

Art. Nr. 3453

## Classic Games 3 in 1 in a Wooden Case

*Game instruction*

## Spieleklassiker 3 in 1 im Holzkoffer

*Spielanleitung*

## Jeux classiques 3 en 1 dans un coffret en bois

*Règle du jeu*

## Giochi classici in valigetta di legno 3 in 1

*Istruzioni di gioco*

## Juegos clásicos 3 en 1 en caja de madera

*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.



**en** **Classic Games 3 in 1 in a Wooden Case**

**Total content:**

1 game board  
4 dice  
1 number dice  
15 white checkers  
15 black checkers  
16 white chess pieces  
16 black chess pieces

**it** **Giochi classici in valigetta di legno 3 in 1**

**Contenuto totale:**

1 tabellone di gioco  
4 dadi  
1 cubo numero  
15 pedine bianche  
15 pedine nere  
16 scacchi bianchi  
16 scacchi neri

**de** **Spieleklassiker 3 in 1 im Holzkoffer**

**Gesamtinhalt:**

1 Klappbrett  
4 Würfel  
1 Zahlenwürfel  
15 weiße Spielsteine  
15 schwarze Spielsteine  
16 weiße Schachfiguren  
16 schwarze Schachfiguren

**es** **Juegos clásicos 3 en 1 en caja de madera**

**Contenido total**

1 tablero de juego  
4 dados  
1 cubo numérico  
15 fichas blancas  
15 fichas negras  
16 piezas de ajedrez blancas  
16 piezas de ajedrez negras

**fr** **Jeux classiques 3 en 1 dans un coffret en bois**

**Contenu total:**

1 plateau de jeu  
4 dés  
1 dé à chiffres  
15 pions blancs  
15 pions noirs  
16 pièces d'échecs blanches  
16 pièces d'échecs noires

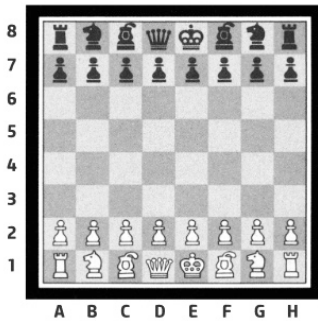
**en Chess – Game instruction**

**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.



**Aim of the game:**

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:

- the king and/or the corresponding rook have already made a move,
- the king and rook must move to or across a square threatened by an opponent's piece,
- 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:

- 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 Checkers – Game instruction

### Game content:

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

### 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.

### Aim of the game:

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.

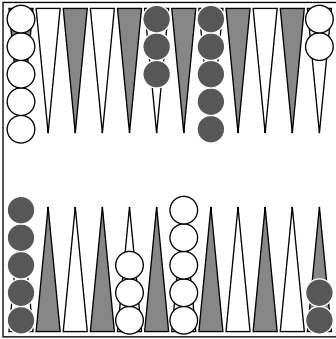
**en Backgammon – Game instruction**

**Game content:**

- 1 Backgammon board
- 5 white checkers
- 15 black checkers
- 4 dice
- 1 number dice

**Game preparation:**

Each player chooses a game color and places the game pieces on the correct side of the board as shown in the illustration below and takes 2 normal dice.



**Aim of the game:**

The first player to get all his checkers out of the board wins.

**Gameplay:**

A player starts and rolls the two dice, e.g. a 6 and a 1. Now he can choose to move forward 7 squares with one piece or 6 squares with one piece and one square with another. The player always tries to place at least 2 pieces on a square, because then the opponent cannot enter the square. It is blocked for him. A single piece can be kicked out by the opponent if he can move a piece onto the square. A stone that has been thrown out is placed in the middle of the board. Before the player can place another stone, he must throw this stone back into the board.

If all the squares from 1 to 6 are occupied by the opponent (i.e. there are at least 2 pieces on one square), the player does not need to roll the dice. The player continues to play until a square is free or only one piece is on it.

