pueden entrar a «casa» con el número exacto al lanzar el dado. El jugador también puede elegir mover otra ficha distinta.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete.

Nota: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (Europa únicamente). Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones, o de toda intervención impropriedade sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia debido a la presencia de piezas pequeñas. Cables Long. Peligro de estrangulación.

Referencia: JGM800
Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China
© Lexibook®

España
Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos:
savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

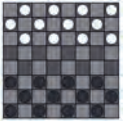
PORTUGUÊS DENTRO DA CAIXA

1 x tabuleiro magnético 3 x jogos de cartas de lado duplo 5 x dados 32 x peças de xadrez 30 x peças de damas 34 x peões coloridos 1 x manual de instruções

ATENÇÃO: As peças de embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos etiquetas e fitas de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser detachados fora..

I. DAMAS - 2 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro + 12 peças pretas + 12 peças brancas
OBJETIVO
Vence o jogo quando o adversário ficar sem peças ou não se conseguir mover (mesmo que ainda tenha peças).



PREPARAÇÃO DO JOGO

Consulte a Imagem 1. São usadas apenas as casas pretas. Não colocamos peças nas casas brancas. As casas no canto inferior direito é sempre branca, para respeitar a linha diagonal grande, e cabe ao jogador com as peças brancas começar o jogo. Cada jogador tem 12 peças, (12 brancas ou 12 pretas) colocadas nas primeiras 3 linhas do tabuleiro.

MODDO DE JOGAR

Cuando sea tu turno, mueve cualquiera de tus fichas según las siguientes reglas de movimiento. Después de mover una ficha, finaliza tu turno. Los jugadores mueven por turnos.

Regras de movimento

- As peças só se podem mover para uma casa livre, para a frente, na diagonal. Além disso, não podem retroceder (exceto quando a peça se torna "dama").
- As peças do adversário são comidas saltando sobre elas, sempre na diagonal, para a frente ou para trás, sabendo que esse movimento é obrigatório, ou seja, se um jogador tiver a possibilidade de comer uma peça adversária, tem de o fazer.
- A peça capturada é retirada do tabuleiro.
- Podem ser comidas várias peças em simultâneo.
- Se todas as casas adjacentes à sua peça estiverem ocupadas, a sua peça está bloqueada e não se pode mover.

Fazer "Dama"

Mal uma das suas peças chegue à primeira linha do lado do seu adversário, transforma-se em Dama. Coloque outra peça da mesma cor por cima da sua peça. Agora, esta dama pode mover-se para a frente ou para trás na diagonal.

II. XADREZ - 2 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro + 32 peças de xadrez

OBJETIVO

O objetivo do jogo é capt

Se, após iniciar a remoção, a peça de um jogador é capturada, essa peça tem de voltar a entrar no outro lado do tabuleiro e a remoção não pode ser reiniciada até que todas as peças estejam novamente na mesa interna.

CÓMO GANAR EL JUGO

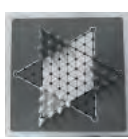
El primer jugador que saque todas sus fichas del tablero es el ganador.
-Si el oponente ha sacado al menos una de sus fichas, se gana una sola partida y se abandona la apuesta en curso.
-Si el oponente no ha sacado ninguna ficha, este es un «gammon» y vale el doble de la apuesta en curso.

-Si el oponente tiene una ficha todavía en la barra o dentro del cuadrante interno de su contrario, esto es un «backgammon» y vale el triple de la apuesta en curso.

IV. DAMAS CHINESAS - 2 A 3 JOGADORES

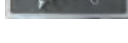
Do que precisa: 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração de "damas chinesas" + 10 peças verdes + 10 peças amarelas + 10 peças vermelhas

OBJECTIVO: Tem de fazer com que todas as suas peças atravessem o tabuleiro e cheguem ao lado oposto da estrela. Assim, tem de atravessar o centro do tabuleiro, tal como os seus adversários. Tem de ser mais rápido e mais inteligente.



PREPARAÇÃO DO JOGO:

Para jogar com 2 jogadores, cada um pode jogar com uma cores. Depois, cada conjunto de peças tem de ser juntado no lado oposto. O primeiro jogador a conseguir é declarado o vencedor. Para jogar com 3 jogadores, cada um pode jogar com uma cores. Depois, todos têm de levar as suas peças de cor para o lado oposto do tabuleiro.



MODDO DE JOGAR

Começa com as suas peças na sua ponta da estrela. Começa a corrida até à ponta oposta. Os jogadores jogam alternadamente movendo uma única peça, quer para o espaço vazio diretamente a seguir, ou saltando outras peças só's.

Mover em linha ou na diagonal: Os movimentos são feitos em qualquer direção. Pode ir para a direita ou esquerda na diagonal, avançar ou retroceder, ir em frente ou para os lados. Para cada movimento, tem assim um máximo de seis possibilidades.

Saltar peças: Para saltar uma peça, esta tem de estar justaposta à sua. Se a casa onde vai cair também estiver justaposta à outra peça, pode saltar sobre a outra peça. Assim, pode efetuar vários saltos consecutivos para avançar mais rapidamente. Tenha em conta que não pode combinar um movimento para um espaço livre e depois saltar sobre uma peça. Tem de mover a peça para uma casa sem saltar, ou efetuar um ou mais saltos consecutivos, mas não pode fazer ambos numa única jogada.

Não há capturas. As peças sobre as quais saltar permanecem no lugar e não podem ser retiradas do tabuleiro. Não é obrigado a saltar. Pode parar uma cadeia, caso deseje, por questões estratégicas, por exemplo, para bloquear outro jogador.

V. TRILHA - 2 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração "trilha" + 9 peças brancas + 9 peças pretas



OBJECTIVO: O objetivo do jogo é fazer com que o adversário tenha apenas duas peças no tabuleiro e que seja impossível efetuar qualquer movimento com todas as suas peças bloqueadas. Para isso, tem de fazer "Mills" (três peças em linha) com as suas peças, o que lhe dá o direito de capturar uma peça do adversário.



MODDO DE JOGAR

Decide-se quem é o primeiro jogador a jogar. O jogo decorre em duas fases: colocar as peças e o movimento.

1. Colocação das peças

O jogo começa com o tabuleiro vazio. Enquanto ainda houver peças, os jogadores jogam alternadamente, colocando uma peça numa interseção livre.

2. O movimento

Quando não houver mais peças para colocar no tabuleiro, cada jogador move uma das suas peças para uma interseção livre que esteja próxima, seguindo um caminho planeado. A qualquer altura do jogo, o jogador que conseguir colocar três peças em linha (mill) pode capturar qualquer peça do adversário que não esteja em "mill". Mas um jogador tenha apenas três peças no tabuleiro, pode mover as suas peças livremente para qualquer ponto do tabuleiro (e não apenas os pontos adjacentes).

VI. COBRAS E ESCADAS - 2 A 4 JOGADORES

O que precisa: 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração "cobras e escadas" + 1 dado + 1 peão por jogador



OBJETIVO: O objetivo é chegar primeiro à casa 100.
PREPARAÇÃO DO JOGO: Cada jogador coloca o seu peão no espaço 1 do tabuleiro. O jogador mais novo começa o jogo. Cada jogador joga alternadamente.

