

Art. Nr. 12322

Games Collection 7 Classics

Game instruction

Spielesammlung 7 Klassiker

Spielanleitung

Collection de jeux 7 classiques

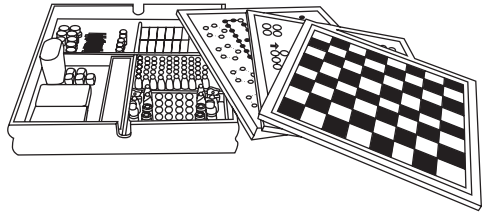
Règle du jeu

Collezione di 7 giochi classici

Istruzioni di gioco

Colección de juegos 7 Clásicos

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:

RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



de Game Collection 7 Classics – Content

Dice game

The funny 7 page 2

Board games

Chess page 3 - 4

Checkers page 4 - 5

Mill page 5

Halma 3 page 6

Ludo page 6

Domino

Domino page 7

en Dice game: The funny 7 – Game instruction

Game content:

2 dice
 wooden sticks/stones
 also needed:
 paper
 pencil



Gameplay:

Before the banker starts rolling the dice, the players place their bets. To do this, players place any number of wooden sticks/stones on any spaces on the game board. The banker starts to roll the dice. If the banker rolls a number on the left side of the board, he gets all the bets placed there (not the ones on the seven). In exchange, he must double any bet placed on the right side and pay it out immediately. If the banker rolls a number on the right side, he takes the bets placed there and must double the bets on the left side and pay them. If the banker rolls a seven, he collects the bets from both rows, but must triple the bets on the seven and pay them out. After each payout, the betting is repeated. Whoever has no more wooden sticks/stones is eliminated.

Game preparation:

Draw the game board as shown in the illustration. Players are given the same number of wooden sticks/stones. One player takes the bank and the dice. This player plays against the remaining players.

Game Objective:

The game is played against the banker. The aim is to place the wooden sticks cleverly so that you have stakes that can be used against the banker for as long as possible. The player who has no more wooden sticks/stones is eliminated.

en Board game: Chess – Game instruction

Game content:

- 1 chess board
- 16 white chess pieces (1 king, 1 queen, 2 knights, 2 bishops, 2 rooks, 8 pawns)
- 16 black chess pieces (1 king, 1 queen, 2 knights, 2 bishops, 2 rooks, 8 pawns)

Game preparation:

First, set up the game pieces according to the illustration below. The chess board in the checkers game plan is marked with an outer line. Note: black queen = black square D8, white queen = white square D1.

Game Objective:

The objective of this challenging board game is to attack the opponent's king with one or more pieces and deprive him of the opportunity to escape the threat of the enemy pieces. Once the goal is achieved, the opponent's king is "checkmate" and the player wins the game.

Gameplay:

The following explains the basic rules of the game and, in particular, the possible moves of the game pieces.

King: This piece can move one square in any direction.

Queen: The strongest piece; it can move straight and diagonally as long as the squares are free.

Bishop: Can only move diagonally, as long as the squares are free. (A bishop standing on a white square can never move to a black square, a bishop standing on a black square can never move to a white square).

Knight: Jumps two squares and from there one to the side. The knight is the only piece that can jump over its own and other pieces.

Rook: Can move as far as there are free squares in front of it. However, only in a straight direction, i.e. horizontally and vertically.

Pawns: The pawns only move forward. They may advance two squares from their starting position, or optionally only one square. Afterwards, they may only move one square in a straight line.



Capturing:

Only one piece may stand on each white or black square. If you want to capture a square occupied by your opponent, you can capture the opponent's piece with one of your own (according to the move option). There is no obligation to capture. Captured pieces are removed from the game. The king is the only piece that may be captured, but it can never be captured itself. Pawns can capture opposing pieces that are diagonally in front of them. The direction of pawn movement when capturing is different from the direction of pawn movement when moving: Pawns can only capture pieces one square diagonally in front of them.

Special rules for pawns:

Capturing "en passant": If a pawn has already moved one square beyond the center of the board, it can capture an opponent's pawn that has moved two squares from its starting position and has come to stand next to it, "en passant", by moving into the square behind the opponent's pawn and removing it from the board. In other words, the pawn is captured as if it had advanced only one square from its starting position. However, this special rule applies only in the following move; after that, the possibility of capturing the pawn is lost.

Pawn conversion: If a pawn reaches the last row of the opponent's squares, the pawn must immediately be converted into another piece, i.e. either a queen, a

rook, a bishop or a knight. If no suitable piece is available by then, the corresponding piece can also be represented symbolically, e.g. inverted rook = queen).

Castling:

Castling is only possible if the rook and king have not yet been moved and there are no pieces between them. This means that first the king is moved two squares in the direction of the rook involved in castling, then the rook jumps over the king to its neighbouring square. A distinction is made between short castling (the king's rook is moved two squares) and long castling (the queen's rook is moved three squares). The two moves are considered as one move. In principle, castling is not allowed if:

- a) the king and/or the corresponding rook have already made a move,
- b) the king and rook must move to or across a square threatened by an opponent's piece,
- c) the king has previously been offered "check".

Check and Mate:

The king may not move to a square threatened by the opponent. If the opponent attacks the enemy king with one of his pieces (threat of capture), he shouts

"Check!" to draw attention to the threat. The attacked player can repel this threat if he:

- a) protects his king by placing a piece of his own between the attacker and his king,
- b) can capture the attacker
- c) can move his king to a square not threatened by the opponent.

If all three protective measures are no longer possible, the king is checkmate and the game is lost.

Draw and stalemate:

"Draw" ends a game when both parties have or see no possibilities to checkmate the opponent's king due to the position or insufficient piece material.

"Stalemate" ends a game when it is the turn of a player whose king and other piece material are blocked to such an extent that they have no possibility of moving, while the king itself is not in "check", i.e. is not directly threatened.

Both "draw" and "stalemate" and a so-called perpetual check (perpetual check giving) as well as a triple move repetition with an unchanged position are considered a "draw".

en Board game: Checkers – Game instruction

Game content:

- 1 checkers game board
- 12 white checkers
- 12 black game pieces

Game preparation:

One player receives all the white checkers and the other player receives all the black checkers. The pieces are placed opposite each other on the black squares of the three bottom rows of the board.

Game Objective:

The objective is to deprive the opposing player of all possible moves by capturing or blocking all of the opponent's pieces.

Gameplay:

The white stones start the game. The stones are always moved forward one square in a diagonal direction. Squares on which one's own or an opponent's stone is located may not be occupied. If you come across an opponent's piece with an empty black square behind it, you may jump over it and take it away on your next move. The game can be continued as long as there is an empty square behind an enemy piece. You may not jump over your own stones.

If you reach your opponent's top row with a checker, you receive a queen. This checker is marked by placing an already removed stone of your colour on top of this

stone. This queen has the advantage of being able to move back and forth in a diagonal direction as many squares as there are free squares. It can move not only forward but also backward, and the removal of enemy pieces is done in the same way as described above. If a player who has moved a piece forward has overlooked the fact that he could have skipped a piece, the opponent can easily take the piece away from him.

The player who has taken away all of his opponent's checkers in the manner previously described, or who traps him so that he can no longer move, is the winner of the game.

The players can agree on a draw if they feel that no one can win the game. This is especially the case when both players have only a small number of stones each or only one queen left on the field.

en Board game: Mill – Game instruction

Game content:

1 mill game board
9 white game pieces
9 black game pieces

Game preparation:

First, draw lots to determine which player gets the white game pieces and which player gets the black game pieces. The game pieces are placed outside the game board.

Game Objective:

The goal is to reduce the number of the opponent's game pieces to two or to enclose the opponent's pieces in such a way that no more moves are possible for him.

Gameplay:

White starts the game. The players take turns placing one checker each on any intersection point of the board until all checkers are placed. The players should try to form mills while placing their stones. The opponent can prevent this by interposing his checkers if he recognizes it in time. In order to capture the opponent's pieces, i.e. to be allowed to remove them from the board, the players must try to obtain as many mills as possible, i.e. to bring three pieces of their colour into a row. If a player has "closed" a mill, he may take any opponent's stone from the board. When all nine stones are placed on the board, the players move. The players take turns moving one of their own pieces from one point to an adjacent free point. They also try to form mills. As soon as a player has closed a mill, he may take an opponent's stone from the board, but this stone may not be part of a mill. A stone removed from the board cannot be brought back into play.

Existing mills are opened by moving a checker to the next point and closed by moving it back to its starting point. When opening the mill, care must be taken to ensure that no opponent's checker can occupy the abandoned point.

Double or pinch mill:

In addition to the single mill, players should try to form double or pinch mills by placing two additional stones in such a way that the opening stone of the first mill immediately closes a second mill when it is opened. A pinch mill comprises five stones, one of which is common to both mills. In such a position, a stone can be moved back and forth between the mills, closing one mill in each move. The advantage is that, as a rule, a double or pinch mill promises certain victory.

As soon as a player has only three pieces left, he may jump. I.e., instead of moving, he can jump to any free point. This facilitates the formation of a mill and the blocking of an open opponent's mill.

If the opponent manages to close a mill in this phase, the other player is left with only two stones and loses the game. The third stone may be taken from the board even if these three stones form a mill.

en Board game: Halma – Game instruction

Game content:

1 Halma game board
10 red game pieces
10 green game pieces
10 yellow game pieces

Game preparation:

Each player receives ten pieces of one colour, which he places in one of the star points of the same colour on the round playing fields. There must be an empty star point between the starting position of each of the three players.

Game Objective:

The objective is to move the cones as quickly as possible from their starting position to the opposite star point and occupy all the points there.

Gameplay:

First, a draw is made to determine who will start. Then the game pieces are drawn clockwise. Each player may only move one of his pieces when it is his turn. You can jump or move, but not both in one turn. When moving, the piece is always moved from one point to an adjacent point in any direction, including backwards or diagonally. If an adjacent point is already occupied by one of the player's own pieces or a piece belonging to someone else, the player can jump over it if the point behind it in the same direction is free. Jumps are also allowed in all directions. In this way, several pieces can be jumped over with continued jumps in one move. Between the individual jumps the direction may be changed, e.g. in a zigzag. There is no obligation to jump. A series of jumps may be completed at will, even if further jumps are possible. The first player who was able to bring his pieces completely to the opposite star point ends the game as the winner.

en Board game: Ludo – Game instruction

Game content:

1 game board Ludo
1 dice
16 game pieces (4 red, 4 blue, 4 yellow, 4 green)

Game preparation:

At the beginning, each player receives 4 game pieces of one colour and places three of them on the corresponding space in the corner of the game board. One piece is placed on the adjacent starting space.