If a player throws a double, i.e. the same number of dice twice, the rule applies that the number of dice is doubled: If the player throws e.g. 2 deuces, he can move 4 x 2 fields.

The game ends when a player has rolled all his pieces out of the board. If the other player has not yet thrown a stone, the winnings are doubled. If he does not even have all his pieces in the last square, the winnings are tripled.

## de Schach – Spielanleitung

### Spielinhalt:

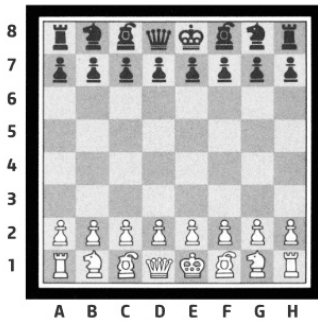
1 Schach Spielbrett

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:

- König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- König und Turm dabei auf oder über ein Feld gehen müssen, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- 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.

## die 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.

Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er:

- seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- den Angreifer schlagen kann,
- 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 Figurenmateriale 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

### 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 vorwärts bewegt. 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 drauf setzt. 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 rückwärts laufen, 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 Backgammon – Spielanleitung**

### **Spielinhalt:**

1 Backgammon Spielbrett

15 weiße Spielsteine

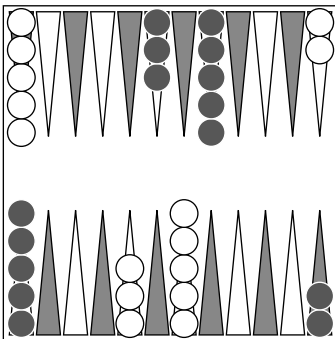
15 schwarze Spielsteine

4 Würfel

1 Zahlenwürfel

### **Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und stellt die Spielsteine wie auf der nachfolgenden Abbildung auf der richtigen Seite des Spielbrettes auf und nimmt 2 Würfel.



### **Spielziel:**

Wer alle seine Spielsteine als erstes aus dem Spielbrett herauswürfelt, hat gewonnen.

### **Spielablauf:**

Ein Spieler beginnt und würfelt mit den beiden Würfeln, z. B. eine 6 und eine 1. Jetzt kann er wählen, ob er mit einem Stein 7 Felder vorwärts zieht oder mit einem Stein 6 Felder und mit einem anderen ein Feld. Der Spieler versucht, immer mind. 2 Spielsteine auf ein Feld zu stellen, da der Spielgegner dann das Feld nicht betreten kann. Es ist für ihn blockiert. Ein einzeln stehender Spielstein kann von dem Spielgegner rausgeschmissen werden, wenn er einen Stein auf das Feld ziehen kann. Ein Stein, der herausgeschmissen wurde, wird in die Mitte des Spielbretts gelegt. Bevor der Spieler einen anderen Stein setzen kann, muss er diesen Stein wieder in das Spielbrett würfeln.

Sollten alle Felder von 1 - 6 vom Spielgegner besetzt sein (d. h. mind. 2 Spielsteine auf einem Feld haben), so braucht der Spieler gar nicht würfeln. Er setzt so lange aus, bis ein Feld frei ist, bzw. nur ein Spielstein drauf liegt.

Würfelt ein Spieler einen Pasch, d. h. 2 mal die gleiche Augenzahl, so gilt die Regel, dass sich die Augenzahl verdoppelt: Würfelt der Spieler z. B. 2 Zweien, so kann er 4 x 2 Felder weit gehen.



Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Spielsteine aus dem Spielbrett herausgewürfelt hat.  
Hat der Gegenspieler noch keinen Stein herausgewürfelt, dann verdoppelt sich der Gewinn.  
Hat er nicht einmal alle Steine im letzten Quadrat, dann verdreifacht sich der Gewinn.