MODDO DE JOGAR: O jogador lança um dado e move o seu peão as casas indicadas pelo dado. O peão chega ao fundo de uma escada, sobe para a casa no topo da escada. O peão chega à cauda de uma cobra, desce para a casa onde se encontra a cabeça da cobra. O peão cai numa casa normal, não acontece nada. O peão chega a uma casa já ocupada por um jogador, tem de voltar ao início. Para vencer, tem de obter o número exato para chegar à casa número 100. Se o número obtido for superior ao necessário, o peão tem de retroceder o valor em excessso.

VII. JOGO DO GANSO - 2 A 6 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração do "jogo do ganso" + 2 dados + 4 peões por jogador (jogo de 2 jogadores) ou 2 peões por jogador (jogo de 3 a 6 jogadores)

OBJETIVO: O vencedor é o primeiro a chegar à última casa. Mas se, ao lançar os dados, o número obtido for superior ao número de casas que separa o peão da casa final, o jogador tem de retroceder em vez de avançar.



PREPARAÇÃO DO JOGO: Para começar a jogar o jogo do ganso, os jogadores lançam alternadamente os dados. O jogador com o número mais alto começa.
MODDO DE JOGAR: Os jogadores lançam sucessivamente os dois dados e movem os seus peões de acordo com o número obtido.
Nota: dois peões não podem ocupar a mesma casa. Se um dos jogadores cair numa casa ocupada, tem de voltar à casa de onde veio.

Espaços perigosos:

6 - A ponte - Avance para o espaço 12
19 - O hotel - Falha uma jogada
31 - O oco - Espere até que alguém o retire e ocupe o seu lugar
42 - O labirinto - Retroceda para o espaço 39
52 - A prisão - Espere até que alguém o liberte e ocupe o seu lugar
58 - A morte - Volte ao início e comece o jogo de novo

VIII. JOGO DO LUDO - 2 A 4 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração do "ludo" + 1 dado + 4 peças por jogador



OBJECTIVO: O objetivo do jogo é mover todas as peças do jogador no sentido dos ponteiros do relógio à volta do tabuleiro, até à coluna que leva ao triângulo final.
PREPARAÇÃO DO JOGO: Cada jogador tem 4 peças da mesma cor no quadro inicial. Começa o jogador que conseguir um 6 ao lançar os dados. Depois, coloca uma das suas 4 peças no quadro inicial e lança de novo os dados para saber as casas que avança no tabuleiro.

Cada jogador joga alternadamente no sentido dos ponteiros do relógio. Só quando lhe sair um 6 é que pode colocar mais uma peça no quadro inicial. Também pode seleccionar mover uma peça que já esteja em jogo.

Nota 1: Duas peças da mesma cor não podem ocupar a mesma casa.

Nota 2: Se uma peça cair numa casa já ocupada pelo adversário, tem de voltar para o quadr inicial.

MODDO DE UTILIZAÇÃO: Para chegar ao triângulo final, um jogador tem de obter o número exato de casas em falta. Quando a peça de um jogador atingir a coluna final da sua cor, a peça continua o movimento na direção do triângulo final. Quando um jogador obtiver o número em falta, a peça chega ao triângulo final e termina a jornada. Uma peça só pode ser movida para o triângulo final com um número exato. Também pode seleccionar mover outra peça.

MANUTENÇÃO E GARANTIAE

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

Nota: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (Europa unicamente). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomendase que guarde a caixa para uma future referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

ATENÇÃO! Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: JGM800

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China © Lexibook®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas: www.lexibook.com

ITALIANO CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 x tavoliere magnetico 3 x carte da gioco a due facce 5 x dadi 32 x pezzi da scacchi 30 x pedine da dama 34 x pedine colorate 1 x manuale di istruzioni

ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

I. DAMA - 2 GIOCATORI

Occorrente: 1 damiera + 12 pedine da dama nere + 12 pedine da dama bianche

OBJECTIVO DEL GIOCO

Il giocatore a cui vengono catturate tutte le pedine o che è impossibilitato a muovere (anche se ha ancora pedine) ha perso.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Figura I. Si usano esclusivamente le caselle nere; le pedine non devono essere posizionate sulle caselle bianche. Orientare la damiera in modo tale che la prima casella in basso a destra sia bianca. Inizia la partita il giocatore con le pedine bianche. Ciascun giocatore dispone di 12 pedine (12 nere o 12 bianche), da posizionare sulle prime 3 righe della damiera.

REGOLE DEL GIOCO

A turno, spostare una qualsiasi delle proprie pedine rispettando le regole di movimento elencate di seguito. Il turno termina dopo aver spostato la propria pedina. Si gioca a turni.

Movimento delle pedine

-Le pedine possono muoversi di una sola casella alla volta, diagonalmente e in avanti; non possono muoversi all'indietro (a meno che la pedina diventi "dama").
-Per catturare le pedine avversarie è necessario scavalcarle, sempre in diagonale, in avanti o anche all'indietro. La cattura è obbligatoria: se il giocatore può catturare una pedina o una dama dell'avversario, è tenuto a farlo.
-Le pedine catturate vengono rimosse dalla damiera.
-E' possibile catturare più pedine, se nella casella di arrivo si presentano le condizioni di una nuova cattura.
-Se tutte le caselle adiacenti alla propria pedina sono occupate, la pedina è bloccata e non può muoversi.

Diventare "dama"

Quando una pedina raggiunge la prima riga dal lato dell'avversario, diventa dama. Posizionare un'altra pedina dello stesso colore su di essa. La dama può essere mossa diagonalmente sia in avanti che all'indietro.

II. SCACCHI – 2 GIOCATORI

Occorrente: 1 scacchiera + 32 pezzi da scacchi

OBJECTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è catturare il Re dell'avversario.



PREPARAZIONE DEL GIOCO: Figura II.a. Il giocatore che muove i pezzi bianchi prende il nome di "Bianco", e il giocatore che muove i pezzi neri prende il nome di "Nero". Il Bianco effettua la prima mossa, quindi si gioca a turni.



REGOLE DEL GIOCO

Inizia la partita il Bianco, rispettando le mosse elencate di seguito. Quindi il gioco prosegue a turni. Quando il giocatore deve compiere la mossa, si dice che "ha il tratto".

Mosse

-Il Re si muove di una casella alla volta, in qualsiasi direzione.
-La Regina si muove un qualsiasi numero di caselle per volta, in qualsiasi direzione.
-La Torre si muove di un qualsiasi numero di caselle per volta, solo orizzontalmente (lunga la linea) o verticalmente (lungo la colonna).
-L' Alfere si muove di un qualsiasi numero di caselle per volta, solo diagonalmente.
-Il Cavallo si muove a "forma di L"; due caselle orizzontali o verticali e una casella ad angolo retto.
-La Pedina si muove sempre in avanti. Alla sua prima mossa può avanzare di due caselle, alle mosse successive può avanzare solo di una casella alla volta. Per catturare un pezzo avversario si muove di una casella in diagonale.

Arrocco

L'arrocco è l'unica mossa che permette di muovere più di una pedina nello stesso turno. Durante l'arrocco, il re si muove di due caselle verso una torre, e tale torre si muove nella casella compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re. L'arrocco è consentito solo se le tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

-Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco.
-Non sono presenti pezzi tra il re e la torre.

Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da un pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da un pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

En passant

La mossa en passant può verificarsi solo quando un pedone si sposta di due caselle quando abbandona la casella di partenza. In tale circostanza, l'avversario può catturare quel pedone "en passant", come se si fosse mosso di una sola casella. Questa mossa, tuttavia, rimane disponibile per una sola mossa.