Game Objective:

The goal is to circle the game board once each with his four playing pieces and to bring all four playing pieces to his own target fields. The first player to reach the goal wins the game.

Gameplay:

First, each player rolls the dice once. Whoever rolls the highest number gets to start the game. The game is played clockwise. The player who is allowed to start the game rolls the dice and moves his playing piece by the number of dice rolled. The player may move his

piece past other pieces on the board. If the player's move lands on a square that is already occupied by a piece of another player, the piece is hit and must be moved back to the square of the player's own colour in the corner of the board, thus having to start all over again. If a player rolls a six, he may roll again immediately after his turn. If a player rolls a six, he may - but does not have to - move one of his pieces that is still in his corner of the board out to the starting square. If one of his pieces is already there, he must move it first. As soon as a player manages to move all his pieces "into the house" to his own target squares, the game is over. It is not possible to jump within the house. The game pieces must therefore move up to the target squares one after the other.

Game variation:

If two game pieces of the same colour are standing on a square, the square is blocked. No player, not even the one who built the blockade, can move past it. The owner of a blockade can keep it closed until he can no longer run with any other of his playing pieces.

en Domino game: Domino – Game instruction

Game content:

28 dominoes

Game preparation:

First, the 28 dominoes are placed face down on the table and shuffled. Then each player draws a domino. Whoever has drawn the highest value may begin. Then all the dominoes are shuffled again and distributed as follows: If there are two players, each player receives eight stones; if there are three or four players, each player receives five stones; if there are five or six players, each player receives four stones. After that, each player places his stones in front of him without allowing the other players to see them. The remaining stones remain face down as a "talon" (supply) in the center.

Game Objective:

The objective is to be the first player to get rid of the drawn stones.

Game instructions:

The first player opens with any stone of his choice. He lays this stone face up and, if he has a matching stone, may place it directly. A checker is called matching if it has the same number of points on one side. For example, if the checker is 6/5 on the table, the player must place either a checker with the number 6 on the left or a checker with the number 5 on the right. A double checker, i.e. a checker with the same number of points on both halves, is not placed end to end, but crosswise. If you place a double checker, you may place a second checker with the same number of points on one half of the double checker in the same turn. This is how the game is played. If a player no longer has a matching checker and therefore cannot place a checker, he must pick up a checker from the "talon". If this stone does not fit either, the player must continue to "buy" until a stone can be used. The game is over when a player has placed all his stones. He gets the total score of all remaining stones of his fellow players credited.

de Spielesammlung 7 Klassiker – Inhalt

Würfelspiel

Die lustige 7 Seite 8

Brettspiele

Schach Seite 9 - 10

Dame Seite 10 - 11

Mühle Seite 11 - 12

3er Halma Seite 12

Ludo Seite 13

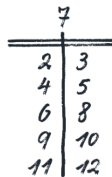
Domino

Domino Seite 13

de Würfelspiel: Die lustige 7 – Spielanleitung

Spielinhalt:

- 2 Würfel
- Holzstäbchen/Steine benötigt werden außerdem:
- Papier
- Bleistift



Spielvorbereitung:

Zeichnen Sie den Spielplan wie in der Abbildung dargestellt auf. Die Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Holzstäbchen/Steinen. Ein Spieler übernimmt die Bank und die Würfel. Dieser Spieler spielt gegen die übrigen Spieler.

Spielziel:

Gespielt wird gegen den Bankhalter. Ziel ist es, durch geschicktes Setzen der Holzstäbchen so lange wie möglich über Einsätze zu verfügen, die gegen den Bankhalter eingesetzt werden können. Wer keine Holzstäbchen/Steine mehr hat, scheidet aus.

Spielablauf:

Bevor der Bankhalter beginnt zu würfeln, platzieren die Spieler ihre Einsätze. Dafür legen die Spieler beliebig viele Holzstäbchen/Steine auf beliebige Felder des Spielplans. Der Bankhalter beginnt zu würfeln. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Seite der Abbildung, erhält er alle dort platzierten Einsätze (nicht die auf der Sieben). Dafür muss er jeden Einsatz auf der rechten Seite verdoppeln und sofort auszahlen. Würfelt der Bankhalter eine Zahl der rechten Seite, vereinnahmt er die Einsätze, die dort liegen und muss die Einsätze auf der linken Seite verdoppeln und auszahlen. Wirft der Bankhalter eine Sieben, so zieht er die Einsätze von beiden Reihen ein, muss aber die Einsätze auf der Sieben verdreifachen und auszahlen. Nach jeder Auszahlung wird neu gesetzt. Wer keine Holzstäbchen/Steine mehr hat, scheidet aus.

de Brettspiele: Schach – Spielanleitung

Spielinhalt:

1 Schach Spielbrett
 16 weiße Schachfiguren (1 König, 1 Dame, 2 Springer, 2 Läufer, 2 Türme, 8 Bauern)
 16 schwarze Schachfiguren (1 König, 1 Dame, 2 Springer, 2 Läufer, 2 Türme, 8 Bauern)

Spielvorbereitung:

Zunächst werden die Spielfiguren entsprechend der untenstehenden Abbildung aufgestellt. Das Schachfeld im Dame-Spielplan ist mit einer äußeren Linie gekennzeichnet. Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld D8, weiße Dame = weißes Feld D1.

Spielziel:

Bei diesem anspruchsvollen Brettspiel geht es darum, den gegnerischen König mit einer oder mehreren Figuren anzugreifen und ihm die Möglichkeit zu nehmen, der Bedrohung durch die feindlichen Spielfiguren zu entkommen. Ist das Ziel erreicht, ist der gegnerische König „Schachmatt“ und der Spieler gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Nachfolgend werden die Grundregeln des Spiels und insbesondere die Zugmöglichkeiten der Spielfiguren erläutert.

König: Diese Figur kann ein Feld in alle Richtungen gehen.

Dame: Die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen, soweit die Felder frei sind.

Läufer: Kann nur schräg laufen, soweit die Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer kann nie auf ein schwarzes Feld gelangen, ein auf einem schwarzen Feld stehender Läufer nie auf ein weißes Feld)

Springer: Springt zwei Felder weiter und von da aus eines zur Seite. Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und fremde Steine hinwegspringen darf.

Turm: Kann so weit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen. Jedoch nur in gerader Richtung, also waagrecht und senkrecht.



Bauern: Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition zwei Felder vorrücken, wahlweise auch nur ein Feld. Anschließend dürfen sie immer nur ein Feld in gerader Richtung gehen.

Das Schlagen:

Auf jedem weißen oder schwarzen Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, kann die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen werden (entsprechend der Zugmöglichkeit). Es besteht kein Zwang zu schlagen. Geschlagene Figuren werden aus dem Spiel entfernt. Der König darf als einzige Figur zwar schlagen, kann aber nie selbst geschlagen werden. Bauern können schräg vor ihnen stehende gegnerische Figuren schlagen. Die Zugrichtung der Bauern beim Schlagen ist anders als beim Ziehen: Bauern können nur ein Feld schräg vor ihnen stehende Figuren schlagen.

Sonderregeln für Bauern:

Das Schlagen „en passant“: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um ein Feld überschritten, so kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung zwei Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt, „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Man schlägt

also den Bauern, als ob er aus der Ausgangsstellung nur ein Feld vorgerückt wäre. Diese Sonderregel gilt jedoch nur im darauffolgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, so muss der Bauer sofort in eine andere Spielfigur umgewandelt werden, d.h. entweder in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer. Sollte bis dahin noch keine passende Figur vorrätig sein, so kann entsprechende Figur auch symbolisch dargestellt werden, z.B. umgedrehter Turm = Dame).

Die Rochade:

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden. D.h., man rückt zuerst den König um zwei Felder in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms, danach springt dieser über den König auf dessen Nachbarfeld. Dabei wird zwischen der kurzen (der Königsturm wird um zwei Felder bewegt) und der langen (der Damenturm wird um drei Felder bewegt) Rochade unterschieden. Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug. Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn:

- a) König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- b) König und Turm dabei auf oder über ein Feld gehen müssen, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- c) dem König zuvor „Schach“ geboten wurde.

Schach und Matt:

Der König darf nicht auf ein Feld ziehen, das vom Gegner bedroht wird. Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlagdrohung), ruft er „Schach!“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er:

- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- b) den Angreifer schlagen kann,
- c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweichen kann.

Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

Remis und Patt:

„Remis“ endet ein Spiel, wenn beide Parteien aufgrund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterials keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matt zu setzen.

„Patt“ endet ein Spiel, wenn ein Spieler am Zug ist, dessen König und sonstiges Figurenmaterial so sehr blockiert sind, dass sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird.

Sowohl „Remis“ als auch „Patt“ und ein so genanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben) sowie eine dreifache Zugwiederholungen bei unveränderter Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.

de Brettspiel: Dame – Spielanleitung

Spielinhalt:

- 1 Dame Spielbrett
- 12 weiße Spielsteine
- 12 schwarze Spielsteine

Spielvorbereitung:

Ein Spieler erhält alle weißen Steine und der andere Spieler alle schwarzen Steine. Die Spielsteine werden jeweils auf den schwarzen Feldern der drei unteren Reihen des Spielfeldes gegenübergestellt.

Spielziel:

Ziel ist es, dem gegnerischen Spieler alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, indem alle gegnerischen Steine geschlagen oder blockiert werden.

Spielablauf:

Die weißen Steine beginnen das Spiel. Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärtsbewegt. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht

besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres schwarzes Feld befindet, so darf man beim nächsten Zug denselben überspringen und wegnehmen. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, wie sich hinter einem feindlichen Stein ein freies Feld befindet. Über eigene Steine darf man selbst nicht springen.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe oben auf diesen Stein draufsetzt. Diese Dame hat den Vorteil, in schräger Richtung so viele Felder hin- und herrücken zu können, wie Felder frei sind. Sie kann dabei nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärtslaufen, wobei

das Wegnehmen der feindlichen Figuren genauso abläuft wie oben beschrieben. Hat ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, übersehen, dass er einen Stein hätte überspringen können, so kann der Gegner ihm den Stein ohne Weiteres wegnehmen.

