



## 2. A mozgalom

Amikor már nincs több elhelyezendő gyalogja, minden játékos egy közeli szabad kereszteződés felé költözteti egyik gyalogját, egy tervezett útvonalat követve. A játék bármelyik pillanatában az, aki málmot valósít meg, azaz három gyalogjának az elrendezését, a malomhoz nem tartozó gyalogok közül bármelyik ellenfél gyalogját leütheti. Amint egy játékosnak csak három gyalogja van a táblán, szabadon mozgathatja a gyalogjait a tábla bármely pontjára (nem csak a szomszédos pontokra).



**Amire szükség van:** 1 játéktábla + 1 "kigyók és létrák" dekorációs kártya + 1 kocka + 1 bábu játékosként.



**CÉL:** A cél a 100-as négyzet elérése.
A JÁTEK MEGSZERVEZÉSE: Minden játékos a gyalogját a játéktábla 1. mezőjére helyezi. A legfiatalabb kezdí a játékot. Minden játékos felváltva játszik.



JÁTEKMÓD: A játékosok dobnak egy kockával, és annyi mezőt lépnek a gyalogjukkal, ahányat a kocka jelez. A bábu egy létra aljára érkezik, másszon fel a létra tetéjén lévő mezőre. A gyalog a kigyó farkán érkezik, menj le a mezőre, ahol a kigyó feje van. A gyalog egy normál mezon landol, nem történik semmi. Ha a gyalog egy már elfoglalt mezőre érkezik, menj vissza az elejére.

A győzelemhez pontosan annyi pontot kell szerezned, hogy a százas négyzetre kerülj. Ha a kihúzott szám nagyobb, mint a szükséges, a gyalogos lekerül a többletből.

## VII. LIBA JÁTÉK - 2-6 JÁTÉKOS

Amire szükség van: 1 játéktábla + 1 "liba játékos" kártya + 2 kocka + 4 gyalogos játékosonként (2 játékos játék) vagy 2 gyalogos játékosonként (3-6 játékos játék).

TÉTEL: Az nyér, aki először érkezik az utolsó mezőre. Ha azonban a kockadobás során a megadott szám nagyobb, mint a játékos gyalogját a célmezőn elválasztó mezők száma, akkor a játékosnak a továbbhaladás helyett vissza kell vonulnia.



**A JÁTEK MEGSZERVEZÉSE:** A liba játékos megkezdéséhez a játékosoknak felváltva kell dobniuk a kockákat. A legmagasabb számmal rendelkező résztvevő kezd.

**JÁTEKMÓD:** A versenyzők egymás után dobnak a két kockával, és a megszerzett pontoknak megfelelően mozgatják gyalogjaikat egyik térről a másikra. Megjegyzés: két gyalog nem lehet ugyanabban a mezőben. Ha valamelyik játékos egy elfoglalt mezőre esik, vissza kell térnie arra a mezőre, ahonnan jött.

**Veszélyes terek:**
6 - A hid - Menj az úrbé 12
19- The Hotel - Maradj egy fordulótl (kihagy)
31- A kút - Várr, amíg valaki kijön, hogy kihúzzon téged - akkor átvesszi a helyed
42- Az útvesztő - Menj vissza a 39-es úrbé.
52- A börtön - Várr, amíg valaki eljön, hogy kiszabadítsd téged - ezután átvesszi a helyedet
58- Halál - Vissza a figurádat az elejére - kezdj újra a játékot.

## VIII.LUDOJÁTÉK (LOVAK) - 2-4 JÁTÉKOS

**Amire szükség van:** 1 játéktábla + 1 "kis lovak" dekorációs kártya + 1 kocka + 4 ló játékosonként.



**CÉL:** A játék célja, hogy a játékos mind a négy bábuját az óramutató járásával megegyező irányban egyszer körbjárja a táblát, felültsza az otthoni oszlopára és az otthoni háromszögbe.
**A JÁTEK MEGSZERVEZÉSE:** A játékosok mindegyike 4 azonos színű kis lóval rendelkezik, amelyeket egy ketrecbe zárnak. Az kezdő a játékok, akinek sikerül a kockadobással hatást dobnia. Ezután a 4 lovának egyikt a kezdőmezőre teszi, és újra dob a kockával, hogy megtudja, mennyivel fog előrébb lépni a táblán.

A résztvevők az óramutató járásával megegyező irányban váltják egymást. Csak akkor tudsz új lovat kihozni az istállóból, ha 6-os dobást dobsz. Azt is választgathat, hogy egy már a táblán lévő gyalogot mozgag helyette.

megjegyzés: Két azonos színű ló nem foglalhatja el ugyanazt a négyzetet.
2. megjegyzés: Ha egy ló olyan térré száll le, amelyet az ellenfél már elfoglalt, vissza kell térnie a karámba.

Hogyan kell játszani: Ahhoz, hogy eljusson az istállóba, a játékosnak pontos számot kell megállínia a "haza" háromszög. Amikor egy játékos bábuja elérte a saját színének kezdőoszlopát, a bábu ültölytja a lépéseket a központ felé, a saját háromszögbe. Amikor egy játékos kockadobásával a bábuja a hazai háromszögben landol, az adott bábu befejezte az útját. Egy bábút csak pontos dobással lehet áthelyezni az otthoni háromszögbe. Az is előfordulhat, hogy helyette egy másik lovat mozgatt előre.

## IV. GARANCIAI KÁRTYA ÉS GARANCIA

A készülék tisztításához csak puha, enyhén nedves ruhát használjon. Ne használjon mosószer. Ne tegye ki a készüléket közvetlen napfénynek vagy más hőforrásnak. Ne merítse a készülék vizbe. Ne szedje szét és ne ejtse le a készüléket. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a készüléket.

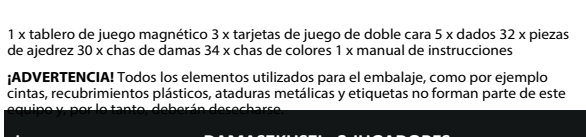
**Megjegyzés:** Kérjük, őrizze meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz. Erre a termékre 2 év garanciát vállalunk.

A garancia vagy az értékesítési szervíz igénybevételéhez forduljon a forgalmazóhoz, és mutassa be a vásárlásról szóló érvényes igazolást. Garanciánk kiterjed minden gyártási anyag- és gyártási hibára, kivéve a használati utasítás be nem tartásából vagy a terméken végzett gondatlan műveletből (például szétszerelés, hőnek és nedvességnek való kitétel stb.) eredő károsodást. Javaslunk, hogy a csomagolást minden további hivatkozáshoz őrizze meg. Szolgáltatásaink folyamatos javítása érdekében a következőket valósíthatjuk meg a csomagoláson feltüntetett színek és a termék adatainak módosítása.

**FIGYELEM!** 3 év alatti gyermekek számára nem alkalmas. Fulladásveszély - Apró

alkatrészek. Hivatkozás: JGM800
Európában terveztek és fejlesztették - Kinában készült
Lexibook

Egyesült Királyság és Írország
Az értékesítés utáni szolgáltatással kapcsolatban, kérjük, lépjen kapcsolatba velünk a [savcom@lexibook.com](mailto:savcom@lexibook.com) címen.



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

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

**Necesitas:** 1 tablero de damas + 12 chas negras + 12 chas blancas

**OBJETIVO DEL JUEGO**
Ganar el juego cuando a tu oponente ya no le quedan chas o no puede moverlas (aunque aún le queden chas en el tablero).
**JÁTEK KONFIGURÁCIÓJA**
Ver gura I.Ia. Solo se usan las casillas negras. No se colocan chas en las casillas blancas. La casilla inferior derecha es siempre blanca para poder respetar la diagonal grande, y el jugador con las chas blancas empieza el juego. Cada jugador tiene 12 chas: (12 negros o 12 blancas) colocadas en las primeras 3 las del tablero.