## Artikelname Jeu d'échecs – Règle du jeu

### Contenu du jeu:

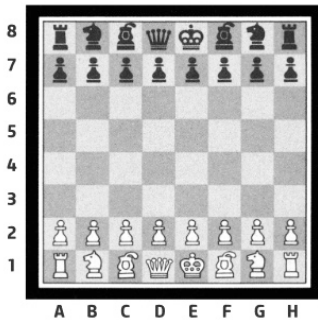
1 plateau de jeu d'échecs

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.s



### Objectif 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 :

- le Roi et/ou la Tour correspondante ont déjà fait un mouvement auparavant,
- le roi et la tour doivent alors passer sur ou à travers

une case menacée par une pièce adverse,

- 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 "Echec !" pour attirer l'attention sur la menace. L'attaqué peut parer cette menace s'il :

- protège son roi en plaçant une de ses propres pièces entre l'attaquant et son roi,
- peut capturer l'attaquant,
- 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".

## 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.

### Objectif 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.

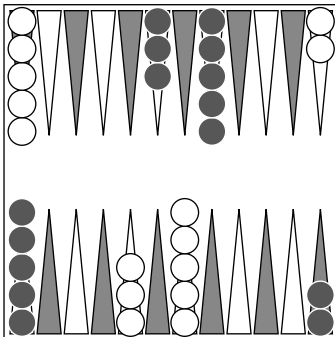
## Backgammon – Règle du jeu

### Contenu du jeu:

1 plateau de jeu  
15 pions blancs  
15 pions noirs  
4 dés  
1 dé à chiffres

### Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit une couleur de jeu et place les pions du bon côté du plateau de jeu comme sur l'illustration ci-dessous et prend 2 dés normaux.



### Objectif du jeu:

Le premier joueur à avoir amené tous ses pions dans le dernier champ d'arrivée et à les faire sortir un par un du plateau de jeu gagne le jeu.

### Déroulement du jeu:

Un joueur commence et lance les deux dés, par exemple un 6 et un 1. Il peut maintenant choisir d'avancer de 7 cases avec un pion ou de 6 cases avec un pion et une case avec un autre. Le joueur essaie toujours de placer au moins 2 pions sur une case, car alors l'adversaire ne peut pas entrer dans cette case. Il est bloqué pour lui. Un seul pion peut être sorti par l'adversaire s'il peut déplacer un pion sur la case. Un pion qui a été jeté est placé au milieu du plateau. Avant de pouvoir placer un autre pion, le joueur doit rejeter ce pion sur le plateau.

Si toutes les cases de 1 à 6 sont occupées par l'adversaire (c'est-à-dire qu'il y a au moins 2 pions sur une case), le joueur n'a pas besoin de lancer les dés. Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'une case soit libre ou qu'un seul pion s'y trouve.

Si un joueur lance un double, c'est-à-dire le même chiffre sur les deux dés, la règle s'applique que le nombre de points sur le dé est doublé : si le joueur lance par exemple 2 fois le deux sur les dés, il peut avancer 4 x 2 champs.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a fait sortir tous ses pions du plateau. Si l'autre joueur n'a pas encore jeté de pion, les gains sont doublés. S'il n'a même pas tous ses pions sur le dernier quart, les gains sont triplés.

## it Scacchi – Istruzioni di gioco

### Contenuto del gioco:

1 scacchiera

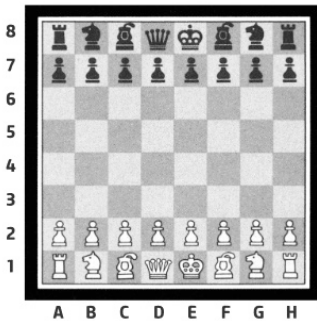
16 scacchi bianchi (1 re, 1 regina, 2 cavalli, 2 alfieri, 2 torri, 8 pedoni)

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.

### Procedimento di 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** 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.