Derjenige, der auf die vorher beschriebene Art und Weise sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder ihn einschließt, sodass er nicht mehr ziehen kann, ist der Sieger des Spiels.

Die Spieler können sich auf ein Unentschieden einigen, wenn sie das Gefühl haben, dass keiner das Spiel gewinnen kann. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn beide Spieler jeweils nur eine geringe Anzahl von Steinen oder nur noch eine Dame auf dem Feld haben.

de Brettspiel: Mühle – Spielanleitung

Spielinhalt:

- 1 Mühle Spielbrett
- 9 weiße Spielsteine
- 9 schwarze Spielsteine

Spielvorbereitung:

Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler die weißen und welcher Spieler die schwarzen Spielsteine erhält. Die Spielsteine werden außerhalb des Spielfeldes platziert.

Spielziel:

Gespielt wird gegen den Bankhalter. Ziel ist es, durch Ziel ist es, die Anzahl der Spielsteine des Gegners auf zwei zu reduzieren oder die gegnerischen Steine in der Form einzuschließen, dass für diesen kein Spielzug mehr möglich ist.

Spielablauf:

Weiß beginnt das Spiel. Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes, bis alle Steine gesetzt sind. Die Spieler sollten schon beim Setzen versuchen,

Mühlen zu bilden. Der Gegner kann dieses bei rechtzeitigem Erkennen durch Dazwischensetzen seiner Steine verhindern. Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, also vom Spielbrett nehmen zu dürfen, müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d.h. drei Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle „geschlossen“, so darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielfeld nehmen. Wenn alle neun Steine auf dem Spielfeld gesetzt sind, wird gezogen. Hierbei schieben die Spieler abwechselnd einen eigenen Spielstein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt. Dabei wird ebenfalls versucht, Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen, wobei dieser Stein aber nicht Teil einer Mühle sein darf. Ein vom Spielbrett entfernter Stein kann nicht mehr ins Spiel zurückgebracht werden.

Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten Punkt gezogen wird und geschlossen, indem er wieder zu seinem

Ausgangspunkt zurückgesetzt wird. Beim Öffnen der Mühle ist darauf zu achten, dass kein gegnerischer Stein den verlassenen Punkt besetzen kann.

Doppel- bzw. Zwickmühle:

Neben der einfachen Mühle sollten die Spieler versuchen, Doppel- bzw. Zwickmühlen zu bilden, indem sie zwei weitere Steine so setzen, dass der öffnende Stein der ersten Mühle beim Öffnen sofort eine zweite Mühle schließt. Eine Zwickmühle umfasst dabei fünf Steine, von denen ein Stein beiden Mühlen gemeinsam ist. Bei einer solchen Stellung kann ein Stein zwischen den Mühlen hin- und hergezogen werden, wobei in jedem Zug eine Mühle geschlossen wird. Vorteil ist, dass in der Regel eine Doppel- bzw. Zwickmühle den sicheren Sieg verspricht.

Sobald ein Spieler nur noch drei Spielsteine besitzt, darf er springen. D.h., er kann, statt zu ziehen auf jeden freien Punkt springen. Das Bilden einer Mühle und das Blockieren einer offenen gegnerischen

Mühle wird dadurch erleichtert. Schafft es der Gegner in dieser Phase eine Mühle zu schließen, so verbleiben dem anderen Spieler lediglich zwei Steine und er verliert die Partie. Der dritte Stein darf auch dann vom Brett genommen werden, wenn diese drei Steine eine Mühle bilden.

de Brettspiel: Halma – Spielanleitung

Spielinhalt:

1 Halma Spielbrett
10 rote Spielfiguren
10 grüne Spielfiguren
10 gelbe Spielfiguren

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält zehn Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den runden Spielfeldern aufstellt. Zwischen der Startstellung der drei Spieler muss jeweils eine leere Sternspitze liegen.

Spielziel:

Ziel ist es, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen.

Spielablauf:

Als erstes wird ausgelost, wer beginnt. Danach werden die Spielfiguren reihum im Uhrzeigersinn gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Es kann gesprungen oder gezogen werden, jedoch nicht beides in einem

Spielzug. Beim Ziehen wird die Spielfigur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder schräg. Ist ein benachbarter Punkt bereits von einer eigenen oder einer fremden Figur besetzt, so kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen in einem Zug übersprungen werden. Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen. Eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind. Wer seine Figuren als Erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

de Brettspiel: Ludo – Spielanleitung

Spielinhalt:

1 Spielbrett Ludo
1 Würfel
16 Spielfiguren (4 rote, 4 blaue, 4 gelbe, 4 grüne)

Spielvorbereitung:

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Spielfiguren einer Farbe und platziert drei davon auf der entsprechenden Fläche in der Ecke des Spielplans. Eine Figur wird auf das danebenliegende Startfeld gestellt.

Spielziel:

Ziel ist es, mit seinen vier Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld zu umrunden und alle vier Spielfiguren auf die eigenen Zielfelder zu bringen. Wer als Erstes alle Spielfiguren im Ziel hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Zunächst würfelt jeder Spieler einmal. Wer die höchste Zahl würfelt, darf das Spiel beginnen. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der beginnen darf, würfelt und bewegt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl. Dabei darf der Spieler mit seiner Spielfigur an anderen Figuren auf dem Spielfeld vorbeiziehen. Wer mit

seinem Spielzug auf einem Feld landet, das bereits mit einer Spielfigur eines Mitspielers belegt ist, schlägt die Figur, die dann zurück auf die Fläche der eigenen Farbe in der Ecke des Spielfeldes gestellt werden muss und somit von vorne beginnen muss. Wer eine Sechs würfelt, darf direkt nach dem Spielzug noch einmal würfeln. Würfelt ein Spieler eine Sechs, darf er – er muss aber nicht – eine seiner Figuren, die noch in seiner Ecke des Spielbretts stehen, auf das Startfeld rausstellen. Steht dort bereits eine seiner Figuren, so muss er diese zunächst absetzen. Sobald es ein Spieler schafft, alle seine Figuren zu den eigenen Zielfeldern „ins Haus“ zu ziehen, ist das Spiel beendet. Innerhalb des Hauses kann nicht gesprungen werden. Die Spielfiguren müssen also nacheinander auf die Zielfelder aufrücken.

Spielvariante:

Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf einem Feld, wird dieses blockiert. Kein Spieler, auch nicht derjenige, der die Blockade errichtet hat, kann an dieser vorbeilaufen. Der Besitzer einer Blockade kann diese so lange geschlossen lassen, bis er mit keiner anderen seiner Spielfiguren mehr laufen kann.

de Dominospiel: Domino – Spielanleitung

Spielinhalt:

28 Dominosteine

Spielvorbereitung:

JedeZunächst werden die 28 Steine verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Im Anschluss zieht jeder Spieler einen Stein. Wer den höchsten Wert gezogen hat, darf beginnen. Danach werden alle Steine nochmals gemischt und wie folgt verteilt: Bei zwei Spielern erhält jeder acht Steine, bei drei oder vier Spielern jeweils fünf Steine, bei fünf oder sechs Spielern jeweils vier Steine. Danach stellt jeder Spieler seine Steine vor sich auf, ohne den Mitspielern Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als „Talon“ (Vorrat) in der Mitte liegen.

Spielziel:

Ziel ist es, als erster Spieler die gezogenen Steine loszuwerden.

Spielablauf:

Der erste Spieler eröffnet mit einem beliebigen Stein seiner Wahl. Er legt diesen Stein offen aus und darf,

wenn er einen passenden Stein hat, diesen direkt anlegen. Ein Stein wird dann als passend bezeichnet, wenn er an einer Seite die gleiche Augenzahl aufweist. Liegt z.B. der Stein 6/5 auf dem Tisch, so muss der Spieler entweder nach links einen Stein mit der Augenzahl 6 oder nach rechts einen Stein mit der Augenzahl 5 anlegen. Ein Doppelstein, d.h. ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Hälften, wird nicht Ende an Ende, sondern quer angelegt. Wer einen Doppelstein anlegt, darf im gleichen Zug direkt einen zweiten Stein anlegen, der auf einer Hälfte die Punktzahl des Doppelsteins aufweist. So wird reihum angelegt. Wenn ein Spieler keinen passenden Stein mehr hat und somit nicht anlegen kann, muss er aus dem „Talon“ einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht passt, muss weiter „gekauft“ werden, bis ein Stein verwendet werden kann. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler all seine Steine abgelegt hat. Er bekommt die Gesamtpunktzahl aller Reststeine seiner Mitspieler gutgeschrieben.

fr **Collection de jeux 7 classiques – Contenu**

Jeu de dés

Le 7 amusant page 14

Jeux de société

Échecs page 15 - 16

Dames page 16 - 17

Moulin page 17 - 18

Halma à 3 page 18

Ludo page 19

Jeu de dominos

Domino page 19

fr **Jeu de dés: Le 7 amusant – Règle du jeu**

Contenu du jeu:

- 2 dés
- bâtonnets/pions en bois
- nécessaire en plus :
- papier
- crayon à papier



Préparation du jeu:

Dessinez le plan de jeu comme indiqué sur l'illustration. Les joueurs reçoivent le même nombre de bâtonnets/pions en bois. Un joueur prend en charge la banque et les dés. Ce joueur joue contre les autres joueurs.

But du jeu :

Le jeu se déroule contre le détenteur de la banque. Le but est de disposer le plus longtemps possible, grâce à un placement habile des bâtonnets en bois, de mises qui peuvent être utilisées contre le détenteur de la banque. Celui qui n'a plus de baguettes/pions est éliminé.