**CÓMO JUGAR**
Cuando sea tu turno, mueve cualquiera de tus chas según las siguientes reglas de movimiento. Después de mover una cha, analiza tu turno. Los jugadores mueven por turnos.

### Reglas de movimiento

- Las chas solo pueden desplazarse una casilla cada vez, hacia delante y en diagonal. Además, no pueden retroceder (excepto cuando una de las chas se convierte en "rey").
- Las chas del oponente se comen saltando sobre ellas, siempre en diagonal, pero hacia delante o hacia atrás. Comer chas es obligatorio, es decir, que si un jugador puede comerse una cha o un rey del contrario, tiene que hacerlo.
- Las chas capturadas se retiran del tablero.
- Egyszerre több chas is készíthető.
- Si todas las casillas adyacentes a tu cha están ocupadas, tu cha queda bloqueada y no puedes moverla.

**Cómo convertir una cha en "rey" (hogyan lehet egy ká "király")**
Cuando una de tus chas alcanza la primera la de tu oponente, automáticamente se convierte en un "rey". Coloca otra cha del mismo color sobre ella. Ahora, esta cha doble puede moverse hacia delante, hacia atrás y en diagonal.

## II. AJEDREZ - 2 JUGADORES

**Necesitas:** 1 tablero de ajedrez + 32 chas de ajedrez



**CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:** Ver gura I.Ia. El jugador que mueve las chas blancas se llama "blanca" y el jugador que mueve las chas negras se llama "negra". La blanca hace el primer movimiento y luego, los jugadores mueven por turnos una cha cada vez.

**CÓMO JUGAR**
El jugador con las chas blancas empieza moviendo según las reglas siguientes, y luego los jugadores mueven por turno. Decimos que "le toca mover" al jugador que tiene el turno.

### Desplazamiento de las piezas

- A különböző típusú alkatrészek mindegyike sajátos módon mozog. A caballo kivételével egyetlen rész sem mozgatható át egy másikra. Ha egy bábu helyes elhelyezése után olyan mezőre esik, amelyet már elfoglalt az ellenfél egy bábuja, akkor ez a bábu leütésre kerül, és eltávolításra kerül az asztalról.
- El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.
- La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.
- La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una la (horizontalmente) o columna (verticalmente).
- El Al I puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.
- El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L, es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.
- El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Ezután egyszere csak egy kamera léphet előre. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

### Enroque

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

- ni el rey ni la torre que van a enrocarse se han movido de su posición original;
- no debe haber ninguna cha entre el rey y la torre;
- A király és a bástya között nem lehetnek bábuk;

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

### Captura al paso

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

### Coronación de un peón

Si un peón alcanza el borde del tablero del jugador contrario, será promovido -el peón puede convertirse en una reina, torre, al o a caballo, a elección del jugador. -El lehtëség nem korlátozódik a chas capturadas con anterioridad. Por tanto, es posible tener hasta nueve reinas o hasta diez torres, al les o caballos si todos los peones se coronan.

### JUEGO VEGE

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

## III.BACKGAMMON- 2 JUGADORES

**Necesitas:** 1 tablero + 1 tarjeta de decoración backgammon + 4 dados + 1 dado de dobleje (opcional) + 15 chas negras + 15 chas blancas

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



**JÁTEK KONFIGURÁCIÓJA**
Cada lado del tablero tiene una pista con 12 triángulos alargados, llamados puyos. Los puntos que el jugador que juega primero, heretuna alaki pályát alkotnak, és 1-től 24-ig vannak számozva. Cada jugador empieza con quince chas, dos se colocan en su punto 24, tres en su punto 8, cinco en el punto 13 y las otras cinco en el punto 6. Los dos jugadores mueven sus chas en direcciones opuestas, desde el punto 24 hacia el punto 1.

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

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

### CÓMO JUGAR

### Inicio

A játék kezdetén minden játékos dob egy dadót, és az a játékos, aki a legmagasabb számot dobja, ló először a mindkét dadóbt dobott számának megfelelően. Ha két játékosnak ugyanaz a száma, újra kell lőniük. Mindkét golyónak teljesen láposan kell lennie az asztal jobb oldalán. Los jugadores se alternan, lanzando dos dados al principio de cada turno.

### Dobleje y apuestas (opcionális)

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

### A játék fejlesztése

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

A puncto dos dos o más chas del mismo color en el es seguro - el contrario no puede colocar una cha en dicho punto.

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

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

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

Egy olyan helyet, ahol az üzemeltető két vagy több chas van, "blokkoltnak" nevezünk. Ha három egymást követő blokkolt pont van, akkor azt mondjuk, hogy az operátor "primszámot" alkotott. Ez egy nagyon értékes logikai elem, mert egy "primit" nem nyerhet meg a játékos, hanem csak az a bíró, aki létrehozza.

### Salida de las chas del tablero

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

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

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

### CÓMO GANAR EL JUEGO

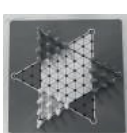
El primer jugador que saque todas sus chas del tablero es el ganador.

- Si el oponente ha sacado al menos una de sus chas, se gana una sola partida y se abandona la apuesta en curso.
- Si el oponente no ha sacado ninguna cha, este es un "gammon" y vale el doble de la apuesta en curso.
- Si el oponente tiene una cha todavía en la barra o dentro del cuadrante interno de su contrario, esto es un "backgammon" y vale el triple de la apuesta en curso.

## IV. DAMAS CHINAS- 2-3 JUGADORES

**Necesitas:** 1 tablero de juego + 1 tarjeta de decoración de "damas chinas" + 10 chas verdes + 10 chas amarillas + 10 chas rojas.

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



### A JÁTEK KONFIGURÁCIÓJA:

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



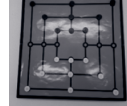
### CÓMO JUGAR

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

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

## IV. NUEVE HOMBRES DE MORRIS - 3 JUGADORES

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



**OBJECTIVO:** El objetivo del juego es conseguir que tu oponente tenga solo dos chas en el tablero o que le sea imposible realizar movimientos por tener todas las chas bloqueadas. Para ello, es necesario hacer "molinos" (tres chas en la) con tus propias chas, lo que da el derecho a capturar una cha del oponente.

## IV. SEIS HOMBRES DE MORRIS - 3 JUGADORES

### CÓMO JUGAR

A döntés arról, hogy melyik játékosat választják, a pályán születik meg. A játék két szakaszban zajlik: a helymeghatározás, majd a mozgás.

2. A mozgalom
Cuando ya no hay tienen más chas que colocar, los jugadores deslzan una de sus chas hacia la intersección vacía más cercana siguiendo un camino plano cinto. En cualquier momento del juego, el jugador que forma un "molino", es decir, que pone tres chas en la, puede capturar cualquier cha de su oponente siempre que no forme parte de un "molino".

Tan pronto como a un jugador le queden solo tres chas en el tablero, podrá moverlas libremente a cualquier punto del tablero (no solo a los puntos avanzantes).

## IV. SEIS HOMBRES DE MORRIS - 3 JUGADORES

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



**CÉL:** A cél az, hogy a játékosok elsőként érjék el a 100. casillát.
**A JUEGO KONFIGURÁCIÓJA:** Minden játékos az asztal első casillájába helyezi a láncát. El jugador más joven empieza. Los jugadores juegan por turnos.