Promozione del pedone

Se un pedone riesce ad avanzare fino alla prima riga dal lato dell'avversario viene promosso e può diventare donna, torre, alfiere o cavallo, a scelta del giocatore. La scelta non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. Pertanto, è teoricamente possibile avere fino a nove regine o dieci torri, alferi o cavalli se tutti i pedoni vengono promossi.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Si ha una situazione di "stallo", e la partita termina in parità, quando il giocatore che ha il tratto non può compiere alcuna mossa legale ma il suo re non è sotto scacco.

Si ha una situazione di scacco quando un re è minacciato di cattura (ma è in grado di sottrarsi ad essa nella mossa successiva). Se il re è sotto scacco, il giocatore deve effettuare una mossa che lo liberi dalla situazione di scacco. Si verifica lo scacco matto quando il re è sotto scacco ma non ha la possibilità di sottrarsi. Lo scacco matto pone fine alla partita. Il giocatore che ha subito lo scacco matto perde la partita.

III. BACKGAMMON - 2 GIOCATORI

Occorrente: 1 tavoliere + 1 carta decorativa "backgammon" + 4 dadi + 1 cubo del raddoppio (opzionale) + 15 pedine bianche + 15 pedine nere

OBJECTIVO DEL GIOCO: rimuovere tutte le proprie pedine dal tavoliere. Tuttavia, tradizionalmente il backgammon viene giocato concordando una certa posta per ogni punto. In tal caso (ma è facoltativo), l'obiettivo finale di una partita di backgammon è vincere una posta maggiore rispetto all'avversario.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Su ogni lato del tavoliere sono presenti 12 triangoli, chiamati "punte". Le punte formano un percorso continuo a forma di ferro di cavallo, e sono numerate da 1 a 24. Ogni giocatore inizia con quindici pedine: due sulla punta 24, tre sulla punta 8 , cinque sulla punta 13 e cinque sulla punta 6. I due giocatori muovono le proprie pedine in direzione opposta, dalla punta 24 alla punta 1.

Le punte dalla 1 alla 6 prendono il nome di casa o tavola interna, e le punte dalla 7 alla 12 prendono il nome di tavola esterna. La punta 7 prende il nome di punta barra, e la punta 13 prende il nome di punta intermedia.

REGOLE DEL GIOCO

Inizio della partita

Ciascun giocatore lancia un dado: inizia la partita il giocatore con il numero più alto, effettuando il numero di mosse indicato da entrambi i dadi. Se i giocatori ottengono lo stesso numero, devono lanciare nuovamente i dadi. Un lancio è considerato valido solo se entrambi i dadi si fermano in piano sulla lato destro del tavoliere. Il gioco prosegue a turni: ciascun giocatore lancia due dadi all'inizio del propri turno

Raddoppio e posta in gioco (facoltativo)

La posta in gioco non deve essere necessariamente in denaro: è possibile usare pedine colorate o fagioli o semplicemente tenere il punteggio con carta e penna. Tuttavia l'elemento d'azzardo può essere rimosso completamente ignorando il cubo del raddoppio e la posta in gioco. Normalmente, tuttavia, la posta in palio viene stabilita all'inizio. In qualsiasi momento dopo il primo lancio, ciascun giocatore può raddoppiare la posta prima di lanciare i dadi. Il giocatore a cui è stato offerto un raddoppio deve rifiutarlo (e perdere la partita e la posta corrente) o accettarlo.

Dopo aver raddoppiato la posta, solo il giocatore che ha accettato l'offerta di raddoppio può recente può proporre un nuovo raddoppio. Quando ciò avviene, l'altro giocatore o rifiuta e perde la partita, o accetta il raddoppio e la possibilità di proporre il successivo raddoppio. Il cubo del raddoppio serve per tenere traccia della posta corrente.

Svolgimento della partita

Ogni turno dà la possibilità di muovere le proprie pedine verso la propria tavola interna del numero di mosse indicato dai due dadi lanciati. A mano che non si ottenga un doppio, sono consentite due mosse, ognuna corrispondente a un dado. Se si ottiene un doppio, il giocatore muove il doppio delle mosse. I giocatori sono obbligati a effettuare il numero di mosse indicate.

Una punta con due o più pedine dello stesso colore è sicura: le pedine avversarie non possono fermarsi su tale punta.

Una punta su cui è presente una sola pedina è "scoperta". Se una pedina avversaria finisce su questa punta, la pedina viene catturata e posizionata sul bar (la barra verticale che suddivide il tavoliere).

Le pedine catturate possono rientrare, finendo sulla punta più lontana dalla tavola interna del giocatore. Un 1 permette di spostare la pedina dal bar alla punta 1 della tavola interna dell'avversario. Un 5 permette di spostare la pedina dal bar alla punta 5 della tavola interna dell'avversario.

Se il giocatore ha una o più pedine sul bar, non può muovere altre pedine finché tali pedine non sono rientrate nel gioco. Pertanto, se il lancio dei dadi e la posizione delle pedine avversarie impedisce il rientro delle proprie pedine dal bar, il giocatore non può muovere alcuna pedina e perde il turno.

Una punta con due o più pedine dello stesso colore è "bloccata". Se sei punte di fila sono bloccate, l'avversario ha formato uno "sbarramento". Questa situazione è molto vantaggiosa: uno sbarramento non può essere attraversato dall'avversario, ma solo dal giocatore che l'ha creato.

Bearing off

Quando un giocatore ha portato tutte le sue pedine sulla propria tavola interna, può iniziare a portarle fuori dal tavoliere ("bearing off"). Un 1 permette al giocatore di portare fuori una pedina dalla punta 1 della sua tavola interna, un 2 permette di portare fuori una pedina dalla punta 2 della sua tavola interna, e così via. Le pedine portate fuori vengono semplicemente rimosse dal tavoliere. I giocatori non sono obbligati a portare fuori le proprie pedine: se è consentito, possono spostare una pedina all'interno della propria tavola interna. Questa strategia è utile per appaiare due pedine singole ed evitare che vengano catturate.

Se si ottiene un numero superiore alla punta più alta della tavola interna su cui sono presenti le proprie pedine, il giocatore può portare fuori la pedina sulla punta successiva. Ad esempio, se il giocatore ottiene un doppio 5 e ha una pedina sulla punta 5, due pedine sulla punta 3, una pedina sulla punta 2 e una pedina sulla punta 1, può far uscire le quattro pedine sulle punte più alte, rimanendo con una sola pedina sulla punta 1.

Se una pedina viene catturata durante il bearing off, tale pedina deve rientrare dall'altro lato della tavola, e il giocatore non può ricominciare il bearing off finché tutte le pedine non si trovano nuovamente nella tavola interna.

TERMINI DELLA PARTITA

Vince il giocatore che porta fuori tutte le sue pedine dal tavoliere.

-Se l'altro giocatore ha portato fuori almeno una pedina, perde la singola partita e la posta corrente.
-Se il giocatore che ha portato fuori alcuna partita, subisce un "gammon" e perde il doppio della posta corrente.
-Se l'altro giocatore ha una o più pedine sul bar o nella tavola interna dell'avversario, subisce un "backgammon" e perde il triplo della posta corrente.