Déroulement du jeu:

Avant que le détenteur de la banque ne commence à lancer les dés, les joueurs placent leurs mises. Pour cela, les joueurs placent autant de bâtonnets/pions en bois qu'ils le souhaitent sur n'importe quelle case du plan de jeu. Le banquier commence à lancer les dés. Si le détenteur de la banque lance un chiffre du côté gauche de l'illustration, il reçoit toutes les mises placées à cet endroit (pas celles sur le sept). En revanche, il doit doubler chaque mise placée à droite et la payer immédiatement. Si le banquier lance un chiffre à du côté droite, il récupère les mises placées à droite et doit doubler et payer les mises placées à gauche. Si le banquier lance un sept, il encaisse les mises des deux rangées, mais doit tripler les mises sur le sept et les payer. Après chaque paiement, une nouvelle mise est effectuée. Celui qui n'a plus de baguettes/pions en bois est éliminé.

fr **Jeu de société: Jeu d'échecs – Règle du jeu**

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu d'échecs
 16 pièces d'échecs blanches (1 roi, 1 dame, 2 cavaliers, 2 fous, 2 tours, 8 pions)
 16 pièces d'échecs noires (1 roi, 1 dame, 2 cavaliers, 2 fous, 2 tours, 8 pions)

Préparation du jeu:

Tout d'abord, les pièces de jeu sont placées conformément à l'illustration ci-dessous. L'échiquier du plan de jeu des dames est indiqué par une ligne extérieure. Remarque : dame noire = case noire D8, dame blanche = case blanche D1.

But du jeu :

Dans ce jeu de plateau exigeant, il s'agit d'attaquer le roi adverse avec une ou plusieurs pièces et de lui ôter la possibilité d'échapper à la menace des pièces ennemies. Si l'objectif est atteint, le roi adverse est "échec et mat" et le joueur gagne la partie.

Déroulement du jeu:

Les règles de base du jeu et notamment les possibilités de déplacement des pièces sont expliquées ci-dessous.

Roi : Cette pièce peut se déplacer d'une case dans toutes les directions.

Dame : C'est la pièce la plus forte ; elle peut se déplacer en ligne droite ou en diagonale, pour autant que les cases soient libres.

Fou : ne peut se déplacer qu'en oblique, pour autant que les cases soient libres. (Un Fou placé sur une case blanche ne peut jamais aller sur une case noire, un Fou placé sur une case noire ne peut jamais aller sur une case blanche).

Cavalier : Saute deux cases plus loin et de là, une case sur le côté. Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus ses propres pions et ceux des autres.

Tour : peut aller aussi loin que les cases libres devant elle. Mais seulement dans le sens de la ligne droite, c'est-à-dire horizontalement et verticalement.



Pions : Les pions ne peuvent qu'avancer. Ils peuvent avancer de deux cases par rapport à leur position de départ, ou d'une seule case au choix. Ensuite, ils ne peuvent avancer que d'une case à la fois en ligne droite.

La prise:

Sur chaque case blanche ou noire, il ne peut y avoir qu'une seule pièce. Si l'on veut prendre une case occupée par l'adversaire, la pièce adverse peut être capturée par une de ses propres pièces (en fonction de la possibilité de déplacement). Il n'y a pas d'obligation de capturer. Les pièces capturées sont retirées du jeu. Le roi est la seule pièce qui peut capturer, mais il ne peut jamais être capturé lui-même. Les pions peuvent capturer des pièces adverses placées en biais devant eux. Le sens de déplacement des pions lors de la prise est différent de celui du déplacement : Les pions ne peuvent capturer qu'une case de pièce oblique devant eux.

Règles spéciales pour les pions:

La prise "en passant" : Si un pion a déjà dépassé d'une case le centre du plateau de jeu, il peut prendre "en passant" un pion adverse qui avance de deux cases par rapport à sa position initiale et qui se trouve à côté de lui, en se déplaçant dans la case derrière le pion adverse et en le retirant du plateau de jeu. On prend donc le pion comme s'il n'avait avancé que d'une case

depuis la position de départ. Cette règle spéciale n'est toutefois valable que pour le coup suivant ; ensuite, la possibilité de prendre le pion n'est plus valable.

Conversion de pion : Si un pion arrive sur la dernière rangée de cases de l'adversaire, le pion doit être immédiatement converti en une autre pièce, c'est-à-dire en une dame, une tour, un fou ou un cavalier. Si aucune pièce appropriée n'est disponible à ce moment-là, la pièce correspondante peut également être représentée symboliquement, par ex. une tour retournée = une dame).

Le roque:

Le roque ne peut être effectué que si la tour et le roi n'ont pas encore été déplacés et qu'il n'y a pas de pièces entre les deux. C'est-à-dire que l'on déplace d'abord le roi de deux cases en direction de la tour impliquée dans le roque, puis celle-ci saute par-dessus le roi sur sa case voisine. On distingue le roque court (la tour du roi est déplacée de deux cases) et le roque long (la tour de la dame est déplacée de trois cases). Les deux mouvements sont considérés comme un seul coup. En principe, il ne peut pas y avoir de roque si :

- a) le Roi et/ou la Tour correspondante ont déjà fait un mouvement auparavant,
- b) le roi et la tour doivent alors passer sur ou à travers une case menacée par une pièce adverse,
- c) le roi a été mis en échec.

Échec et mat:

Le roi ne peut pas se déplacer sur une case menacée par l'adversaire. Si l'adversaire attaque le roi ennemi

avec l'une de ses pièces (menace de prise), il crie "Échec !" pour attirer l'attention sur la menace. L'attaqué peut parer cette menace s'il :

- a) protège son roi en plaçant une de ses propres pièces entre l'attaquant et son roi,
- b) peut capturer l'attaquant,
- c) peut se déplacer avec son roi sur une case non menacée par l'adversaire.

Si les trois mesures de protection ne sont plus possibles, le roi est mis en échec et la partie est perdue.

Remise et impasse:

"Remise" termine une partie lorsque les deux parties n'ont pas ou ne voient pas de possibilités de mettre le roi adverse mat en raison de la position ou du matériel de pièces insuffisant.

"Impasse" met fin à une partie lorsque c'est le tour d'un joueur dont le roi et les autres pièces sont tellement bloqués qu'ils n'ont plus aucune possibilité de déplacement, alors que le roi lui-même n'est pas en "échec", c'est-à-dire qu'il n'est pas directement menacé.

Tant la "Remise" que l' "Impasse" et ce que l'on appelle un échec permanent (mise en échec perpétuelle) ainsi qu'une triple répétition de coups dans une position inchangée sont considérés comme un "match nul".



Jeux de société: Dame – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu de dames
12 pions blancs
12 pions noirs

Préparation du jeu:

Un joueur reçoit tous les pions blancs et l'autre joueur tous les pions noirs. Les pions sont placés face à face sur les cases noires de chacune des trois rangées inférieures du plateau de jeu.

But du jeu :

L'objectif est de priver le joueur adverse de toute possibilité de déplacement en capturant ou en bloquant tous les pions adverses.

Déroulement du jeu:

Les pions blancs commencent le jeu. Les pions avancent toujours d'une case dans le sens oblique. Les cases sur lesquelles se trouvent un de ses propres pions ou un pion de l'adversaire ne peuvent

pas être occupées. Si l'on tombe sur un pion adverse derrière lequel se trouve une case noire vide, on peut le sauter et l'enlever au prochain tour. Le jeu peut être poursuivi tant qu'il y a une case libre derrière un pion ennemi. On ne peut pas sauter par-dessus ses propres pions.

Si l'on atteint la rangée supérieure de l'adversaire avec un pion, on obtient une dame. Celle-ci est caractérisée par le fait que l'on place un pion de sa couleur déjà retiré sur le dessus de ce pion. Cette dame a l'avantage de pouvoir avancer et reculer dans le sens oblique d'autant de cases qu'il y a de cases libres. Elle peut non seulement avancer, mais aussi reculer, en enlevant les pions ennemis de la même manière que

décrit ci-dessus. Si un joueur qui a avancé un pion n'a pas vu qu'il aurait pu sauter un pion, l'adversaire peut lui enlever ce pion sans problème.

Celui qui a enlevé tous les pions de son adversaire de la manière décrite précédemment ou qui l'a enfermé de sorte qu'il ne puisse plus se déplacer est le vainqueur de la partie.

Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur un match nul s'ils ont l'impression que personne ne peut gagner la partie. C'est notamment le cas lorsque les deux joueurs n'ont chacun qu'un petit nombre de pions ou qu'une seule dame sur le terrain.

fr Jeux de société: Moulin – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu Moulin
9 pions blancs
9 pions noirs

Préparation du jeu:

Tout d'abord, on tire au sort le joueur qui recevra les pions blancs et celui qui recevra les pions noirs. Les pions sont placés en dehors du plateau de jeu.

But du jeu :

L'objectif est de réduire le nombre de pions de l'adversaire à deux ou d'enfermer les pions de l'adversaire de manière à ce qu'aucun mouvement ne soit plus possible pour ce dernier.

Déroulement du jeu:

Les Blancs commencent le jeu. Les joueurs placent à tour de rôle un pion sur n'importe quelle intersection du plateau de jeu, jusqu'à ce que tous les pions soient placés. Les joueurs devraient déjà essayer de former des moulins lors du placement. Si l'adversaire s'en aperçoit à temps, il peut l'empêcher en plaçant ses

pions entre les deux. Pour capturer les pions de l'adversaire, c'est-à-dire pour pouvoir les retirer du plateau de jeu, les joueurs doivent essayer d'obtenir le plus de moulins possible, c'est-à-dire d'aligner trois pions de leur couleur. Lorsqu'un joueur a "fermé" un moulin, il peut prendre n'importe quel pion adverse sur le plateau de jeu. Lorsque les neuf pions ont été placés sur le plateau de jeu, on procède au tirage. Les joueurs déplacent alors à tour de rôle un de leurs pions d'un point à un point libre voisin. Ils essaient également de former des moulins. Dès qu'un joueur a fermé un moulin, il peut retirer un pion adverse du plateau, mais ce pion ne peut pas faire partie d'un moulin. Un pion retiré du plateau de jeu ne peut pas être remis en jeu.

Les moulins existants sont ouverts en déplaçant un pion jusqu'au point suivant et fermés en le replaçant à son point de départ. Lors de l'ouverture du moulin, il faut veiller à ce qu'aucun pion adverse ne puisse occuper le point quitté.

Moulin double :

En plus du moulin simple, les joueurs devraient essayer de former des moulins doubles en plaçant deux autres pions de manière à ce que le pion ouvrant le premier moulin ferme immédiatement un deuxième moulin lors de l'ouverture. Un moulin à double sens comprend cinq pions, dont un est commun aux deux moulins. Dans une telle position, une pierre peut être déplacée entre les moulins, un moulin étant fermé à chaque déplacement. L'avantage est qu'en règle générale, un double moulin promet une victoire certaine.