**CÓMO JUGAR:** Los jugadores lanzan un dado y mueven su cha tantas casillas como indique el número que ha salido. La cha llega a la parte inferior de la escalera y sube a la casilla superior de la escalera. La cha llega a la cola de la serpiente y baja a la casilla donde se encuentra la cabeza de la serpiente. La cha cae en una casilla normal y no sucede nada. La cha llega a una casilla ya ocupada y vuelve al principio. Para ganar, tienes que sacar el número exacto de puntos que te permitirán caer en la casilla ciea.

A número que has sacado es mayor que el necesario, la cha baia según el exceso.

## VIII. JUEGO DE LA OCA - 2 JUGADORES

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

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

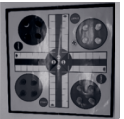


### Casillas peligrosas:

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

## VIII.JUEGODEL PARCHÍS - 2-4 JUGADORES

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



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

**CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:** Cada jugador posee 4 chas del mismo color encerradas en un recinto. El jugador que empieza es aquel que consigue sacar un 6 con el dado.
Nota 2: Ha una cha cae en una casilla ya ocupada por una cha de otro jugador, la cha dicho jugador debe volver el recinto.

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

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

**CÓMO JUGAR:** Para terminar, el jugador debe sacar el número exacto para que la cha quede en el triángulo de "casa". Amikor egy játékos láncá belépett a saját színének "ház" oszlopába, a lánc tovább halad a játéktábla közepe felé, atriángulo de "casa". Cuando un jugador lanza el dado y el número lleva a su cha hasta dentro del triángulo de "casa", esa cha ha terminado su recorrido. Las chas solo pueden entrar a "casa" con el número exacto al lanzar el dado. El jugador también puede elegir mover otra cha distinta.

## MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

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

**Megjegyzés:** Tartsa meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (Europa únicamente). Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones, o de toda intervención impropcedente sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad, etc.). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. A folyamatos fejlődésre való törekvésünk során módosíthatjuk a csomagoláson feltüntetett termék színeit és részleteit.

**¡ADVERTENCIA!** No apto para niños menores de 3 años. Peligro de as xia debido a la presencia de piezas pequeñas. Cable largo. Peligro de estrangulación.

Referencia: JGM800
Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China
Lexibook

Espana
Az értékesítés utáni szolgáltatással kapcsolatban kérjük, lépjen kapcsolatba velünk a [savcom@lexibook.com](mailto:savcom@lexibook.com) címen.
www.lexibook.com

## PORTUGUÊSDENTRODA CAIXA

1 x tabuleiro magnético
3 x jogos de cartas de lado duplo
5 x dados
32 x peças de xadrez
30 x peças de





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

**CÓMO GANAR EL JUEGO**

El primer jugador que saque todas sus chas del tablero es el ganador.

-Si el oponente ha sacado al menos una de sus chas, se gana una sola partida y se abandona la apuesta en curso.

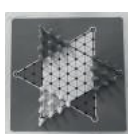
-Si el oponente no ha sacado ninguna cha, este es un "gammon" y vale el doble de la apuesta en curso.

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

#### IV. DAMAS CHINESAS - 2-3 JOGADORES

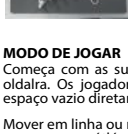
**Amit ehhez kell:** 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração de "damas chinesas" + 10 peças verdes + 10 peças amarelas + 10 peças vermelhas

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



#### PREPARAÇÃO DO JOGO:

A 2 kocogó futashō mindegyikük egy-egy lábpárral futhat. Ezután minden lábpárt össze kell kötni az ellentétes oldalakon. O primeiro jogador a conseguir é declarado o vencedor. Para jogar com 3 jogadores, cada um pode jogar com uma cora. Ezután mindannyiúnknak fel kell emelnünk a szarvukat az asztal túoldalán.



#### MODO DE JOGAR

Começa com as suas peças na sua ponta da estrela. Jöjjen a folyosóra, a szembejövő oldalra. Os jogadores jogam alternadamente movendo uma única peça, quer para o espaço vazio diretamente a seguir, ou saltando outras peças sós..

Mover em linha ou na diagonal: Os movimentos são feitos as qualquer direção. Mozoghat sz egyenes vagy átlós irányban, haladhatz előre vagy hátra, mehetsz előre vagy az ellenkező irányba. Minden egyes tétel esetében legfeljebb hét lehetőség van.

Peçák szóása: Para saltar uma peça, esta tem de estar justaposta à sua. Ha a ház, ahová ugrani készülsz, közülsz vagy egy másik házzal is, akkor átugorhatasz egy másik házra.

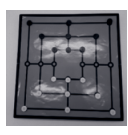
Assim, pode efetuar vários saltos consecutivos para avançar mais rapidamente. Tenha em conta que não pode combinar um movimento para um espaço livre e depois saltar sobre uma peça. Tem de mover a peça para uma casa sem saltar, ou efetuar um ou mais saltos consecutivos, mas não pode fazer ambos numa única jogada.

Nincsenek felvételek. As peças sobre a peça as quais saltar permanecem no lugar e não podem ser retiradas do tabuleiro.

Nem kell szólni. Pode parar uma cadeia, caso deseje, por questões estratégicas, por exemplo, para bloquear outro jogador.

#### V. TRILHA - 2 JOGADORES

**Amit ehhez kell:** 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração "trilha" + 9 peças brancas + 9 peças pretas



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

#### MODO DE JOGAR

Döntések el, hogy ki az első kocogó. A játék két fázisra oszlik: a bábuk felállításá és a mozgatás.

#### 1. Colocação das peças

A játék egy asztallal kezdődik. A játék során a játékosok felváltva futnak, az egyik csapatot a könyv üléseibe helyezve.

#### 2. O movimento

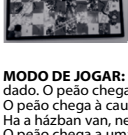
Amikor már nincs több bábu az asztalon, minden játékos egy lapos utat követve egy közeli könyvkeresztesdéshez mozgatja egyik bábuját. A qualunque altura do jogo, o jogador que conseguir colocar três peças em linha (mills) pode capturar qualquer peça do adversário que não esteja em "mill".
Mal um jogador tenha apenas três peças no tabuleiro, pode mover as suas peças livremente para qualquer ponto do tabuleiro (e não apenas os pontos szomszédos).

#### VI. COBRAS E ESCADAS - 2-4 JOGADORES

**Amire szükség van:** 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração "cobras e escadas" + 2 dados + 1 peão por jogador



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



**MODO DE JOGAR:** O jogador lança um dado and move o seu peão as casas indicadas pelo dado. O peão chega ao fundo de uma escada, sobe para a casa no topo da escada. O peão chega à cauda de uma cobra, desce para a casa onde se encontra a cabeça da cobra. Ha a házban van, nem történik semmi. O peão chega a a casa cuja a ocupada by um jogador, tem de voltar ao início. Ha a kapott szám nagyobb a szükségésnél, a felhasználónak túlzottan meg kell változtatnia az értéket.

#### VII. JOGO DO GANSO - 2-6 JOGADORES

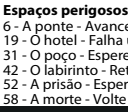
**Do que precisa:** 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração do "jogo do ganso" + 2 dados + 4 pedes por jogador (jogo de 2 jogadores) or 2 pedes por jogador (jogo de 3 a 6 jogadores)

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



**PREPARAÇÃO DO JOGO:** Paraçar começar a jogar o jogo do ganso, os jogadores lançam alternadamente os dados. O jogador com o número mais alto começa.

**MODO DE JOGAR:** Os jogadores lançam sucessivamente os dois dados e movem os seus pedes de acordo com o número obtido. Megjegyzés: a két lakó nem foglalhatja el ugyanazt a házat. Se um dos jogadores cair numa casa ocupada, tem de voltar à casa de onde veio.