### **Procedimento di 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.

## **it** Backgammon – Istruzioni di gioco

### **Contenuto del gioco:**

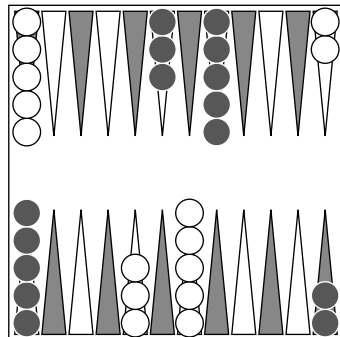
1 tabellone di gioco  
15 pedine bianche  
15 pedine nere  
4 dadi  
1 cubo numero

### **Preparazione del gioco:**

Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona i pedine sul lato corretto del tabellone come mostrato nell'illustrazione sottostante e prende 2 dadi normali.

### **Obiettivo del gioco:**

Il primo giocatore che fa uscire tutte le sue pedine dalla tavola vince.



### Procedimento di 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.

## es 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)

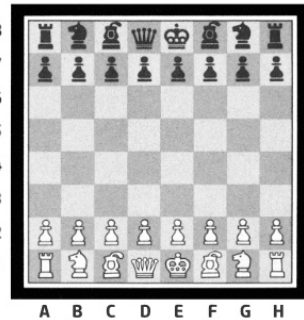
16 piezas de ajedrez negras (1 rey, 1 reina, 2 caballos, 2 alfiles, 2 torres, 8 peones)

### 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.



### Desarrollo del 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 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.

### **Desarrollo del 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.

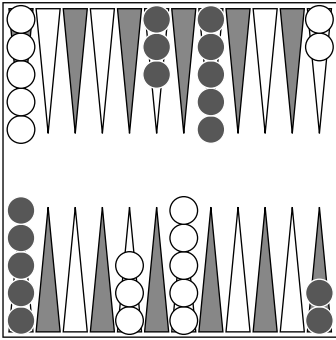
**es Backgammon – Instrucciones del juego**

**Contenido del juego:**

- 1 tablero de juego
- 15 fichas blancas
- 15 fichas negras
- 4 dados
- 1 cubo numérico

**Preparación del juego:**

Cada jugador elige un color y coloca las fichas en el lado correcto del tablero, como se muestra en la ilustración siguiente, y coge 2 dados normales.



**Objetivo del juego:**

El primer jugador que saque todas sus piezas del tablero gana.

**Desarrollo del juego:**

Un jugador empieza y tira los dos dados, por ejemplo un 6 y un 1. Ahora puede elegir avanzar 7 casillas con una pieza o 6 casillas con una pieza y una casilla con otra. El jugador siempre intenta colocar al menos 2 piezas en una casilla, porque entonces el adversario no puede entrar en ella. Está bloqueado para él. El adversario puede expulsar una pieza si puede mover una pieza a la casilla. Una piedra que ha sido lanzada se coloca en el centro del tablero. Antes de que el jugador pueda colocar otra piedra, debe volver a lanzar esta piedra al tablero.

Si todas las casillas del 1 al 6 están ocupadas por el adversario (es decir, hay al menos 2 piezas en una casilla), el jugador no necesita tirar los dados. El jugador continúa jugando hasta que una casilla queda libre o sólo hay una pieza en ella.

Si un jugador lanza un doble, es decir, el mismo número de dados dos veces, se aplica la regla de que el número de dados se duplica: si el jugador lanza, por ejemplo, 2 doses, puede mover 4 x 2 campos.

El juego termina cuando un jugador ha sacado todas sus piezas del tablero. Si el otro jugador aún no ha lanzado una piedra, las ganancias se duplican. Si ni siquiera tiene todas sus piezas en la última casilla, las ganancias se triplican.



SMALL-FOOT.DE

---



WARNING! Adult assembly required. | ACHTUNG! Aufbau nur durch einen Erwachsenen. | ATTENTION! Assemblage par un adulte requis.  
AVVERTENZA! Richiesto assemblaggio da parte di un adulto. | ADVERTENCIA! Se requiere ensamblaje por un adulto.



SMALL-FOOT.DE

---

**small foot GmbH & Co. KG**  
Achimer Straße 5  
27755 Delmenhorst / Germany  
info@small-foot.de  
www.small-foot.de