IV. DAMA CINESE – DA 2 A 3 GIOCATORI

Occorrente: 1 tavoliere + 1 carta decorativa "dama cinese" + 10 pedine verdi + 10 pedine gialle + 10 pedine rosse

OBJECTIVO DEL GIOCO: spostare le proprie pedine attraverso il tavoliere da una punta della stella a quella opposta. Poiché anche gli altri giocatori devono attraversare il centro del tavoliere, è necessario giocare con intelligenza e rapidità.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Se si gioca in 2, ciascun giocatore può usare una colori. Ogni gruppo di pedine deve raggiungere la punta opposta della stella; vince la partita il giocatore che la raggiunge per primo. Se si gioca in 3, ciascun giocatore può usare una colori. Ognuno deve portare il proprio colori sulla punta opposta della stella.



REGOLE DEL GIOCO

Si inizia con le proprie pedine nella rispettiva punta della stella. L'obiettivo è portarle nella punta opposta. I giocatori, a turno, muovono una sola pedina, portandola in uno degli spazi vuoti adiacenti o saltando un'altra pedina.

Spostamento in linea retta o diagonale: le pedine possono essere spostate in qualsiasi direzione, in diagonale verso destra o sinistra, in avanti o all'indietro, in linea retta o lateralmente. Per ogni mossa sono quindi disponibili non più di sei possibilità.
Salto di pedine: per saltare una pedina, questa deve essere affiancata alla propria; se anche la posizione di arrivo è affiancata a un'altra pedina, è possibile effettuare un altro salto. Pertanto è possibile concatenare più salti consecutivi per avanzare più rapidamente.

Nota: non è possibile combinare una mossa verso uno spazio adiacente con un salto di pedine nello stesso turno. È necessario scegliere se spostare la propria pedina sullo spazio adiacente senza saltare, o se effettuare uno o più salti di fila. Questo gioco non prevede la cattura: le pedine saltate rimangono al loro posto e non vengono rimosse dal tavoliere. Pertanto non è obbligatorio saltare più pedine di fila: è possibile fermarsi prima, ad esempio per bloccare gli avversari.

V. MULLINO – 2 GIOCATORI

Occorrente: 1 tavoliere + 1 carta decorativa "mullino" + 9 pedine bianche + 9 pedine nere



OBJECTIVO DEL GIOCO: fare in modo che l'avversario rimanga con solo due pedine sul tavoliere o che non possa effettuare mosse perché tutte le sue pedine sono bloccate. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario realizzare dei "mullini" (tre pedine in linea) con le proprie pedine per poter catturare una pedina avversaria.



REGOLE DEL GIOCO

La partita inizia con il tavoliere vuoto. Il gioco è composto da due fasi: il posizionamento e il movimento.

1. Il posizionamento

Il giocatore che inizia viene estratto a sorte. Il gioco è composto da due fasi: il posizionamento e il movimento.

2. Il movimento
Quando tutte le pedine sono state posizionate, ogni giocatore sposta una delle proprie pedine su un punto libero adiacente.

Posizionare un'altra pedina sulla casella che realizza un mullino, ovvero allinea tre delle proprie pedine, può catturare qualsiasi pedina avversaria che non appartenga a un mullino. Quando un giocatore rimane con tre pedine sul tavoliere, può spostarle liberamente in qualsiasi punto (non solo quelli adiacenti).

VI. SCALE E SERPENTI – DA 2 A 4 GIOCATORI

Occorrente: 1 tavoliere + 1 carta decorativa "scale e serpenti" + 1 dado + 1 pedina per giocatore



OBJECTIVO DEL GIOCO: raggiungere per primi la casella numero 100.

PREPARAZIONE DEL GIOCO: ciascun giocatore posiziona la propria pedina sulla casella numero 1 del tavoliere. Inizia la partita il giocatore più giovane. Il gioco prosegue a turni.



REGOLE DEL GIOCO: il giocatore lancia un dado e sposta la sua pedina del numero di caselle indicato dal dado.

Se la pedina finisce su una casella con la fine della scala, va direttamente sulla casella corrispondente alla cima della scala.

Se la pedina finisce su una casella con la coda del serpente, torna sulla casella corrispondente alla testa del serpente.

Se la pedina finisce su una casella normale, non succede nulla. Se la pedina finisce su una casella già occupata, ritorna alla casella numero 1. Per vincere è necessario ottenere con il dado il numero di mosse necessario per finire esattamente sulla casella numero 100. Se il numero ottenuto è superiore a quello necessario, la pedina indietreggia del numero di caselle in eccesso.

VII. GIOCO DELL'OCA – DA 2 A 6 GIOCATORI

Occorrente: 1 tavoliere + 1 carta decorativa "gioco dell'oca" + 2 dadi + 4 pedine per giocatore (se si gioca in 2) o 2 pedine per giocatore (se si gioca in 3, 4, 5 o 6)

OBJECTIVO DEL GIOCO: raggiungere per primi l'ultima casella. Se il numero ottenuto con i dadi è superiore al numero di caselle che separano la pedina dal traguardo, il giocatore deve indietreggiare invece che avanzare.



PREPARAZIONE DEL GIOCO: per decidere chi inizia la partita, i giocatori lanciano i dadi a turno. Inizia il giocatore che ha ottenuto il numero più alto.

REGOLE DEL GIOCO: i giocatori, a turno, lanciano i due dadi e spostano le proprie pedine di tante caselle quante indicate dai dadi. Se la pedina finisce su una casella normale, non succede nulla. Se la pedina finisce in una casella occupata, deve tornare alla propria casella di partenza.

Caselle speciali

6 - Il ponte: vai alla casella numero 12
19 - L'hotel: perdi un turno
31 - Il pozzo: rimani su questa casella finché un'altra pedina non prende il tuo posto
42 - Il labirinto: torna alla casella numero 39
52 - La prigione: rimani su questa casella finché un'altra pedina non prende il tuo posto
58 - La morte: torna alla casella numero 1 e inizia da capo

SPIELANLEITUNG

Beginn
Des Spiels würfelt jeder Spieler mit einem Würfel, und der Spieler mit der höheren Zahl zieht zuerst mit den auf beiden Würfeln angezeigten Zahlen. Wenn die Spieler die gleiche Zahl würfeln, müssen sie erneut würfeln. Beide Würfel müssen komplett flach auf der rechten Seite des Spielbretts landen. Die Spieler sind dann abwechselnd an der Reihe und würfeln zu Beginn jeder Runde mit zwei Würfeln.

Verdopplung und Einsätze (optional)

Bei Einsätzen muss es sich nicht zwangsläufig om Geld handeln. Es können auch farbige Spielfiguren oder Bohnen verwendet werden oder der Spielsand wird einfach mit Stiff und Papier festgehalten. Das Glücksspiellement kann jedoch vollständig herausgenommen werden, indem der Verdopplungswürfel und die Einsätze ignoriert werden. Normalerweise wird jedoch im Vorfeld ein Einsatz festgelegt. Jederzeit nach der ersten Runde kann jeder Spieler, bevor die Würfel fallen, anbieten, den Einsatz zu verdoppeln. Wenn dem anderen Spieler ein solches Verdopplungsangebot unterbreitet wird, muss er sich entscheiden, entweder das Spiel und den aktuellen Einsatz aufzugeben oder das Angebot anzunehmen. Sobald der Einsatz verdoppelt wurde, kann nur der Spieler, der ds letzte Angebot zur Verdopplung des Einsatzes angenommen hat, eine erneute Verdopplung anbieten.