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

#### VIII. JOGO DO LUDO - 2-4 JOGADORES

**Amit elő kell írni:** 1 tabuleiro de jogo + 1 cartão de decoração do "ludo" + 1 dado + 4 peças por jogador



**OBJECTIVO:** O objetivo do jogo é mover todas as peças do jogador no sentido dos ponteiros do relógio à volta do tabuleiro, até à coluna que leva ao triângulo nal.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:** Cada jogador tem 4 peças da mesma cor no quadro inicial. Começa o jogador que conseguir um 6 ao lançar os dados. Ezután helyezz a 4 darab közül az egyiket a kezdeti quadrob, és kezdje újra az adatokkal, hogy megtudja, mely esetek kerülnek előre a tablázatban.

Cada jugador joga alternadamente no sentido dos ponteiros do relógio. Ha tudod, hogy 6-os vagy, akkor egy követ helyezhetsz el a kezdeti kvadróbá. Azt is választhatod, hogy egymár játszót lábdát mozgatsz.

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

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

**MODO DE UTILIZAÇÃO:** Para chegar ao triângulo nal, um jogador tem de obter o número exato de casas em falta. Amikor a kocogó lába elérí a nyakát, a láb tovább mozog a nyak irányába. Ha egy futót rossz számnal kap, a csapat visszamegy a rajtvonalhoz, és befejezi a napot. Egy csapat már meglévő rajtszámmal is átkerülhet az országos triatlonra. Választhatod azt is, hogy egy másik csapatot mozgatsz.

Para limpiar o jogo, todas apenas um panho suave ligeiramente húmido e não em qualquer tipo de detergente. Ne tegye a játékok közvetlen napfényre, és ne használjon semmilyen más hőforrást. Ne mozdulj az egységből. Ne hagyj el a börtönt, és ne hagyj el az egységet.

**Megjegyzés:** Kérjük, őrizz meg ezt a kézikönyvet biztonságos helyen, mivel fontos információkat tartalmaz. Erre a termékre 2 év garanciát vállalunk (csak Európában). Para a utilização da garantia do serviço pós-venda, deverá dirigir-se a seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomendamos que guarde a caixa para uma futura referência. A folyamatos fejlesztés érdekében módosíthatjuk a katalógusban bemutatott termékjellemzőket.

#### ATENÇAO!

Nem megfelelő a 3 évesnél fiatalabb korú gyermekek számára. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: JGM800

Criado e desenvolvido na Europa - Fabricado na China

Lexibook

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

#### ITALIANOCONTENUTO DELLA CONFEZIONE

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

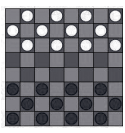
**ATTENZIONE:** I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di saggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

#### I. DAMA - 2 GIOCATORI

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

#### OBJECTIVO DEL GIOCO

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



#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Figura I. Si usano esclusivamente le caselle nere; le pedine non devono essono essere posizionate sulle caselle bianche. Orientare la damiera in modo tale che la prima casella in basso a destra sia bianca. Inizia la partita il giocatore con le pedine bianche. Minden tanár 12 pedállal rendelkezik (12 fekete vagy 12 fehér), amelyeket a gép első 3 sínjére kell helyezni.

#### REGOLE DEL GIOCO

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

#### Pedalmozgás

- A pedál egyzerre mozgathat egyik többől a másikba, átlósan és előre; semmilyen irányba nem mozoghat (kivéve, ha a pedál "dámává" válik).
- Per catturare le pedine avversarie è necessario scavalcare, sempre in diagonal, in avanti o anche all'indietro. Ez elkápas kötelező: ha a giocatore képes elkapni az ellenfél pedálját vagy nőjét, akkor ezt meg kell tennie.
- Le pedine catturate vengono rimosse dalla damiera.
- È possibile catturare più pedine, se nella casella di arrivo si presentano le condizioni di una nuova cattura.
- Se tutte le caselle adiacenti alla propria pedina sono occupate, la pedina è bloccata e non può muoversi.

#### Diventare "dama

Quando una pedina raggiunge la prima riga dal lato dell'avversario, diventa dama. Helyezzen el egy másik, ugyanolyan színű pedinát ezen a helyen. La dama può essere mossa diagonalmente sia in avanti che all'indietro.

#### II. SCACCHI - 2 GIOCATORI

**Occorrente:** 1 scacchiera + 32 pezzi da scacchi

#### OBJECTIVO DEL GIOCO

A játék célja az ellenfél bosszújának elkápsa.



#### PREPARAZIONE DEL GIOCO:

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

**REGOLE DEL GIOCO**
Inizia la partita il Bianco, rispettando le mosse elencate di seguito. Ezután kezdődik a játék a fordulókkal. Amikor a játékosnak teljesítenie kell a feladatot, azt mondja, hogy "megvan a feladat".

#### Mosse

- Il Re si muove di una casella alla volta, in qualsiasi direzione.
- La Regina si muove un qualsiasi nmbrero di caselle per volta, in qualsiasi direzione.
- A torony percenként néhány ládával mozog, akár vízszintesen (hosszú a vonal), akár függőlegesen (hosszú az oszlop).
- L'Alere si muove di qualsiasi numero di caselle per volta, solo diagonalmente.
- Il Cavallo si muove a "forma di L", due caselle orizzontali o verticali e una casella ad angolo retto.
- A pedál mindig előre mozog. Az első lépésnél két tokkal tud előrehaladni, a következő lépéseknél már csak egy-egy tokkal tud előrehaladni. Az ellenfél bábujának elkápsához átlósan kell mozognia az egyik cellából a másikba.

#### L'arocco

Az arókkó az egyetlen módja annak, hogy egy fordulatlan belül egynél több pedált mozdítsion el. Az arocco során a re két tokból egy torre mozog, és ez a torre a re indulási és érkezési tokjai közötti tokban mozog. L'arocco è consentito solo se tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arocco.
- Non sono presenti pezzi tra il re e la torre.
- Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da un pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

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

#### Egyébként

La mossa en passant può veriarsi solo quando un pedone si sposta di due caselle quando abbandona la casella di partenza. Ebben az esetben a versenyző "en passant", azaz "menet közben" elkaphatja a pedát, mintha csak egy pedál lenne. Questa mossa, tuttavia, rimane disponibile per una sola mossa.

#### Promozione del pedone

Se un pedone riesce ad avanzare non alla prima riga dal lato dell'avversario viene promosso e può diventare donna, torre, al ere o cavallo, a scelta del giocatore. A választás nem korlátozódik a korábban odaítélt telekre. Elméletileg azonban lehetséges, hogy no a nove regine o dieci torri, al eri o cavalli se tutti i pedoni vengono promossi.

#### CONCLUSIONE DELLA PARTITA

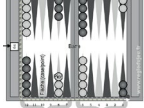
Van egy "időházás" helyzet, és a partita termina in parità, amikor a szerződést követő ügyvéd nem tud semmilyen jogi cselekményt végrehajtani, de a partnere nem áll ellenőrzés alatt.

Si ha una situazione di scacco quando un re è minacciato di cattura (ma è in grado di sottrarsi ad essa nella mossa successiva). Ha letartóztatásban van, a bírónak és megszabadulni a sötétésg helyzetétől. A matt felületet akkor látjuk, amikor az ember a bór alatt van, de nincs lehetősége kijönni belőle. A tompa bór a következőkre ad okot



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

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** rimuovere tutte le proprie pedine dal tavoliere. Tuttavia, tradizionalmente il backgammon viene giocato concordando una certa posta per ogni punto. Ilyen esetben (de ez nem kötelező) a backgammon játék fő célja az ellenfélhez képest magasabb pozíció megszerzése.