Dès qu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut sauter. C'est-à-dire qu'il peut sauter sur n'importe quel pion libre au lieu de piocher. La formation d'un moulin et le blocage d'un moulin adverse ouvert sont facilités. Si l'adversaire parvient à fermer un moulin pendant cette phase, il ne reste que deux pions à l'autre joueur et il perd la partie. Le troisième pion peut être retiré de l'échiquier même si ces trois pions forment un moulin.

fr Jeux de société: Halma – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu Halma
10 pions rouges
10 pions verts
10 pions jaunes

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit dix pions d'une couleur qu'il place dans l'une des pointes d'étoile de même couleur sur les cases rondes du jeu. Une pointe d'étoile vide doit se trouver entre la position de départ de chacun des trois joueurs.

But du jeu:

Le but est d'amener le plus rapidement possible les pions de leur position de base à la pointe de l'étoile opposée et d'y occuper tous les points.

Déroulement du jeu:

Tout d'abord, on tire au sort qui commence. Ensuite, les pions sont déplacés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses pions à son tour. Il est possible de sauter ou de se déplacer, mais pas les deux en un seul tour de jeu. Lors du déplacement, le pion est toujours placé d'un point à un point voisin dans n'importe quelle direction, y compris en arrière ou en biais. Si un point voisin est déjà occupé par un de ses propres pions ou par un pion étranger, celui-ci peut être sauté si le point situé derrière dans la même direction est libre. Les sauts sont également autorisés dans toutes les directions. De cette manière, il est possible de sauter plusieurs pièces avec des sauts continus en un seul tour. Il est possible de changer de direction entre les différents sauts, par exemple en zigzag. Il n'y a pas d'obligation de sauter. Une série de sauts peut être terminée comme on le souhaite, même si d'autres sauts sont possibles. Le premier qui a réussi à amener entièrement ses pions à la pointe de l'étoile opposée termine le jeu en tant que gagnant.

fr Jeux de société: Ludo – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu Ludo

1 dé

16 pions (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts)

Préparation du jeu:

Au début, chaque joueur reçoit 4 pions d'une couleur et en place trois sur la surface correspondante dans le coin du plateau de jeu. Une figurine est placée sur la case de départ adjacente.

But du jeu:

Le but est de faire une fois le tour du plateau de jeu avec ses quatre pions et de placer les quatre pions sur ses propres cases d'arrivée. Le premier joueur à avoir amené tous ses pions à l'arrivée gagne la partie.

Déroulement du jeu:

Tout d'abord, chaque joueur lance une fois le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer la partie. Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui peut commencer lance le dé et déplace son pion du nombre d'yeux indiqué par le dé. Ce faisant, le joueur peut passer avec

son pion devant d'autres pions sur le plateau de jeu.

Celui qui arrive sur une case déjà occupée par un pion d'un autre joueur prend le pion, qui doit alors être replacé sur la surface de sa propre couleur dans le coin du plateau de jeu et doit ainsi recommencer à zéro.

Celui qui obtient un six peut relancer le dé immédiatement après son tour de jeu. Si un joueur obtient un six, il peut - mais n'y est pas obligé - sortir une de ses figurines qui se trouve encore dans son coin du plateau de jeu et la placer sur la case de départ. Si l'un de ses pions s'y trouve déjà, il doit d'abord le poser. Dès qu'un joueur parvient à déplacer tous ses pions vers ses propres cases d'arrivée "dans la maison", le jeu est terminé. Il n'est pas possible de sauter à l'intérieur de la maison. Les pions doivent donc se déplacer les uns après les autres vers les cases d'arrivée.

Variante de jeu:

Si deux pions de la même couleur se trouvent sur une case, celle-ci est bloquée. Aucun joueur, même celui qui a érigé le blocage, ne peut passer devant celui-ci. Le propriétaire d'un blocus peut le laisser fermé jusqu'à ce qu'il ne puisse plus avancer avec aucun autre de ses pions.

fr Jeu de dominos: Domino – Règle du jeu

Contenu du jeu:

28 pièces de domino

Préparation du jeu:

Tout d'abord, les 28 dominos sont posés face cachée sur la table et mélangés. Ensuite, chaque joueur tire un domino. Celui qui a tiré la valeur la plus élevée peut commencer. Ensuite, tous les dominos sont à nouveau mélangés et répartis comme suit : A deux joueurs, chacun reçoit huit pions, à trois ou quatre joueurs, chacun reçoit cinq pions, à cinq ou six joueurs, chacun reçoit quatre pions. Ensuite, chaque joueur place ses pions devant lui, sans laisser les autres joueurs les voir. Les pierres restantes sont placées au milieu, face cachée, comme "talon" (réserve).

But du jeu:

Le but est d'être le premier joueur à se débarrasser des pions tirés.

Instructions de jeu:

Le premier joueur ouvre le jeu avec un pion de son choix. Il pose ce pion face visible et peut, s'il a un pion correspondant, le poser directement. Un pion est considéré comme correspondant s'il a le même nombre d'yeux sur un côté. Par exemple, si le pion 6/5 est posé sur la table, le joueur doit poser soit un pion de 6 yeux à gauche, soit un pion de 5 yeux à droite. Un pion double, c'est-à-dire un pion avec le même nombre de points sur les deux moitiés, n'est pas posé bout à bout, mais transversalement. Celui qui pose un pion double peut, dans le même tour, poser directement un deuxième pion qui a le même nombre de points que le pion double sur une moitié. On pose ainsi à tour de rôle. Si un joueur n'a plus de pion correspondant et ne peut donc pas poser, il doit prendre un pion dans le "talon". Si ce pion ne convient pas non plus, il faut continuer à "acheter" jusqu'à ce qu'un pion puisse être utilisé. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a posé tous ses pions. Il est crédité du nombre total de points de tous les pions restants de ses adversaires.

it **Collezione di 7 giochi classici – Contenuto**

Gioco di dadi

Merry 7 page 20

Giochi da tavolo

Scacchi page 21 - 22

Dama page 22 - 23

Mulino page 23

Dama cinese page 24

Ludo page 24

Gioco domino

Domino page 25

it **Gioco di dadi: Merry 7 – Istruzioni di gioco**

Contenuto del gioco:

2 dadi
bastoni di legno/pietre
da aggiungere:
carta
matita

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Preparazione del gioco:

Predisponete il piano di gioco come mostrato nell'immagine. I giocatori ricevono lo stesso numero di bastoncini di legno/pietre. Un giocatore gestisce la banca e i dadi e gioca contro gli altri giocatori.

Obiettivo del gioco:

Il gioco si svolge contro il titolare della banca. L'obiettivo è quello di avere delle puntate che possano essere usate contro il banchiere il più a lungo possibile, posizionando abilmente i bastoncini di legno. Il giocatore che non ha più bastoncini di legno/pietre è eliminato.

Svolgimento del gioco:

Prima che il banchiere inizi a lanciare i dadi, i giocatori piazzano le loro scommesse. Per fare questo, i giocatori posizionano un numero qualsiasi di bastoncini di legno/pietre su qualsiasi casella del tabellone da gioco. Il banchiere inizia a lanciare i dadi. Se il banchiere tira un numero sul lato sinistro del tabellone, ottiene tutte le scommesse piazzate lì (non quelle sul sette). In cambio, deve raddoppiare qualsiasi puntata sul lato destro e pagarla immediatamente. Se il banchiere tira un numero sul lato destro, prende le scommesse piazzate lì e deve raddoppiare le scommesse sul lato sinistro e pagarle. Se il banchiere tira un sette, raccoglie le scommesse da entrambe le file ma deve triplicare le scommesse sul sette e pagare. Le puntate si ripetono dopo ogni vincita. Il giocatore che non ha più bastoncini di legno/pietre è eliminato.

it Giochi da tavolo: Scacchi – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 scacchiera
16 scacchi bianchi (1 re, 1 regina, 2 cavalli, 2 alfieri, 2 torri, 8 pedoni)
16 scacchi neri (1 re, 1 regina, 2 cavalli, 2 alfieri, 2 torri, 8 pedoni)

Preparazione del gioco:

In primo luogo, le pedine sono posizionate secondo l'illustrazione qui sotto. La scacchiera nel piano di gioco della dama è segnata da una linea esterna. Nota: regina nera = casella nera D8, regina bianca = casella bianca D1.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo di questo impegnativo gioco da tavolo è quello di attaccare il re dell'avversario con uno o più pezzi e privarlo della possibilità di sfuggire alla minaccia dei pezzi nemici. Una volta raggiunto l'obiettivo, il re dell'avversario è sotto "scacco matto" e il giocatore vince la partita.

Svolgimento del gioco:

Quanto segue spiega le regole di base del gioco e in particolare le possibili mosse dei pezzi da gioco.

Re: questo pezzo può muoversi di una casella in qualsiasi direzione.

Regina: il pezzo più forte; può muoversi in linea retta e in diagonale finché le caselle sono libere.

Alfiere: può muoversi solo in diagonale finché le caselle sono libere. (Un alfiere che si trova su una casella bianca non può mai spostarsi su una casella nera, un alfiere che si trova su una casella nera non può mai spostarsi su una casella bianca).

Cavallo: salta due caselle più avanti e da lì una di lato. Il cavallo è l'unico pezzo che può saltare sulle proprie pedine e quelle avversarie.

Torre: può muoversi fino a quando ci sono caselle libere davanti a sé. Tuttavia, solo in una direzione rettilinea, cioè orizzontalmente e verticalmente.

Pedoni: Le pedine si muovono solo in avanti. Possono avanzare di due caselle dalla posizione di partenza, o opzionalmente di una sola casella. Dopodiché,



possono muovere solo una casella in una direzione rettilinea.

Cattura:

Solo un pezzo può stare su ogni casella bianca o nera. Se volete catturare una casella occupata dal vostro avversario, potete catturare il pezzo dell'avversario con uno dei vostri (secondo l'opzione di mossa). Non c'è nessun obbligo di cattura. I pezzi catturati vengono rimossi dal gioco. Il re è l'unico pezzo che può catturare, ma non può mai essere catturato esso stesso. I pedoni possono catturare i pezzi avversari che si trovano in diagonale davanti a loro. La direzione del movimento dei pedoni quando si cattura è diversa da quando si muove: i pedoni possono catturare solo pezzi di una casella in diagonale davanti a loro.