Wenn dies geschieht, gibt der andere Spieler entweder das Spiel auf oder akzeptiert die Verdopplung und die Möglichkeit, die nächste Verdopplung anzubieten. Der Verdopplungswürfel wird verwendet, um die aktuelle Höhe des Einsatzes festzulegen.

Spielverlauf

Jeder Zug besteht aus der Möglichkeit, Spielsteine entsprechend der Augenzahl der beiden Würfel in Richtung des inneren Feldes des Spielers zu bewegen. Sofern kein Pasch gewürfelt wird, sind zwei Züge erlaubt, einer für jede gewürfelte Zahl. Wenn ein Pasch gewürfelt wird, sind vier Züge mit der gewürfelten Zahl erlaubt. Die Spieler dürfen ihre Züge nicht aussetzen.

Ein Point, auf dem sich zwei oder mehr Steine der gleichen Farbe befinden, ist sicher - der Gegner kann keinen Stein auf einem solchen Point ablegen.

Ein Point, auf dem nur ein Spielstein liegt, wird Blot genannt. Ein solcher Spielstein ist gefährdet – wenn der Gegner auf diesem Point landet, wird der Spielstein geschlagen und auf die Bar gelegt (das heißt auf die Mittellinie, die ds Brett teilt).

Geschlagene Spielsteine werden auf dem Point wieder eingesetzt, der am weitesten vom Heimfeld des Spielers entfernt ist. Wird eine 1 gewürfelt, darf der Spielstein Figur von der Bar auf Point 1 des gegnerischen Heimfelds gelegt werden. Wird eine 5 gewürfelt, darf der Spielstein auf Point 5 des gegnerischen Heimfelds wieder eingesetzt werden.

Wenn ein Spieler eine oder mehrere Spielsteine auf der Bar hat, können keine anderen Spielsteine bewegt werden, bis alle diese Spielsteine wieder ins Spiel gekommen sind. Wenn also ein Spieler aufgrund der Bar einen Stein auf dem Point 5 hat, kann der gegnerische Spielsteine keinen eigenen Spielstein von der Bar wieder auf das Brett setzen kann, kann der Spieler keinen anderen Spielstein ziehen und der Gegner ist an der Reihe.

Ein Point, auf dem zwei oder mehr gegnerische Spielsteine liegen, wird als „blockiert“ bezeichnet. Wenn sechs aufeinanderfolgende Points blockiert sind, heißt es, dass der Gegner eine „Prime“ gebildet hat. Diese Blockade ist von großem Vorteil, denn eine Prime kann nicht vom Gegner überquert werden, sondern nur von dem Spieler, der sie erstellt hat.

Abtragen

Sobald alle Spielsteine im Heimfeld eines Spielers angekommen sind, kann dieser Spieler mit dem „Abtragen“ beginnen. Wenn der Spieler eine 1 würfelt, darf er einen Stein vom Point 1 des Heimfeldes abtragen, wenn er eine 2 gewürfelt hat, darf er eine Figur von Point 2 seines Heimfeldes abtragen und so weiter. Abgetragene Spielsteine werden einfach vom Brett genommen. Die Spieler müssen nicht abtragen – falls vorhanden, können sie stattdessen einen Spielstein innerhalb ihres Heimfelds ziehen. Dies wird oft gemacht, um Einzelsteine zu paaren, sodass sie nicht vom Gegner geschlagen werden können.

Wenn ein Spieler eine Zahl würfelt, die höher ist als der höchste Point des Heimfelds, auf dem dieser Spieler Spielsteine hat, darf der Spieler den nächsthöheren Spielstein abtragen. Wenn der Spieler z. B. einen 5er-Pasch würfelt und einen Spielstein auf Point 5, zwei Spielsteine auf Point 3, einen Spielstein auf Point 2 und einen Spielstein auf Point 1 hat, würde er die vier am höchsten platzierten Spielsteine abtragen und hätte nur noch einen Spielstein auf Point 1.

Wenn nach dem Beginn des Abtragens der Spielstein eines Spielers geschlagen wird, muss dieser Spielstein auf der anderen Seite des Brettes wieder eingesetzt werden und das Abtragen kann erst wieder beginnen, wenn sich alle Spielsteine wieder im Heimfeld befinden.

WIE MAN GEWINNT
Der erste Spieler, der alle Spielsteine abgetragen hat, gewinnt das Spiel.
- Wenn der Gegner mindestens einen Spielstein abgetragen hat, ist ein Einzelspiel gewonnen und der aktuelle Einsatz verfällt.
- Hat der Gegner noch keinen Spielstein herausgewürfelt, handelt es sich um ein „Gammon“ und wird das Spiel doppelt bewertet.
- Hat der Gegner noch einen Spielstein auf der Bar oder in seinem Heimfeld, nennt man die Situation „Backgammon“ und dem Sieger bekommt den dreifache Wert des aktuellen Einsatzes.

IV. STERNHALMA – 2 bis 3 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Spielbrett + 1 Spielplan für Sternhalma + 10 grüne Spielfiguren + 10 gelbe Spielfiguren + 10 rote Spielfiguren

GEGENSTAND: Der Spieler muss mit allen Spielfiguren das Spielbrett überqueren und es alle im gegnerischen Zacken der Spielfiguren platzieren. Er muss also gegen wie seine Gegner die Mitte des Spielfelds überqueren. Es liegt an ihm, hierbei so schnell und geschickt vorzugehen wie möglich.

| | |
|--|--|
| SPIELAUFBAU: <p>Wenn 2 Spieler gegeneinander spielen, kann jeder entweder mit einer Farbe spielen. Dann muss jeder Spielsteinsatz das gegenüberliegende Feld erreichen, der erste, dem das gelingt, hat gewonnen.</p> <p>Um mit 3 Spielern zu spielen, kann jeder mit einer Farbe spielen. In diesem Fall muss jeder seine Farbe(n) auf den Zacken auf der anderen Seite das Spielbretts bringen.</p> | |
|--|--|

SPIELANLEITUNG
Zu Beginn des Spiels stehen die Spielfiguren in einem Zacken des Sterns. Das Rennen geht in Richtung des gegenüberliegenden Zackens. Die Spieler bewegen abwechselnd eine einzelne Spielfigur, indem sie entweder auf ein leeres Feld direkt daneben ziehen oder andere einzelne Figuren überspringen.

Lineare oder diagonale Züge: Züge sind in jede Richtung möglich: diagonal nach rechts oder links, vorwärts oder rückwärts, geradeaus oder seitwärts. Für jeden Zug gibt es also maximal sechs Möglichkeiten.
Überspringen von Figuren: Um eine Spielfgur zu überspringen, muss sie sich neben der eigenen befinden. Wenn sich neben dem freien Landefeld eine weitere Figur befindet, kann noch einmal gesprungen werden. Es können also mehrere aufeinanderfolgende Sprünge erfolgen, um schneller voranzukommen.
Jedoch ist es nicht möglich, einen Zug auf ein freies Feld und einen anschließenden Sprung über eine Figur zu kombinieren. Der Spieler kann die Figur entweder auf ein anderes Feld bewegen, ohne zu springen, oder einen oder mehrere Figuren hintereinander überspringen, aber nicht beides in einer Runde.
Es werden keine Figuren geschlagen, die überspringenden Figuren bleiben an ihrem Platz und werden nicht vom Spielbrett entfernt.
Es muss nicht gesprungen werden. Der Spieler kann aus strategischen Gründen in einer Kette stehen bleiben, um beispielsweise einen Gegner zu blockieren.