#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

A további mindkét oldalán 12 háromszög, úgynevezett "punte" található. A patkó alakú pöttykők folyamatosan utat alkotnak, és 1-től 24-ig vannak számozva. Ogni giocatore inizia con quindici pedine: due sulla punta 24, tre sulla punta 8, cinque sulla punta 13 e cinque sulla punta 6. I due giocatori muovono le proprie pedine in direzione opposta, dalla punta 24 alla punta 1.

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

#### REGOLE DEL GIOCO

##### Inizio della partita

Ciascun giocatore lancia un dado: inizia la partita il giocatore con il numero più alto, ettuando il numero di mosse indicato dai entrambi i dati. Ha a játékosok száma megegyezik, újra kell dobniuk a pontokat. Un lancio è considerato valido solo se entrambi i dadi si fermano in piano sulla lato destro del tavoliere. Il gioco prosegue a turni: ciascun giocatore lancia due dadi all'inizio del propri turno

#### Raddoppio e posta in gioco (facoltativo)

La posta in gioco non deve essere necessariamente in denaro: è possibile usare pedine colorate o foglioli o semplicemente tenere il punteggio con carta e penna. Tuttavia l'elemento d'azzardo può essere rimosso completamente ignorando il cubo del raddoppio e la posta in gioco. Normalmente, tuttavia, la posta in palio viene stabilita all'inizio. Az első után bármelyik pillanatban minden giocatore biztosíthatja a posta felrűsülését a dadi indítása előtt. Il giocatore a cui è stato o rto un raddoppio deve ir uitarlo (e perdere la partita e la posta corrente) o accettarlo. Dopo aver raddoppiato la posta, solo il giocatore che ha accettato l'o erta di raddoppio più recente può proporre un nuovo raddoppio. Ha ez megtörténik, a másik játékos vagy lovas elveszti a játékot, vagy elfogadja a kihívást és a következő kihívás lehetőségét. Il cubo del raddoppio serve per tenere traccia della posta corrente.

#### Svolgimento della partita

Ogni turno dà la possibilità di muovere le proprie pedine verso la propria tavola interna del numero di mosse indicato dai dadi lanciati. Ha nem tartasz hasonmást, akkor két lépést tehetsz, az egyik megfelel egy dadónak. Ha a kezeden van egy kocka, a giocatore mozgathja a kockát a kocka. I giocatori sono obbligati a ettuare il numero di mosse indicate.

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

Az a pont, amelyen egyetlen pedál van jelen, "scoperta". Ha ezen a ponton egy ellentétes pedál van, a pedált elkápják és a rúdra (a további elválasztó függőleges rúdra) helyezik.

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

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

Az a pont, amelynek két vagy több azonos színű lába van, "blokkolt". Ha három vagy több mancsát blokkolja, az ellenfél "tűskét" képez. Ez a helyzet nagyon előnyös a barmagntat az ellenfél nem tudja visszafordítani, csak az a játékos, aki létrehozta.

#### Csapágyszás o

Quando un giocatore ha portato tutte le sue pedine sulla propria tavola interna, può iniziare a portarle fuori dal tavoliere ("bearing o "). Un 1 permette al giocatore di portare fuori una pedina dalla punta 1 della sua tavola interna, un 2 permette di portare fuori una pedina dalla punta 2 della sua tavola interna, e così via. Le pedine portate fuori vengono semplicemente rimosse dal tavoliere. I giocatori non sono obbligati a portare fuori le proprie pedine: se è consentito, possono spostare una pedina all'interno della propria tavola interna. Ez a stratégia hasznos, ha két egyes pedált párosítunk, és elkerüljük, hogy azok csapdába kerüljenek.

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

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

#### TERMINO DELLA PARTITA

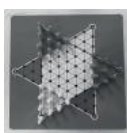
Vince il giocatore che porta fuori tutte le sue pedine dal tavoliere.

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

#### IV.DAMACINESE - DA 2 A 3 GIOCATORI

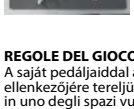
**Occorrente:** 1 tavoliere + 1 carta decorativa "dama cinese" + 10 pedine verdi + 10 pedine gialle + 10 pedine rosse

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** spostare le proprie pedine attraverso il tavoliere da una punta della stella a quella opposta. Mivel a többi játékosnak is el kell érnie a futópád közepét, intelligens és gyors mozgásra van szükség.



#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ha a játékok ketten játszóak, minden játékos egy színt használhat. Ogni gruppo di pedine deve raggiungere la punta opposta della stella; vince la partita il giocatore che la raggiunge per primo. Ha a játékok 3-an játszóak, minden játékos egy színt használhat. Mindenkinek a saját színét kell vieslnie a csillag ellentétes oldalán.



#### REGOLE DEL GIOCO

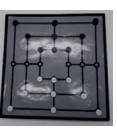
A saját pedáljaidal a csillag ellentétes pontján kezdesz. A cél az, hogy az ellenkezőjére tereljük őket. I giocatori, a turno, muovono una sola pedina, portandola in uno degli spazi vuoti adiacenti o saltando un'altra pedina.

**Spostamento in linea retta o diagonale:** le pedine possono essono essere spostate in qualsiasi direzione, in diagonale verso destra o sinistra, in avanti o all'indietro, in linea retta o lateralmente. Minden pedáljüshoz legfeljebb hét lehetőség áll rendelkezésre.
**Salto di pedine:** per saltare una pedina, questa deve essere a ancata alla propria; se anche la posizione di arrivo è a ancata a un'altra pedina, è possibile e ettuare un altro salto. Pertanto è possibile concatenare più salti consecutivi per avanzare più rapidamente.

Megjegyzés: non è possibile combinare una mossa verso uno spazio adiacente con un salto di pedina nello stesso turno. È necessario scegliere se spostare la propria pedina sullo spazio adiacente senza saltare, o se ettuare uno o più salti di la. Ez a játék nem akadályozza meg a csatgost: a sőpedálok visszatérnek a helyükre, és nem kerülnek ki a tavolierből. Pertanto non è obbligatorio saltare più pedine di la: è possibile fermarsi prima, ad esempio per bloccare gli avversari.

#### V.MULINO - 2 GIOCATORI

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



**OBIETTIVO DEL GIOCO:** fare in modo che l'avversario rimanga con solo due pedine sul tavoliere o che non possa e ettuare mosse perché tutte le sue pedine sono bloccate. E cél elérése érdekében "mulini" (három pedát egy sorban) kell készíteni a saját pedálokkal, hogy el tudjunk kapni egy szemközti pedát.

#### REGOLE DEL GIOCO

A giocatore, aki elkezdí kötdökik egyfajta. A játék két fázisból áll: helymeghatározás és mozgás.

#### 1. Il posizionamento

A játék a láttott autóval kezdődik. Ogni giocatore, a turno, posiziona una delle proprie pedine su un punto libero, no a esaurire tutte le pedine.

##### 2. Il movimento

Quando tutto le pedine sono state posizionate, ogni giocatore sposta una delle proprie pedine su un punto libero adiacente. In qualsiasi momento del gioco, chi realizza un mulino, ovvero allinea tre delle proprie pedine, può catturare qualsiasi pedina avversaria che non appartenga a un mulino. Quando un giocatore rimane con tre pedine sul tavoliere, può spostarle liberamente in qualsiasi punto (non solo quelli adiacenti).

#### VI. SCALE E SERPENTI - DA 2 A 4 GIOCATORI

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



**OBIETTIVO DEL GIOCO:** raggiungere per primi la casella numero 100.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:** minden játékosnak a saját lábát kell elhelyeznie az 1-es számú casella 1-es számú kagylóra. A legáltalább játékos kezdí a játékok. A játékok felváltva játsszák.