Regole speciali per i pedoni:

Cattura "en passant": Se un pedone ha già superato il centro della scacchiera di una casella, può catturare un pedone avversario che è avanzato di due caselle dalla sua posizione di partenza ed è arrivato a stare accanto a lui, "en passant", muovendosi nella casella dietro il pedone avversario e rimuovendolo dalla scacchiera. In altre parole, il pedone viene catturato come se fosse avanzato di una sola casella dalla sua posizione di partenza. Tuttavia, questa regola speciale si applica solo nella mossa successiva; dopo di che, la possibilità di catturare il pedone è persa.

Conversione del pedone: se un pedone raggiunge

l'ultima fila di caselle dell'avversario, il pedone deve essere immediatamente convertito in un altro pezzo, cioè una regina, una torre, un alfiere o un cavallo. Se nessun pezzo adatto è disponibile in quel momento, il pezzo corrispondente può essere rappresentato anche simbolicamente, ad esempio torre rovesciata = regina).

Arrocco:

L'arrocco è possibile solo se la torre e il re non sono ancora stati mossi e non ci sono pezzi tra loro. Questo significa che il re viene prima mosso di due caselle in direzione della torre coinvolta nell'arrocco, poi la torre salta sopra il re nella sua casella vicina. Viene fatta una distinzione tra arrocco corto (la torre del re viene mossa di due caselle) e lungo (la torre della regina viene mossa di tre caselle). Le due mosse contano come una sola mossa. In linea di principio, l'arrocco non può avere luogo se:

- a) il re e/o la torre corrispondente hanno già fatto una mossa,
- b) il re e la torre devono spostarsi su o sopra una casella minacciata da un pezzo dell'avversario,
- c) il re è stato precedentemente offerto "check".

Controllare e accoppiare

Il re non può muovere su una casella minacciata dall'avversario. Se l'avversario attacca il re nemico con

uno dei suoi pezzi (minaccia di cattura), grida "Scacco!" per attirare l'attenzione sulla minaccia. Il giocatore attaccato può allontanare questa minaccia se:

- a) protegge il suo re mettendo un suo pezzo tra l'attaccante e il suo re,
- b) può catturare l'attaccante,
- c) può muovere il re in una casella non minacciata dall'avversario.

Se tutte e tre le misure di protezione non sono più possibili, il re è sotto scacco matto e la partita è persa.

Pareggio e stallo:

Si termina la partita in "Pareggio" quando entrambe le parti non hanno o non vedono alcuna possibilità di dare scacco matto al re avversario a causa della posizione o del materiale insufficiente dei pezzi.

Lo "stallo" fa terminare una partita quando è il turno di un giocatore il cui re e altri pezzi materiali sono bloccati al punto da non avere più alcuna possibilità di muoversi, mentre il re stesso non è sotto scacco, cioè non è direttamente minacciato.

Sia il "pareggio" che lo "stallo" e un cosiddetto scacco perpetuo (dare scacco perpetuo), così come una ripetizione di tre mosse con una posizione invariata, sono classificati come "patta".

it Giochi da tavolo: Dama – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

- 1 tavola da dama
- 12 pedine bianche
- 12 pedine nere

Preparazione del gioco:

Un giocatore riceve tutti i pezzi bianchi e l'altro riceve tutti i pezzi neri. I pezzi sono posizionati uno di fronte all'altro sui quadrati neri delle tre file inferiori della tavola.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è quello di privare il giocatore avversario di tutte le mosse possibili catturando o bloccando tutti i pezzi avversari.

Svolgimento del gioco:

Le pedine bianche iniziano il gioco. I pezzi vengono spostati in avanti di una casella alla volta in direzione diagonale. Le caselle su cui si trova il proprio pezzo o quello di un avversario non possono essere occupate. Se vi imbattete in un pezzo dell'avversario dietro il quale c'è una casella nera vuota, potete saltarci sopra e portarlo via nella vostra prossima mossa. La partita può continuare finché c'è una casella vuota dietro un pezzo nemico. Non si può saltare sui propri pezzi.

Se una pedina raggiunge la fila superiore del campo avversario, questa diventerà dama (o damone). Questo viene segnato mettendo una pedina del

proprio colore, precedentemente catturata, sopra alla pedina in questione. La dama ha il vantaggio di potersi muovere avanti e indietro in direzione diagonale, di tante caselle quante sono quelle libere. Non solo può muoversi in avanti ma anche all'indietro, e l'eliminazione dei pezzi nemici avviene nello stesso modo descritto sopra. Se un giocatore, dopo aver mosso, ha trascurato il fatto che avrebbe potuto catturare un pezzo, l'avversario può portargli direttamente via quella pedina.

Il giocatore che ha portato via tutti i pezzi dell'avversario nel modo descritto sopra, o che lo intrappola in modo che non possa più muoversi, è il vincitore della partita.

I giocatori possono accordarsi per un pareggio se sentono che nessuno può vincere la partita. Questo è il caso che si verifica se entrambi i giocatori hanno un esiguo numero di pedine o solo una dama sul campo.

Giochi da tavolo: Mulino – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 mulino di gioco
9 pezzi bianchi
9 pezzi neri

Preparazione del gioco:

Prima di tutto si tira a sorte per determinare quale giocatore riceve le pedine bianche e quale le pedine nere. I pezzi sono collocati all'esterno della tavola.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è quello di ridurre il numero di pezzi dell'avversario a due o di racchiudere i pezzi dell'avversario in modo tale che non siano più possibili altre mosse per l'avversario.

Svolgimento del gioco:

Le pedine bianche iniziano il gioco. I giocatori a turno posizionano un pezzo ciascuno su qualsiasi intersezione del tabellone fino a quando tutti i pezzi sono posizionati. I giocatori dovrebbero cercare di formare dei mulini mentre posizionano i loro pezzi. L'avversario può impedirlo mettendo le sue pedine in mezzo, se se ne accorge in tempo. Per catturare le pedine dell'avversario, cioè per poterle rimuovere dalla tavola, i giocatori devono cercare di ottenere il maggior numero possibile di mulini, cioè portare tre pezzi del loro colore in fila. Se un giocatore ha "chiuso" un mulino, può prendere qualsiasi pedina dell'avversario dal tabellone. Quando tutte le nove pedine sono state piazzate sulla tavola, viene fatta una mossa. I giocatori, a turno, muovono uno dei loro pezzi da un punto a un punto libero adiacente.

Cercano anche di formare dei mulini. Non appena un giocatore ha chiuso un mulino, può prendere un pezzo dell'avversario dalla tavola, ma questo pezzo non può far parte di un mulino. Una pedina rimossa dal tabellone non può essere rimessa in gioco.

I mulini esistenti vengono aperti spostando una pietra nel punto successivo e chiusi riportandola al punto di partenza. Quando apri il mulino, assicurati che nessuna pietra avversaria possa occupare il punto abbandonato.

Doppio mulino o dilemma :

Oltre al mulino singolo, i giocatori dovrebbero cercare di formare mulini doppi o dilemma mettendo altre due pedine in modo tale che la pedina di apertura del primo mulino chiuda immediatamente un secondo mulino quando viene aperto. Un dilemma è composto da cinque pedine, una delle quali è comune a entrambi i mulini. In tale posizione, una pedina può essere spostata avanti e indietro tra i mulini, chiudendo un mulino in ogni movimento. Il vantaggio è che, di regola, un doppio mulino o dilemma promette una vittoria certa.

Non appena un giocatore rimane con sole tre pedine, può saltare. Cioè, invece di muoversi, può saltare in qualsiasi punto libero. Questo rende più facile formare un mulino e bloccare un mulino avversario aperto. Se l'avversario riesce a chiudere un mulino in questa fase, l'altro giocatore rimane con sole due pedine e perde la partita. La terza pedina può anche essere presa dalla tavola se queste tre pedine formano un mulino.

it Giochi da tavolo: Dama cinese – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 pannello di gioco da dama cinese
10 pezzi di gioco rossi
10 pedine verdi
10 pedine gialle

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore riceve dieci pedine di uno stesso colore, che colloca in una delle punte della stella dello stesso colore. La punta della stella opposta a quella in cui sono state collocate le pedine deve rimanere vuota.

Oggetto del gioco:

L'obiettivo è quello di muovere le pedine il più velocemente possibile dalla loro posizione di partenza al punto stella opposto e di occuparne tutti i punti.

Svolgimento del gioco:

In primo luogo, viene fatto un sorteggio per determinare chi inizierà. Il turno di gioco sarà quindi in

senso orario. Ogni giocatore può muovere solo uno dei suoi pezzi quando è il suo turno. Si può saltare o muoversi, ma non entrambe le cose in una sola mossa. Quando si sposta, il pezzo viene sempre spostato da un punto a un punto adiacente in qualsiasi direzione, cioè anche all'indietro o in diagonale. Se un punto adiacente è già occupato da uno dei pezzi del giocatore o da un pezzo di un altro giocatore, il pezzo può essere saltato se il punto dietro di esso nella stessa direzione è libero. Anche i salti sono permessi in tutte le direzioni. In questo modo, diverse pedine possono essere saltate con salti continui in una sola mossa. La direzione può essere cambiata tra i singoli salti, per esempio a zig zag. Non c'è nessun obbligo di saltare. Una serie di salti può essere completata a piacere, anche se sono possibili ulteriori salti. Il primo giocatore che è stato in grado di portare i suoi pezzi completamente alla punta della stella opposta, termina la partita come vincitore.

it Giochi da tavolo: Ludo – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 tavolo da gioco Ludo
1 dado
16 pedine da gioco (4 rossi, 4 blu, 4 gialli, 4 verdi)

Preparazione del gioco:

All'inizio, ogni giocatore riceve 4 pedine di gioco di un colore e ne posiziona tre sullo spazio corrispondente nell'angolo del tabellone da gioco. Un pezzo viene posizionato sulla casella di partenza adiacente.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è quello di fare il giro del tabellone una volta con ognuno dei tuoi quattro pezzi e di posizionare tutti e quattro i pezzi sulle tue caselle di destinazione. Il primo giocatore che raggiunge il traguardo vince la partita.