V. MÜHLE – 2 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Spielbrett + 1 Spielplan für Mühle + 9 weiße Spielsteine + 9 schwarze Spielsteine

GEGENSTAND: Ziel des Spiels ist es, zu erreichen, dass der Gegner nur noch zwei Spielsteine auf dem Brett hat oder dass er seine Steine nicht mehr bewegen kann, weil sie blockiert sind. Dazu ist es notwendig, mit seinen eigenen Spielsteinen „Mühlen“ (drei Steine in einer Reihe) zu bilden, was das Recht gibt, einen Spielstein des Gegners aus dem Spiel zu nehmen.

SPIELANLEITUNG

Es wird gelost, um festzulegen, wer das Spiel beginnt. Das Spiel läuft in zwei Phasen ab: der Setzphase und der Zugphase.

1.Die Setzphase

Das Spiel beginnt mit dem leeren Brett. Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Brettes, bis sie keine mehr haben.

2. Die Zugphase

Wenn der Spieler keine Spielsteine mehr zum Setzen hat, schiebt er einen seiner Steine entsprechend seinem geplanten Weg auf einen angrenzenden freien Kreuzungspunkt. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Mühle schließt, darf er einen beliebigen Stein des Gegners aus dem Spiel nehmen, sofern dieser Stein nicht ebenfalls Bestandteil einer Mühle ist. Sobald ein Spieler nur noch drei Spielsteine auf dem Brett hat, kann er mit seinen Steinen beliebig auf jeden freien Punkt auf dem Brett (nicht mehr nur auf benachbarte Punkte) springen.

VI. LEITERSPIEL – 2 BIS 4 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Spielbrett + 1 Spielplan für das Leiterspiel + 1 Würfel + 1 Spielfigur pro Spieler



GEGENSTAND: Ziel ist es, zuerst Feld 100 zu erreichen.
SPIELAUFBAU: Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf Feld 1 des Spielplans. Der Jüngste beginnt das Spiel. Es wird reihum gespielt.

SPIELANLEITUNG: Der Spieler würfelt und bewegt seine Spielfigur um so viele Felder, wie er Augen gewürfelt hat. Kommt die Figur einem bereits besetzten Feld an, muss sie zurück zum Start. Wenn die Spielfigur am unteren Ende einer Leiter ankommt, klettert sie auf das Feld am oberen Ende der Leiter. Wenn die Spielfigur auf dem Schwanz der Schlange ankommt, wird sie auf das Feld mit dem Kopf der Schlange versetzt.

Wenn die Figur auf einem normalen Feld landet, passiert nichts.

Kommt die Figur einem bereits besetzten Feld an, muss sie zurück zum Start.

Um zu gewinnen, muss der Spieler genau so viele Augen würfeln, dass er direkt auf dem Hundertfelder ankommt. Ist die gewürfelte Zahl größer als die erforderliche, muss die Figur die überschüssige Augenzahl zurücklaufen.

VII. GÄNSESPIEL – 2 BIS 6 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Spielbrett + 1 Spielplan für das Gänsespiel + 2 Würfel + 4 Spielfiguren pro Spieler (Spiel mit 2 Spielern) oder 2 Spielfiguren pro Spieler (Spiel mit bis 6 Spielern)

OBIETTIVO DEL GIOCO: raggiungere per primi l'ultima casella. Se il numero ottenuto con i dadi è superiore al numero di caselle che separano la pedina dal traguardo, il giocatore deve indietreggiare invece che avanzare.



SPIELAUFBAU: Um das Gänsespiel zu beginnen, müssen die Spieler abwechselnd würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

SPIELANLEITUNG: Die Spieler würfeln nacheinander mit den beiden Würfeln und rücken ihre Spielfiguren entsprechend der Augenzahl von Feld zu Feld vor. Hinweis: Zwei Spielfiguren dürfen nicht auf demselben Feld stehen. Wenn einer der Spieler auf einem besetzten Feld ankommt, muss er auf das Feld zurückkehren, von dem er gekommen ist.

Spezialfelder:

6 – Die Brücke – auf Feld 12 vorrückén
19 – Das Hotel – eine Runde aussetzen
31 – Der Brunnen – der Spieler muss warten, bis ein anderer Spieler kommt und ihn herauszieht – der neu angekommene Spieler nimmt dann den Platz im Brunnen ein
42 – Das Labyrinth – zurück auf Feld 39
52 – Der Gefängnis – der Spieler muss warten, bis ein anderer Spieler kommt und ihn befreit – der neu angekommene Spieler nimmt dann den Platz im Gefängnis ein
58 – Tod – die Figur kehrt zum Anfang zurück und beginnt das Spiel von vorne

VIII. PFERDCHENSPIEL – 2 BIS 4 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Spielbrett + 1 Spielplan für das Pferdchenspiel + 1 Würfel + 4 Pferchen pro Spieler



GEGENSTAND: Ziel des Spiels ist es, alle vier Spielsteine des Spielers im Uhrzeigersinn einmal um das Spielbrett herum, die Heimreihe hinauf und auf das Heimdreieck zu bewegen.

SPIELAUFBAU: Die Spieler haben jeweils 4 Pferchen der gleichen Farbe in einem Gehege eingesperrt. Derjenige Spieler, der es schafft, eine 6 zu würfeln, beginnt das Spiel.

Dann stellt er eines seiner 4 Pferde auf das Startfeld und würfelt erneut und zieht entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielbrett vorwärts.

Die Spieler spielen abwechselnd im Uhrzeigersinn. Nur wenn man eine 6 würfelt, kann man ein neues Pferchen aus dem Gehege holen. Man kann aber stattdessen auch mit einer bereits auf dem Spielbrett befindliche Figur ziehen.

Hinweis 1: Zwei Pferde der gleichen Farbe können nicht das gleiche Feld belegen. Hinweis 2: Wenn ein Pferd auf einem Feld ankommt, das bereits vom Gegner besetzt ist, muss es zurück ins Gehege.

SPIELANLEITUNG: Um in den Stall zu gelangen, muss der Spieler die genau benötigte Zahl würfeln, um auf dem Heimdreieck anzukommen. Wenn die Spielfigur eines Spielers die Heimreihe der eigenen Farbe erreicht hat, bewegt sie sich weiter in Richtung Zentrum zu ihrem Heimdreieck. Wenn die Figur eines Spielers mit den gewürfelten Augen direkt auf dem Heimdreieck ankommt, ist für diese Figur das Spiel beendet. Ein Spielstein kann nur mit genau der benötigten Augenzahl auf das Heimdreieck gezogen werden. Er kann sich auch dafür entscheiden, stattdessen ein anderes Pferd vorwärts zu bewegen.

FLERGE UND WARTUNG / GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. 2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen.

Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbeduftetes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Beding durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckungsgefahr – kleine Teile.

Referenznummer: JGM800
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
© Lexibook®

Deutschland & Österreich
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:
savcom@lexibook.com
www.lexibook.com

NEDERLANDS IN DE VERPAKKING

1 magnetisch spelbord 3 dubbelzijdige spelkaarten 5 dobbelstenen 32 schaakstukken 30 damschijven 34 kleurpinnen 1 x Gebruikershandleiding

OPGELET: Al het verpakkingsmateriaal zoals plakband, plastic vellen, draadklemmen en labels die niet deel uitmaken van dit apparaat dienen weggegooid te worden.