## SPIELANLEITUNG

**Kezdet**  
A játék elején minden játékos egy labdával játszat, és a legtöbb labdával rendelkező játékos játszat elször a két oldalon lévő labdák számánál. Ha a játékosok ugyanannyi pénzzel rendelkeznek, akkor azt is el kell küldeniük. Két Würfel kell teljesen ach auf der rechten Seite des Spielbretts landen. A játékosok most a sor közepén helyezkednek el, és minden kört két kerekkel kezdtetnek.

### Verdopplung und Einsätze (opcionális)

Bei Einsätzen muss es sich nicht zwangsläug u gm Geld handeln. Es können auch farbige Spiel guren oder Bohnen verwendet werden, die Spielstand wird einfach mit Stift und Papier festgehalten. Das Glücksspielelement kann jedoch vollständig herausgenommen werden, indem der Verdopplungswürfel und die Einsätze ignoriert werden.
Altalában azonban az alkalmazás felhasználását a helyszínen határozzák meg.
Jedezzeit nach der ersten Runde kann jeder Spieler, bevor die Würfel fall, anbieten, den Einsatz zu verdoppeln. Ha dem anderen Spieler ein solches Verdopplungsangebot unterbreitet wird, muss er sich entscheiden, entweder das Spiel und den aktuellen Einsatz aufzugeben oder das Angebot anzunehmen. Ha a játék használata megszakad, csak az a játékos állíthat le újra, aki az utolsó játékkal megállította a játékot.

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

### Spielverlauf

Jeder Zug besteht aus der Möglichkeit, Spielsteine entsprechend der Augenzahl der beiden Würfel in Richtung des inneren Feldes des Spielers zu bewegen. Ha nem történik lépés, akkor két lépésenként egy-egy átfutás történik. Ha egy lépést tesznek, akkor négy kártya lesz ugyanannyi pénzzel. A játékosok nem adhatnak hozzá a pontszámukhoz.

Az a pont, amelyen két vagy több azonos színű korszó áll, biztonságos - az ellenség nem használhat egyetlen korszót sem egyetlen ponton.

Azt a pontot, amelyen csak egy spielstein fekszik, föltnak nevezik. Egyetlen Spielstein sem biztonságos - ha az ellenség ezen a ponton landol, a Spielstein eltűnik, és a sávot eltakarja (ez a középső területre vonatkozik, ahol Brett található).

Geschlagene Spielsteine werden auf dem Point wieder eingesetzt, der am weitesten vom Heimfeld des Spielers entfernt ist. Ha egy 1-est választunk, a Spielstein figuráját a sávól a következő Heimfeld 1. pontjára kell helyezni. Ha egy 5-ös kerül be, a Spielsteint újra be kell állítani ugyanannak a szintnek az 5. pontján.

Ha egy játékosnak egy vagy több játékkó van a rúdon, akkor nem lehet más játékkövet mozgatni, ha ezek a játékkövek még a táblán vannak. Ha szintén egy játékos, a szemek mérete és a többi játékos helyzete miatt, nem teszi fel a saját spielsteinjét a rúdra, akkor a játékos nem állíthat be más spielsteint, és a másik játékos a ringben van.

Egy olyan pontot, amelyen két vagy több gegnerische Spielsteine fekszik, "blokkoltnak" nevezünk. Wenn diese auf den enderfeldigen Points blockiert sind, heißt es, dass der Gegner eine "Prime" gebildet hat. Diese Blockade ist von großem Vorteil, denn eine Prime kann nicht vom Gegner überquert werden, sondern nur von dem Spieler, der sie erstellt hat.

### Abtragen

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

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

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

### HOGYAN NYER AZ EMBER

Az első játékos, aki az összes játékot befjezte, megnyeri a játékot.
- Ha a felhasználónak van legalább egy Spielstein, akkor jó választás, és a jelenlegi használat nem elég.
- Hat der Gegner noch keinen Spielstein herausgeworfen, handelt es sich um ein "Gammon" und wird das Spiel doppelt bewertet.
- Hat der Gegner noch einen Spielstein auf der Bar oder in seinem Heimfeld, nennt man die Situation "Backgammon" és dem Sieger gets den dreifache Wert des aktuellen Einsatzes.