Svolgimento del gioco:

Per prima cosa, ogni giocatore lancia i dadi una volta. Chi tira il numero più alto inizia il gioco. Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore che ha il permesso di iniziare la partita lancia i dadi e muove la sua pedina in base al numero di dadi lanciati. Il giocatore può muovere la sua pedina oltre gli altri pezzi sulla tavola. Se la mossa del giocatore finisce su una

casella che è già occupata da un pezzo di un altro giocatore, il pezzo viene colpito e deve essere rimesso sulla casella del colore del giocatore, nell'angolo del campo di gioco e quindi deve ricominciare dall'inizio. Se un giocatore tira un sei, può tirare di nuovo i dadi subito dopo il suo turno. Se un giocatore tira un sei, può inoltre - ma non è obbligato - muovere uno dei suoi pezzi che si trova ancora nel suo angolo della tavola, verso la casella di partenza. Se uno dei suoi pezzi occupa già quella casella, dovrà togliere quest'ultimo. Non appena un giocatore riesce a muovere tutti i suoi pezzi nelle proprie caselle di destinazione "in casa", la partita è finita. Non è possibile saltare all'interno della casa. I pezzi da gioco devono quindi muoversi fino alle caselle di destinazione uno dopo l'altro.

Variazione del gioco:

Se due pedine dello stesso colore si trovano su una casella, la casella è bloccata. Nessun giocatore, nemmeno quello che ha costruito il blocco, può superarlo. Il proprietario di un blocco può tenerlo chiuso finché non può più correre con nessun altro dei suoi pezzi da gioco.

it Gioco del domino: Domino – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

28 pedine da domino

Preparazione del gioco:

Per prima cosa, i 28 domino vengono messi a testa in giù sul tavolo e mischiati. Poi ogni giocatore pesca un domino. Chi ha estratto il valore più alto può iniziare. Poi tutte le tessere del domino vengono rimescolate di nuovo e distribuite come segue: Con due giocatori, ogni giocatore riceve otto pedine, con tre o quattro giocatori cinque pedine ciascuno, con cinque o sei giocatori quattro pedine ciascuno. Poi ogni giocatore mette le sue pedine davanti a sé, senza permettere agli altri giocatori di vederle. Le pedine rimanenti rimangono a testa in giù nel mezzo.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è quello di essere il primo giocatore a sbarazzarsi delle pedine diseguate.

Istruzioni per il gioco:

Il primo giocatore apre con una pedina a sua scelta. Posa questa pedina a testa in su e, se ha una pedina

corrispondente, può direttamente posizionarla. Un pezzo è detto corrispondente se ha lo stesso numero di punti su un lato. Per esempio, se la pedina 6/5 è sul tavolo, il giocatore deve mettere o una pedina con il numero 6 a sinistra o una pedina con il numero 5 a destra. Una pedina doppia, cioè una pedina con lo stesso numero di punti su entrambe le metà, non viene messa da una parte all'altra, ma di traverso. Chi mette una pedina doppia, può mettere una seconda pedina direttamente con la stessa mossa, che ha lo stesso numero di punti su una metà della pedina doppia. I pezzi sono posizionati in ordine sparso. Se un giocatore non ha più una pedina corrispondente e quindi non può piazzarla, deve prendere un pezzo dal mucchio. Se anche questa pedina non va bene, il giocatore deve continuare a "pescare" fino a quando trova la pedina giusta. Il gioco è finito quando un giocatore ha messo giù tutti i suoi pezzi. Gli viene accreditato il numero totale di punti di tutte le pedine rimanenti dei suoi compagni di gioco.

es Colección de 7 juegos clásicos – Contenido

Juego de dados

Los 7 divertidos page 26

Juegos de mesa

Ajedrez page 27 - 28

Damas page 28 - 29

Molino page 29

Halma 3 page 30

Ludo page 30

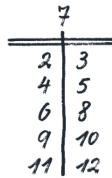
Dominós

Domino page 31

es Juego de dados: Los 7 divertidos – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

2 dados
 palos/piedras de madera
 además necesita:
 papel
 lápiz



Preparación del juego:

Dibuja el plan de juego como se muestra en la imagen. Los jugadores reciben el mismo número de palos/piedras de madera. Un jugador toma el banco y los dados. Este jugador juega contra los demás jugadores.

Objetivo del juego:

Se juega contra el titular del banco. El objetivo es tener palos que puedan utilizarse contra el banco durante el mayor tiempo posible, colocando hábilmente los palos de madera. El jugador que no tenga más palos/piedras de madera queda eliminado.

Reglas de juego:

Antes de que el banquero comience a lanzar los dados, los jugadores hacen sus apuestas. Para ello, los jugadores colocan cualquier número de palos/piedras de madera en cualquier casilla del tablero de juego. El banquero empieza a tirar los dados. Si el banquero saca un número en el lado izquierdo del tablero, se lleva todas las apuestas realizadas allí (no las del siete). A cambio, debe doblar cualquier apuesta en el lado derecho y pagarla inmediatamente. Si el banquero saca un número en el lado derecho, toma las apuestas hechas allí y debe doblar las apuestas del lado izquierdo y pagarlas. Si el banquero saca un siete, recoge las apuestas de ambas filas, pero debe triplicar las apuestas del siete y pagar. La apuesta se repite después de cada pago. El jugador que no tenga más palos/piedras de madera queda eliminado.

es Juegos de mesa: Ajedrez – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

- 1 tablero de ajedrez
- 16 piezas de ajedrez blancas (1 rey, 1 reina, 2 caballos, 2 alfiles, 2 torres, 8 peones)
- 16 piezas de ajedrez negras (1 rey, 1 reina, 2 caballos, 2 alfiles, 2 torres, 8 peones)

Preparación del juego:

En primer lugar, los peones se colocan de acuerdo con la ilustración siguiente. El tablero de ajedrez en el plan de juego de las damas está marcado con una línea exterior. Nota: reina negra = casilla negra D8, reina blanca = casilla blanca D1.

Objetivo del juego:

El objetivo de este desafiante juego de mesa es atacar al rey del oponente con una o más piezas y privarle de la oportunidad de escapar de la amenaza de las piezas enemigas. Una vez conseguido el objetivo, el rey del adversario es "jaque mate" y el jugador gana la partida.

Reglas de juego:

A continuación se explican las reglas básicas del juego y, en particular, los posibles movimientos de las piezas.

Rey: esta pieza puede moverse una casilla en cualquier dirección.

Reina: es la pieza más fuerte; puede moverse en línea recta y en diagonal siempre que las casillas estén libres.

Alfil: sólo puede moverse en diagonal mientras las casillas estén libres. (Un alfil situado en una casilla blanca nunca puede moverse a una casilla negra, un alfil situado en una casilla negra nunca puede moverse a una casilla blanca).

Caballo: salta dos casillas más allá y de ahí una a un lado. El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de sus propias piezas y de las demás.

Torre: puede moverse tan lejos como haya casillas libres delante de ella. Sin embargo, sólo en dirección recta, es decir, horizontal y verticalmente.

Peones: los peones sólo se mueven hacia adelante. Pueden avanzar dos casillas desde la posición inicial,



u opcionalmente sólo una. Después, sólo podrán moverse una casilla en dirección recta.

Captura de casilla:

Sólo puede haber una pieza en cada casilla blanca o negra. Si quieres capturar una casilla ocupada por tu oponente, puedes capturar la pieza del oponente con una de las tuyas (según la opción de movimiento). No hay obligación de captar. Las piezas capturadas se retiran del juego. El rey es la única pieza que puede ser capturada, pero nunca puede ser capturada ella misma. Los peones pueden capturar las piezas contrarias que están en diagonal frente a ellos. La dirección del movimiento de los peones al capturar es diferente a la del movimiento: Los peones sólo pueden capturar piezas en una casilla en diagonal delante de ellos.

Reglas especiales para los peones:

Capturar "al paso": sí, un peón ya ha sobrepasado el centro del tablero en una casilla, puede capturar un peón del adversario que haya avanzado dos casillas desde su posición inicial y haya llegado a situarse junto a él, "al paso", moviéndose a la casilla situada detrás del peón del adversario y retirándolo del tablero. En otras palabras, el peón es capturado como si sólo hubiera avanzado una casilla desde su posición inicial. Esta regla especial, sin embargo, sólo se aplica en la siguiente jugada; después, se pierde la

posibilidad de capturar el peón.

Conversión de peones: sí, un peón alcanza la última fila de casillas del adversario, el peón debe convertirse inmediatamente en otra pieza, es decir, en una dama, una torre, un alfil o un caballo. Si para entonces no se dispone de una pieza adecuada, la pieza correspondiente también puede representarse simbólicamente, por ejemplo, torre invertida = reina.

Enroque:

El enroque sólo es posible si la torre y el rey aún no se han movido y no hay piezas entre ellos. Esto significa que el rey se mueve primero dos casillas en la dirección de la torre involucrada en el enroque, luego la torre salta sobre el rey a su casilla vecina. Se distingue entre enroque corto (la torre del rey se mueve dos casillas) y largo (la torre de la reina se mueve tres casillas). Los dos movimientos cuentan como uno solo. En principio, el enroque no puede tener lugar si:

- a) el rey y/o la torre correspondiente ya han realizado un movimiento,
- b) el rey y la torre tienen que moverse hacia o sobre una casilla amenazada por una pieza del adversario,
- c) al rey se le ha ofrecido previamente "jaque".

Jaque y mate:

El rey no puede moverse a una casilla amenazada por el adversario. Si el adversario ataca al rey enemigo

con una de sus piezas (amenaza de captura), grita "¡Jaque!", para llamar la atención sobre la amenaza. El jugador atacado puede rechazar esta amenaza si:

- a) protege su rey colocando una pieza propia entre el atacante y su rey,
- b) puede capturar al atacante,
- c) puede mover el rey a una casilla no amenazada por el adversario.

Si las tres medidas de protección ya no son posibles, el rey es jaque mate y la partida está perdida.

Empate y tablas:

"Empate" termina una partida cuando ambas partes tienen o no ven posibilidades de dar jaque mate al rey del oponente debido a la posición o a la insuficiencia de material de piezas.

"Empate" termina una partida cuando es el turno de un jugador cuyo rey y otro material de piezas están tan bloqueados que ya no tienen ninguna posibilidad de moverse, mientras que el propio rey no está en "jaque", es decir, no está directamente amenazado.