I. DAMSPËL – 2 SPËLERS

Benodigdheden: 1 dambord + 12 zwarte damschijven + 12 witte damschijven

DOEL

Wint het spel wanneer de tegenspeler geen damschijven meer heeft of niet langer kan bewegen (zelfs al heeft hij/zij nog damschijven).



OPSTELLING

<-Siehe Abbildung 1. Nur die schwarzen Felder werden verwendet und die Steine werden nicht auf die weißen Felder gelegt. Das Feld unten rechts ist immer weiß, damit die lange Diagonale respektiert wird. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt das Spiel. Jeder Spieler hat 12 Steine zur Verfügung (12 schwarze oder 12 weiße), die auf die ersten 3 Reihen des Damebretts gelegt werden.

SPELEN

Verplaats tijdens je beurt een van je damschijven volgens onderstaande verplaatsingsregels. Je beurt is over na het spelen van één damschijf. De spelers spelen om de beurt.

Verplaatsingsregels
- De damschijven kunnen per keer slechts naar één vrij vak in voorwaarts e diagonale richting worden verplaatst. Ze kunnen niet achteruit worden verplaatst (tenzij de damschijf in een „dam“ is veranderd).
- De damschijven van de tegenspeler worden geslagen door de damschijf van de tegenspeler te springen, dit altijd diagonaal, maar zowel voor- als achteruit. Het slaan van damschijven is bindend, dit betekent dat wanneer de speler een damschijf of dam kan nemen, hij verplicht is om dit te doen.

- De geslagen damschijven worden uit het spelbord verwijderd.
- Het slaan van meerdere damschijven in één beurt is mogelijk.
- Als alle vakken naast je damschijf bezet zijn, is je damschijf geblokkeerd en kan deze niet worden verplaatst.

Een dam worden

Zodra een van je damschijven de eerste rij van de kant van het spelbord van je tegenspeler heeft bereikt, wordt deze een dam. Plaats vervolgens een andere damschijf van dezelfde kleur er bovenop. Deze dam kan vervolgens zowel diagonaal vooruit als achteruit worden verplaatst.

II. SCHACH – 2 SPIELER

Benodigdheden: 1 schaakbord + 32 schaakstukken

DOEL

Het doel van het spel is om de Koning van de tegenspeler te slaan.



SPELEN

De speler met Wit begint het spel door het volgen van onderstaande verplaatsingsregels. Elke speler speelt vervolgens om de beurt.

- De Koning mag per zet één veld verplaatst worden, dit in alle richtingen.
- De Koning mag per zet over een willekeurig aantal velden verplaatst worden, dit in alle richtingen.
- De Toreen mag per zet horizontaal (rij) of verticaal (kolom) over een willekeurig aantal velden verplaatst worden.
- De Loper mag per zet diagonaal over een willekeurig aantal velden verplaatst worden.
- Het Paard wordt in een “L-vorm” verplaatst, twee velden horizontaal ofverticaal en vervolgens één veld recht daarop.
- De Pion wordt altijd vooruit verplaatst. Bij zijn eerste zet mag de pion twee velden verplaatst worden. Daarna mag de pion per zet slechts één veld verplaatst worden. De pion slaat een schaakstuk diagonaal.

Rokade

Rokade is de enige keer tijdens het spel dat er meerdere stukken in één beurt worden verplaatst. Tijdens de rokade wordt de koning twee vakken richting de toren waarmee hij de rokade wilt maken verplaatst en wordt de toren verplaatst naar het vak dat de koning heeft gepasseerd. Rokade is alleen toegestaan wanneer aan alle van de volgende voorwaarden is voldaan:

- Noch de koning noch de betrokken toren mogen hun oorspronkelijke positie hebben verlaten;
- Er mogen zich geen schaakstukken tussen de koning en de rokade bevinden;

De koning mag momenteel niet schaak staan, noch mag de koning door een vak gaan of op een vak eindigen die door een stuk van de tegenspeler wordt aangevallen (de toren mag echter worden aangevallen of een aangevallen vak passeren)

En Passant

En Passant mag alleen plaatsvinden wanneer een pion tijdens zijn initiële verplaatsing twee vakken wordt verplaatst. Wanneer dit gebeurt, heeft de tegenspeler de keuze om de verplaatste pion „en passant” te slaan alsof het slechts één vak is verplaatst. Deze optie is slechts gedurende één zet mogelijk.

Promotie van pion

Als een pion de bordrand van de tegenspeler bereikt, wordt deze in rang verhoogd - de pion kan naar wens in een koningin, toren, loper of paard worden veranderd. De keuze is niet beperkt tot de reeds geslagen stukken. Het is in theorie aldus mogelijk om tot negen koninginnen of tot tien torens, lopers of paarden te hebben wanneer alleen pionnen in rang zijn verhoogd.

EINDE VAN HET SPEL

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de “impassa” e o jogo termina empatado. Quando um el é ameaçado de captura (mas consegue proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

III. BACKGAMMON – 2 SPËLERS

Benodigdheden: 1 spelbord + 1 “backgammon” decorkaart + 4 dobbelstenen + 1 verdubbelingsdobbeltsteen (optioneel) + 15 zwarte damschijven + 15 witte damschijven

DOEL VAN HET SPEL Een speler wint wanneer al zijn pionnen van het bord zijn verwijderd. Backgammon wordt traditioneel echter tot een bepaalde inzet gespeeld. Als dit het geval is, het is echter optioneel, is het ultieme doel van een Backgammon-wedstrijd om meer inzet dan de tegenspeler te winnen.



OPSTELLING

Elke kant van het bord heeft een parcours van 12 lange driehoeken, punten genoemd.

De punten vormen een continu parcours in de vorm van een hoefijzer, en zijn genummerd van 1 tot 24. Elke speler begint met vijftien damschijven, twee ervan worden op de 24-punt geplaatst, drie op de 8-punt en elk vijf op de 13-punt en de 6-punt. Beide speler verplaatsen hun damschijven in tegenovergestelde richting, van de 24-punt naar de 1-punt.

Punten 1 t.e.m. 6 worden het thuis- of binnenvak genoemd en punten 7 t.e.m. 12 worden het buitenvak genoemd. De 7-punt wordt tens de „bar point” en de 13-punt het „midpoint” genoemd.

SPELEN

Starten

Om het spel te starten, gooit elke speler met één dobbelsteen en de speler met het hoogste aantal ogen verplaatst als eerste zijn damschijven met het aantal ogen dat op beide dobbelstenen is weergegeven. Als de spelers hetzelfde aantal ogen hebben goegood, moeten ze opnieuw gooien. Beide dobbelstenen moeten volledig plat op de rechterkant van het spelbord landen. De spelers spelen om de beurt en gooien twee dobbelstenen aan het begin van elke beurt.

Verdubbelen en inzetten (optioneel)

Inzetten beteknt niet noodzakelijkerwijze geld - je kan tevens kleurpionnen, bonen gebruiken of de score met pen en papier bijhouden. Het gokelement kan echter volledig worden gelimneerd door het negeren van de verdubbeling en de inzetten. Een inzet wordt normaal gezien van tevoren bepaald. Op elk moment na de eerste beurt kan elke speler voorstellen om de inzet te verdubbelen voordat de dobbelstenen worden gegooid. Na het voorstellen van het ultiatumot moet de andere speler vervolgens kiezen om het spel en de huidige inzet op te geven of het voorstel aan te nemen.