**WENN DER SPIELER NUR EINE ZAHLE WÜRFELT**  
- Die 1-er würfelt, der 2-er würfelt, der 3-er würfelt, der 4-er würfelt, der 5-er würfelt, der 6-er würfelt, der 7-er würfelt, der 8-er würfelt, der 9-er würfelt, der 10-er würfelt, der 11-er würfelt, der 12-er würfelt, der 13-er würfelt, der 14-er würfelt, der 15-er würfelt, der 16-er würfelt, der 17-er würfelt, der 18-er würfelt, der 19-er würfelt, der 20-er würfelt, der 21-er würfelt, der 22-er würfelt, der 23-er würfelt, der 24-er würfelt, der 25-er würfelt, der 26-er würfelt, der 27-er würfelt, der 28-er würfelt, der 29-er würfelt, der 30-er würfelt, der 31-er würfelt, der 32-er würfelt, der 33-er würfelt, der 34-er würfelt, der 35-er würfelt, der 36-er würfelt, der 37-er würfelt, der 38-er würfelt, der 39-er würfelt, der 40-er würfelt, der 41-er würfelt, der 42-er würfelt, der 43-er würfelt, der 44-er würfelt, der 45-er würfelt, der 46-er würfelt, der 47-er würfelt, der 48-er würfelt, der 49-er würfelt, der 50-er würfelt, der 51-er würfelt, der 52-er würfelt, der 53-er würfelt, der 54-er würfelt, der 55-er würfelt, der 56-er würfelt, der 57-er würfelt, der 58-er würfelt, der 59-er würfelt, der 60-er würfelt, der 61-er würfelt, der 62-er würfelt, der 63-er würfelt, der 64-er würfelt, der 65-er würfelt, der 66-er würfelt, der 67-er würfelt, der 68-er würfelt, der 69-er würfelt, der 70-er würfelt, der 71-er würfelt, der 72-er würfelt, der 73-er würfelt, der 74-er würfelt, der 75-er würfelt, der 76-er würfelt, der 77-er würfelt, der 78-er würfelt, der 79-er würfelt, der 80-er würfelt, der 81-er würfelt, der 82-er würfelt, der 83-er würfelt, der 84-er würfelt, der 85-er würfelt, der 86-er würfelt, der 87-er würfelt, der 88-er würfelt, der 89-er würfelt, der 90-er würfelt, der 91-er würfelt, der 92-er würfelt, der 93-er würfelt, der 94-er würfelt, der 95-er würfelt, der 96-er würfelt, der 97-er würfelt, der 98-er würfelt, der 99-er würfelt, der 100-er würfelt, der 101-er würfelt, der 102-er würfelt, der 103-er würfelt, der 104-er würfelt, der 105-er würfelt, der 106-er würfelt, der 107-er würfelt, der 108-er würfelt, der 109-er würfelt, der 110-er würfelt, der 111-er würfelt, der 112-er würfelt, der 113-er würfelt, der 114-er würfelt, der 115-er würfelt, der 116-er würfelt, der 117-er würfelt, der 118-er würfelt, der 119-er würfelt, der 120-er würfelt, der 121-er würfelt, der 122-er würfelt, der 123-er würfelt, der 124-er würfelt, der 125-er würfelt, der 126-er würfelt, der 127-er würfelt, der 128-er würfelt, der 129-er würfelt, der 130-er würfelt, der 131-er würfelt, der 132-er würfelt, der 133-er würfelt, der 134-er würfelt, der 135-er würfelt, der 136-er würfelt, der 137-er würfelt, der 138-er würfelt, der 139-er würfelt, der 140-er würfelt, der 141-er würfelt, der 142-er würfelt, der 143-er würfelt, der 144-er würfelt, der 145-er würfelt, der 146-er würfelt, der 147-er würfelt, der 148-er würfelt, der 149-er würfelt, der 150-er würfelt, der 151-er würfelt, der 152-er würfelt, der 153-er würfelt, der 154-er würfelt, der 155-er würfelt, der 156-er würfelt, der 157-er würfelt, der 158-er würfelt, der 159-er würfelt, der 160-er würfelt, der 161-er würfelt, der 162-er würfelt, der 163-er würfelt, der 164-er würfelt, der 165-er würfelt, der 166-er würfelt, der 167-er würfelt, der 168-er würfelt, der 169-er würfelt, der 170-er würfelt, der 171-er würfelt, der 172-er würfelt, der 173-er würfelt, der 174-er würfelt, der 175-er würfelt, der 176-er würfelt, der 177-er würfelt, der 178-er würfelt, der 179-er würfelt, der 180-er würfelt, der 181-er würfelt, der 182-er würfelt, der 183-er würfelt, der 184-er würfelt, der 185-er würfelt, der 186-er würfelt, der 187-er würfelt, der 188-er würfelt, der 189-er würfelt, der 190-er würfelt, der 191-er würfelt, der 192-er würfelt, der 193-er würfelt, der 194-er würfelt, der 195-er würfelt, der 196-er würfelt, der 197-er würfelt, der 198-er würfelt, der 199-er würfelt, der 200-er würfelt, der 201-er würfelt, der 202-er würfelt, der 203-er würfelt, der 204-er würfelt, der 205-er würfelt, der 206-er würfelt, der 207-er würfelt, der 208-er würfelt, der 209-er würfelt, der 210-er würfelt, der 211-er würfelt, der 212-er würfelt, der 213-er würfelt, der 214-er würfelt, der 215-er würfelt, der 216-er würfelt, der 217-er würfelt, der 218-er würfelt, der 219-er würfelt, der 220-er würfelt, der 221-er würfelt, der 222-er würfelt, der 223-er würfelt, der 224-er würfelt, der 225-er würfelt, der 226-er würfelt, der 227-er würfelt, der 228-er würfelt, der 229-er würfelt, der 230-er würfelt, der 231-er würfelt, der 232-er würfelt, der 233-er würfelt, der 234-er würfelt, der 235-er würfelt, der 236-er würfelt, der 237-er würfelt, der 238-er würfelt, der 239-er würfelt, der 240-er würfelt, der 241-er würfelt, der 242-er würfelt, der 243-er würfelt, der 244-er würfelt, der 245-er würfelt, der 246-er würfelt, der 247-er würfelt, der 248-er würfelt, der 249-er würfelt, der 250-er würfelt, der 251-er würfelt, der 252-er würfelt, der 253-er würfelt, der 254-er würfelt, der 255-er würfelt, der 256-er würfelt, der 257-er würfelt, der 258-er würfelt, der 259-er würfelt, der 260-er würfelt, der 261-er würfelt, der 262-er würfelt, der 263-er würfelt, der 264-er würfelt, der 265-er würfelt, der 266-er würfelt, der 267-er würfelt, der 268-er würfelt, der 269-er würfelt, der 270-er würfelt, der 271-er würfelt, der 272-er würfelt, der 273-er würfelt, der 274-er würfelt, der 275-er würfelt, der 276-er würfelt, der 277-er würfelt, der 278-er würfelt, der 279-er würfelt, der 280-er würfelt, der 281-er würfelt, der 282-er würfelt, der 283-er würfelt, der 284-er würfelt, der 285-er würfelt, der 286-er würfelt, der 287-er würfelt, der 288-er würfelt, der 289-er würfelt, der 290-er würfelt, der 291-er würfelt, der 292-er würfelt, der 293-er würfelt, der 294-er würfelt, der 295-er würfelt, der 296-er würfelt, der 297-er würfelt, der 298-er würfelt, der 299-er würfelt, der 300-er würfelt, der 301-er würfelt, der 302-er würfelt, der 303-er würfelt, der 304-er würfelt, der 305-er würfelt, der 306-er würfelt, der 307-er würfelt, der 308-er würfelt, der 309-er würfelt, der 310-er würfelt, der 311-er würfelt, der 312-er würfelt, der 313-er würfelt, der 314-er würfelt, der 315-er würfelt, der 316-er würfelt, der 317-er würfelt, der 318-er würfelt, der 319-er würfelt, der 320-er würfelt, der 321-er würfelt, der 322-er würfelt, der 323-er würfelt, der 324-er würfelt, der 325-er würfelt, der 326-er würfelt, der 327-er würfelt, der 328-er würfelt, der 329-er würfelt, der 330-er würfelt, der 331-er würfelt, der 332-er würfelt, der 333-er würfelt, der 334-er würfelt, der 335-er würfelt, der 336-er würfelt, der 337-er würfelt, der 338-er würfelt, der 339-er würfelt, der 340-er würfelt, der 341-er würfelt, der 342-er würfelt, der 343-er würfelt, der 344-er würfelt, der 345-er würfelt, der 346-er würfelt, der 347-er würfelt, der 348-er würfelt, der 349-er würfelt, der 350-er würfelt, der 351-er würfelt, der 352-er würfelt, der 353-er würfelt, der 354-er würfelt, der 355-er würfelt, der 356-er würfelt, der 357-er würfelt, der 358-er würfelt, der 359-er würfelt, der 360-er würfelt, der 361-er würfelt, der 362-er würfelt, der 363-er würfelt, der 364-er würfelt, der 365-er würfelt, der 366-er würfelt, der 367-er würfelt, der 368-er würfelt, der 369-er würfelt, der 370-er würfelt, der 371-er würfelt, der 372-er würfelt, der 373-er würfelt, der 