Tanto las "empate" como las "tablas" y el llamado jaque perpetuo (dar jaque perpetuo), así como una repetición de triple movimiento con una posición sin cambios, se califican como "tablas".

es Juegos de mesa: Damas – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

- 1 tablero de damas
- 12 fichas blancas
- 12 fichas negras

Preparación del juego:

Un jugador recibe todas las fichas blancas y el otro recibe todas las fichas negras. Las fichas se colocan enfrentadas en las casillas negras de las tres filas inferiores del tablero.

Objetivo del juego:

El objetivo es privar al jugador contrario de todos los movimientos posibles, capturando o bloqueando todas las fichas contrarias.

Reglas de juego:

Las fichas blancas inician el juego. Las fichas se mueven hacia adelante una casilla a la vez en dirección diagonal. Las casillas en las que se encuentra la ficha propia o la del adversario no pueden ser ocupadas. Si te encuentras con una ficha del adversario detrás de la cual hay una casilla negra vacía, puedes saltar sobre ella y quitársela en tu siguiente movimiento. El juego puede continuar mientras haya una casilla vacía detrás de una ficha enemiga. No puede saltar sobre sus propias fichas.

Si alcanzas la fila superior de tu oponente con una ficha, recibes una reina. Esto se marca colocando una

ficha de su color, que ya ha sido retirada, encima de esta ficha. Esta reina tiene la ventaja de poder moverse hacia adelante y hacia atrás en dirección diagonal, tantas casillas como casillas libres tenga. No sólo puede moverse hacia delante, sino también hacia atrás, y la eliminación de las fichas enemigas se realiza de la misma manera que la descrita anteriormente. Si un jugador que ha adelantado una ficha ha pasado por alto que podría haber saltado una ficha, el adversario puede arrebatársela fácilmente la ficha.

El jugador que haya quitado todas las fichas del adversario de la manera descrita anteriormente, o que lo atrape de manera que ya no pueda moverse, es el ganador de la partida.

Los jugadores pueden acordar un empate si consideran que nadie puede ganar la partida. Este es el caso, sobre todo, si ambos jugadores tienen un número reducido de fichas o sólo les queda una reina en el campo.

es Juegos de mesa: Molino – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

1 tablero de juego de molino
9 piezas blancas
9 piezas negras

Preparación del juego:

Primero se echa a suertes para determinar qué jugador se queda con las fichas blancas y qué jugador se queda con las fichas negras. Las piezas se colocan fuera del tablero.

Objetivo del juego:

El objetivo es reducir el número de fichas del adversario a dos o encerrar las fichas del adversario de tal manera que éste no pueda realizar más movimientos.

Reglas de juego:

Las blancas comienzan la partida. Los jugadores se turnan para colocar una ficha cada uno en cualquier intersección del tablero hasta colocar todas las fichas. Los jugadores deben intentar formar molinos mientras colocan sus fichas. Si el adversario se da cuenta a tiempo, puede evitarlo colocando sus fichas en medio. Para capturar las fichas del adversario, es decir, para poder eliminarlas del tablero, los jugadores deben intentar obtener el mayor número de molinos posible, es decir, poner tres fichas de su color en fila. Si un jugador ha "cerrado" un molino, puede tomar cualquier ficha del oponente del tablero. Cuando se han colocado las nueve fichas en el tablero, se realiza un movimiento. Los jugadores se turnan para mover una de sus fichas de un punto a un punto libre adyacente. También intentan formar molinos. En cuanto un jugador haya

cerrado un molino, puede tomar una ficha del adversario del tablero, pero esta ficha no puede formar parte de un molino. Una piedra retirada del tablero no puede volver a ponerse en juego.

Los molinos existentes se abren moviendo una piedra al siguiente punto y se cierran devolviéndola al punto de partida. Al abrir el molino, asegúrate de que ninguna piedra del oponente pueda ocupar el punto abandonado.

Molino doble o de dos vías:

Además del molino simple, los jugadores deben intentar formar molinos dobles o de dos vías colocando dos fichas más, de forma que la ficha de apertura del primer molino cierre inmediatamente un segundo molino al abrirse. Un molino de dos vías consta de cinco piedras, una de las cuales es común a ambos molinos. En esta posición, una ficha puede moverse de un lado a otro de los molinos, cerrando un molino en cada movimiento. La ventaja es que, por regla general, un molino doble o de dos vías promete una victoria segura.

En cuanto a un jugador le queden sólo tres fichas, puede saltar. Es decir, en lugar de moverse, puede saltar a cualquier punto libre. Esto hace que sea más fácil formar un molino y bloquear el molino de un oponente abierto.

Esto hace que sea más fácil formar un molino y bloquear el molino de un oponente abierto. Si el adversario consigue cerrar un molino en esta fase, el otro jugador se queda con sólo dos fichas y pierde la partida. La tercera ficha también puede sacarse del tablero si estas tres fichas forman un molino.

es Juegos de mesa: Halma – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

1 tablero de juego Halma
10 piezas de juego rojas
10 piezas de juego verdes
10 piezas de juego amarillas

Preparación del juego:

Cada jugador recibe diez piezas de un color, que coloca en uno de los puntos estrella del mismo color en los campos de juego redondos. Debe haber un punto de estrella vacío entre la posición inicial de cada uno de los tres jugadores.

Objetivo del juego:

El objetivo es desplazar los conos lo más rápidamente posible desde su posición inicial hasta el punto estrella opuesto y ocupar todos los puntos allí.

Reglas de juego:

En primer lugar, se realiza un sorteo para determinar quién será el titular. A continuación, las piezas se

dibujan en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador sólo puede mover una de sus piezas cuando es su turno. Puedes saltar o moverte, pero no ambas cosas en un solo movimiento. Al moverse, la pieza siempre se desplaza de un punto a otro adyacente en cualquier dirección, es decir, también hacia atrás o en diagonal. Si un punto vecino ya está ocupado por una pieza propia o ajena, se puede saltar si el punto que está detrás en la misma dirección está libre. También se permiten los saltos en todas las direcciones. De este modo, se pueden saltar varias piezas con saltos continuados en un solo movimiento. La dirección puede cambiarse entre los distintos saltos, por ejemplo, en zigzag. No hay obligación de saltar. Una serie de saltos puede ser completada a voluntad, incluso si son posibles más saltos. Quien sea el primero en llevar sus piezas completamente al punto estrella opuesto, termina la partida como ganador.

es Juegos de mesa: Ludo – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

1 tablero de juego Ludo
1 dado
16 piezas de juego (4 rojas, 4 azules, 4 amarillas, 4 verdes)

Preparación del juego:

Al principio, cada jugador recibe 4 fichas de un color y coloca tres de ellas en el espacio correspondiente de la esquina del tablero. Una ficha se coloca en la casilla inicial adyacente.

Objetivo del juego:

El objetivo es dar una vuelta al tablero con tus cuatro fichas y llevarlas todas a tu propia meta. El primer jugador que llegue a la meta gana el juego.

Reglas de juego:

Primero, cada jugador tira los dados una vez. El que saque el número más alto, empezará el juego. El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que puede empezar la partida tira los dados y mueve su ficha según el número de dados tirados. El jugador puede mover su ficha más allá de otras fichas en el tablero. Si el movimiento del jugador cae en una

casilla que ya está ocupada por una ficha de otro jugador, la ficha es golpeada y tiene que volver a colocarse en la casilla del propio color del jugador en la esquina del campo de juego y, por tanto, tiene que volver a empezar desde el principio.

Si un jugador saca un seis, puede volver a tirar los dados inmediatamente después de su turno. Si un jugador saca un seis, puede -pero no está obligado- a mover una de sus piezas que aún esté en su esquina del tablero hacia la casilla inicial. Si una de sus fichas ya está allí, primero debe bajarla. En cuanto un jugador consigue mover todas sus fichas a sus propias casillas "dentro de la casa", la partida se acaba. No es posible saltar dentro de la casa. Por lo tanto, las fichas de juego deben subir a las casillas de meta una tras otra.

Variación del juego:

Si dos fichas de juego del mismo color se encuentran en una casilla, ésta queda bloqueada. Ningún jugador, ni siquiera el que construyó el bloqueo, puede superarlo. El propietario de un bloqueo puede mantenerlo cerrado hasta que ya no pueda correr con ninguna otra de sus fichas de juego.

es Juego de dominó: Dominó – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

28 fichas de dominó

Preparación del juego:

En primer lugar, se colocan las 28 fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y se barajan. A continuación, cada jugador saca una ficha de dominó. Quien haya sacado el valor más alto puede empezar. Después, se barajan de nuevo todas las fichas de dominó y se distribuyen de la siguiente manera: con dos jugadores, cada uno recibe ocho fichas, con tres o cuatro jugadores cinco piedras cada uno, con cinco o seis jugadores cuatro fichas cada uno. A continuación, cada jugador coloca sus fichas delante de él sin permitir que los demás jugadores las vean. Las piezas restantes quedan en el centro, boca abajo, como un "talón" (reserva).

Objetivo del juego:

El objetivo es ser el primer jugador en deshacerse de las piedras dibujadas.

Reglas de juego:

El primer jugador abre con cualquier ficha de su elección. Coloca esta ficha boca arriba y, si tiene una ficha igual, puede colocarla directamente. Una ficha se considera coincidente si tiene el mismo número de puntos en un lado. Por ejemplo, si la ficha 6/5 está sobre la mesa, el jugador debe colocar una ficha con el número 6 a la izquierda o una ficha con el número 5 a la derecha. Una ficha doble, es decir, una ficha con el mismo número de puntas en ambas mitades, no se coloca de extremo a extremo, sino en cruz. Quien coloque una piedra doble puede colocar una segunda ficha directamente en la misma jugada, que tenga el mismo número de puntos en una mitad que la ficha doble. Las fichas se colocan por orden de turno. Si un jugador ya no tiene una ficha igual y, por lo tanto, no puede colocarla, debe tomar una ficha de la "talón". Si esta ficha tampoco encaja, el jugador debe seguir "comprando" hasta que pueda utilizar una ficha. El juego termina cuando un jugador ha depositado todas sus fichas. Se le atribuye el número total de puntos de todas las fichas restantes de sus compañeros.



HAPPINESS IS MADE OF WOOD

Legler OHG small foot company
Achimer Straße 5
27755 Delmenhorst Germany

SMALL-FOOT.DE