Wanneer de inzet is verdubbeld, kan alleen de speler die het meest recente voorstel heeft aanvaard beslissen om opnieuw een voorstel te doen om de inzet te verdubbelen. Als dit gebeurt kan de andere speler het spel opgeven of de verdubbeling en de kans op het opnieuw verdubbelen aanvaarden. De verdubbelingsdobbeltsteen wordt gebruikt om de huidige waarde van de inzet aan te geven.

Spelverloop

Elke beurt bestaat uit de mogelijkheid om de damschijven richting het binnenvak van de speler te verplaatsen afhankelijk van het aantal ogen van beide dobbelstenen. Tenzij een dubbel wordt gegooid, zijn er twee verplaatsingen toegestaan, één voor elk cijfer op de dobbelsteen. Wanneer een dubbel wordt gegooid, zijn er vier verplaatsingen toegestaan die met het cijfer op de dobbelsteen overeenstemmen. De spelers mogen geen verplaatsingen overslaan.

Een punt met twee of meer damschijven van dezelfde kleur erop is veilig - de tegenspeler kan geen damschijven op deze punt plaatsen.

Een punt met slechts één damschijf erop, wordt een „blot” genoemd. Een dergelijke punt is kwetsbaar - als de tegenspeler op deze punt belandt, dan wordt de damschijf geslagen en naar de balk verplaatst (dit betekent het fysiek plaatsen van de damschijf op de middelste balk die het bord opstijpt).

De geslagen damschijven nemen vanaf de verste punt van het binnenvak van de speler opnieuw aan het spel deel. Een 1 gooien zorgt ervoor dat de damschijf vanaf de balk naar punt één van het binnenvak van de tegenspeler verplaatst mag worden. Een 5 gooien zorgt ervoor dat de damschijf op punt 5 van het binnenvak van de tegenspeler het spel mag betreden.

Als een speler één of meerdere damschijven op de balk geeft, mogen er geen andere damschijven worden verplaatst zolang alle damschijven niet opnieuw aan het spel deelnemen. Als het aantal gegooide ogen en de positie van de damschijven de tegenspeler verhinderen dat een speler een damschijf vanuit de balk aan het bord kan toevoegen, dan kan de speler geen andere damschijven verplaatsten en is het de beurt aan de tegenspeler.

Een punt met twee of meer damschijven van de tegenspeler is zogenaam „geblokkeerd”. Als er zes punten op een rij geblokkeerd zijn, heeft de speler een „prime” gevormd. Dit is een zeer gunstige verwezenlijking gezien een prime niet door een tegenspeler overgestoken kan worden, terwijl de speler die de prime heeft gemaakt zonder enig probleem kan oversteken.

Afhalen

Wanneer alle damschijven zich in het binnenvak van een speler bevinden, kan de speler starten met „afhalen”. Een 1 gooien stelt een speler in staat op een damschijf van punt 1 van zijn binnenvak af te halen, een 2 gooien stelt een speler in staat op een damschijf van punt 2 van zijn binnenvak af te halen, enzovoeder. Damschijven die worden afgehaald worden van het bord verwijderd. Spelers zijn niet verplicht om af te halen - indien mogelijk kunnen ze ervoor kiezen om een damschijf binnen zijn binnenvak te verplaatsen. Dit wordt vaak gedaan om van enkele damschijven paren te vormen om te vermijden dat ze worden geslagen.

Als een speler een cijfer gooit dat hoger is dan de hoogste punt van het binnenvak waarop deze speler damschijven heeft, dan kan de speler de volgende hoogste damschijf afhalen. Bijv. wanneer een dubbele 5 wordt gegooid en de speler heeft een damschijf op punt 5, twee damschijven op punt 3, een damschijf op punt 2 en een damschijf op punt 1, dan zou de speler de vier hoogst geplaatste damschijven afhalen en met slechts één damschijf op punt 1 achterblijven.

Als er na het afhalen een damschijf van de tegenspeler wordt geslagen, dan moet deze damschijf aan de andere kant van het bord het spel opnieuw betreden en kan het afhalen niet opnieuw plaatsvinden zolang alle damschijven zich niet opnieuw op het binnenvak bevinden.

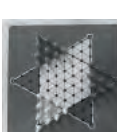
WINNEN

De speler die als eerste al zijn damschijven heeft afgehaald, wint het spel.
- Als de speler minstens één damschijf heeft afgehaald, wordt er een enkel spel gewonnen en wordt de huidige inzet verbeurd.
- Als de speler geen damschijven heeft afgehaald, is dit een „gammon” en dubbel de huidige inzet waard.
- Als de speler een damschijf op de balk of binnen het binnenvak van de tegenspeler heeft, is dit een „backgammon” en driemaal de huidige inzet waard.

IV. CHINEES SCHAKEN - 2 TOT 3 SPËLERS

Benodigdheden: 1 spelbord + 1 „Chinees schaken” decorkaart + 10 groene pionnen + 10 gele pionnen + 10 rode pionnen

DOEL: Breng al je pionnen naar de andere kant van het bord totdat ze de tegenoverliggende arm van de ster bereiken. Je moet daarvoor het midden van het bord overgaan, net zoals je tegenspelers. Het is aan jou om de snelste en de slimste te zijn.



OPSTELLING: Om met 2 spelers te spelen kan elke speler met één kleuren spele. Elke zet pionnen moet vervolgens in de tegenovergestelde zone terechtkommen. De eerste speler die hierin slaagt, is de winnaar van het spel. Om met 3 spelers te spelen kan elke speler één kleuren speler. Elke speler moet vervolgens zijn kleur(en) naar de tegenoverliggende arm op het bord brengen.

SPELEN

In lijn of diagonaal verplaatsen: De pionnen kunnen in om het even welke richting worden verplaatst, diagonaal naar rechts of links, vooruit of achteruit, in een rechte lijn of zijdelings. U hebt voor elke verplaatsing alds keuze uit maximum zes mogelijkheden.
Over pionnen springen: Om over een pion te kunnen springen moet deze zich naast jouw pion bevinden. Als het vak waarin je landt zich tevens naast een andere pion bevindt, kan je nogmaals springen. Je kunt alds meerdere keren na elkaar springen om pionnen vooruit te gaan. Het is niet echter niet mogelijk om eerst naar een vrij vak te gaan en vervolgens over een pion te springen. Je moet je pion één vak verplaatsen zónder te springen of één of meerdere pionnen na elkaar uitvoeren, maar niet beide in één beurt. Er worden geen pionnen geslagen, de pionnen waar over werd gesprongen blijven op hun plaatsen en worden niet van het spelbord verwijderd.
Je moet niet springen, je kunt naar wens in een keten voor een strategische keuze stoppen om bijvoorbeeld de andere spelers te blokkeren.

V. MOLENSPEL - 2 SPËLERS

Benodigdheden: 1 spelbord + 1 „molenspel” kant + 9 witte pionnen + 9 zwarte pionnen



DOEL: Het doel van het spel is om ervoor te zorgen dat de tegenspelers slechts nog twee pionnen op het bord heeft of dat hij in onmogelijkheid verkeerd om nog te verschuiven omdat alle pionnen zijn geblokke