374-er würfelt, der 375-er würfelt, der 376-er würfelt, der 377-er würfelt, der 378-er würfelt, der 379-er würfelt, der 380-er würfelt, der 381-er würfelt, der 382-er würfelt, der 383-er würfelt, der 384-er würfelt, der 385-er würfelt, der 386-er würfelt, der 387-er würfelt, der 388-er würfelt, der 389-er würfelt, der 390-er würfelt, der 391-er würfelt, der 392-er würfelt, der 393-er würfelt, der 394-er würfelt, der 395-er würfelt, der 396-er würfelt, der 397-er würfelt, der 398-er würfelt, der 399-er würfelt, der 400-er würfelt, der 401-er würfelt, der 402-er würfelt, der 403-er würfelt, der 404-er würfelt, der 405-er würfelt, der 406-er würfelt, der 407-er würfelt, der 408-er würfelt, der 409-er würfelt, der 410-er würfelt, der 411-er würfelt, der 412-er würfelt, der 413-er würfelt, der 414-er würfelt, der 415-er würfelt, der 416-er würfelt, der 417-er würfelt, der 418-er würfelt, der 419-er würfelt, der 420-er würfelt, der 421-er würfelt, der 422-er würfelt, der 423-er würfelt, der 424-er würfelt, der 425-er würfelt, der 426-er würfelt, der 427-er würfelt, der 428-er würfelt, der 429-er würfelt, der 430-er würfelt, der 431-er würfelt, der 432-er würfelt, der 433-er würfelt, der 434-er würfelt, der 435-er würfelt, der 436-er würfelt, der 437-er würfelt, der 438-er würfelt, der 439-er würfelt, der 440-er würfelt, der 441-er würfelt, der 442-er würfelt, der 443-er würfelt, der 444-er würfelt, der 445-er würfelt, der 446-er würfelt, der 447-er würfelt, der 448-er würfelt, der 449-er würfelt, der 450-er würfelt, der 451-er würfelt, der 452-er würfelt, der 453-er würfelt, der 454-er würfelt, der 455-er würfelt, der 456-er würfelt, der 457-er würfelt, der 458-er würfelt, der 459-er würfelt, der 460-er würfelt, der 461-er würfelt, der 462-er würfelt, der 463-er würfelt, der 464-er würfelt, der 465-er würfelt, der 466-er würfelt, der 467-er würfelt, der 468-er würfelt, der 469-er würfelt, der 470-er würfelt, der 471-er würfelt, der 472-er würfelt, der 473-er würfelt, der 474-er würfelt, der 475-er würfelt, der 476-er würfelt, der 477-er würfelt, der 478-er würfelt, der 479-er würfelt, der 480-er würfelt, der 481-er würfelt, der 482-er würfelt, der 483-er würfelt, der 484-er würfelt, der 485-er würfelt, der 486-er würfelt, der 487-er würfelt, der 488-er würfelt, der 489-er würfelt, der 490-er würfelt, der 491-er würfelt, der 492-er würfelt, der 493-er würfelt, der 494-er würfelt, der 495-er würfelt, der 496-er würfelt, der 497-er würfelt, der 498-er würfelt, der 499-er würfelt, der 500-er würfelt, der 501-er würfelt, der 502-er würfelt, der 503-er würfelt, der 504-er würfelt, der 505-er würfelt, der 506-er würfelt, der 507-er würfelt, der 508-er würfelt, der 509-er würfelt, der 510-er würfelt, der 511-er würfelt, der 512-er würfelt, der 513-er würfelt, der 514-er würfelt, der 515-er würfelt, der 516-er würfelt, der 517-er würfelt, der 518-er würfelt, der 519-er würfelt, der 520-er würfelt, der 521-er würfelt, der 522-er würfelt, der 523-er würfelt, der 524-er würfelt, der 525-er würfelt, der 526-er würfelt, der 527-er würfelt, der 528-er würfelt, der 529-er würfelt, der 530-er würfelt, der 531-er würfelt, der 532-er würfelt, der 533-er würfelt, der 534-er würfelt, der 535-er würfelt, der 536-er würfelt, der 537-er würfelt, der 538-er würfelt, der 539-er würfelt, der 540-er würfelt, der 541-er würfelt, der 542-er würfelt, der 543-er würfelt, der 544-er würfelt, der 545-er würfelt, der 546-er würfelt, der 547-er würfelt, der 548-er würfelt, der 549-er würfelt, der 550-er würfelt, der 551-er würfelt, der 552-er würfelt, der 553-er würfelt, der 554-er würfelt, der 555-er würfelt, der 556-er würfelt, der 557-er würfelt, der 558-er würfelt, der 559-er würfelt, der 560-er würfelt, der 561-er würfelt, der 562-er würfelt, der 563-er würfelt, der 564-er würfelt, der 565-er würfelt, der 566-er würfelt, der 567-er würfelt, der 568-er würfelt, der 569-er würfelt, der 570-er würfelt, der 571-er würfelt, der 572-er würfelt, der 573-er würfelt, der 574-er würfelt, der 575-er würfelt, der 576-er würfelt, der 577-er würfelt, der 578-er würfelt, der 579-er würfelt, der 580-er würfelt, der 581-er würfelt, der 582-er würfelt, der 583-er würfelt, der 584-er würfelt, der 585-er würfelt, der 586-er würfelt, der 587-er würfelt, der 588-er würfelt, der 589-er würfelt, der 590-er würfelt, der 591-er würfelt, der 592-er würfelt, der 593-er würfelt, der 594-er würfelt, der 595-er würfelt, der 596-er würfelt, der 597-er würfelt, der 598-er würfelt, der 599-er würfelt, der 600-er würfelt, der 601-er würfelt, der 602-er würfelt, der 603-er würfelt, der 604-er würfelt, der 605-er würfelt, der 606-er würfelt, der 607-er würfelt, der 608-er würfelt, der 609-er würfelt, der 610-er würfelt, der 611-er würfelt, der 612-er würfelt, der 613-er würfelt, der 614-er würfelt, der 615-er würfelt, der 616-er würfelt, der 617-er würfelt, der 618-er würfelt, der 619-er würfelt, der 620-er würfelt, der 621-er würfelt, der 622-er würfelt, der 623-er würfelt, der 624-er würfelt, der 625-er würfelt, der 626-er würfelt, der 627-er würfelt, der 628-er würfelt, der 629-er würfelt, der 630-er würfelt, der 631-er würfelt, der 632-er würfelt, der 633-er würfelt, der 634-er würfelt, der 635-er würfelt, der 636-er würfelt, der 637-er würfelt, der 638-er würfelt, der 639-er würfelt, der 640-er würfelt, der 641-er würfelt, der 642-er würfelt, der 643-er würfelt, der 644-er würfelt, der 645-er würfelt, der 646-er würfelt, der 647-er würfelt, der 648-er würfelt, der 649-er würfelt, der 650-er würfelt, der 651-er würfelt, der 652-er würfelt, der 653-er würfelt, der 654-er würfelt, der 655-er würfelt, der 656-er würfelt, der 657-er würfelt, der 658-er würfelt, der 659-er würfelt, der 660-er würfelt, der 661-er würfelt, der 662-er würfelt, der 663-er würfelt, der 664-er würfelt, der 665-er würfelt, der 666-er würfelt, der 667-er würfelt, der 668-er würfelt, der 669-er würfelt, der 670-er würfelt, der 671-er würfelt, der 672-er würfelt, der 673-er würfelt, der 674-er würfelt, der 675-er würfelt, der 676-er würfelt, der 677-er würfelt, der 678-er würfelt, der 679-er würfelt, der 680-er würfelt, der 681-er würfelt, der 682-er würfelt, der 683-er würfelt, der 684-er würfelt, der 685-er würfelt, der 686-er würfelt, der 687-er würfelt, der 688-er würfelt, der 689-er würfelt, der 690-er würfelt, der 691-er würfelt, der 692-er würfelt, der 693-er würfelt, der 694-er würfelt, der 695-er würfelt, der 696-er würfelt, der 697-er würfelt, der 698-er würfelt, der 699-er würfelt, der 700-er würfelt, der 701-er würfelt, der 702-er würfelt, der 703-er würfelt, der 704-er würfelt, der 705-er würfelt, der 706-er würfelt, der 707-er würfelt, der 708-er würfelt, der 709-er würfelt, der 710-er würfelt, der 711-er würfelt, der 712-er würfelt, der 713-er würfelt, der 714-er würfelt, der 715-er würfelt, der 716-er würfelt, der 717-er würfelt, der 718-er würfelt, der 719-er würfelt, der 720-er würfelt, der 721-er würfelt, der 722-er würfelt, der 723-er würfelt, der 724-er würfelt, der 725-er würfelt, der 726-er würfelt, der 727-er würfelt, der 728-er würfelt, der 729-er würfelt, der 730-er würfelt, der 731-er würfelt, der 732-er würfelt, der 733-er würfelt, der 734-er würfelt, der 735-er würfelt, der 736-er würfelt, der 737-er würfelt, der 738-er würfelt, der 739-er würfelt, der 740-er würfelt, der 741-er würfelt, der 742-er würfelt, der 743-er würfelt, der 744-er würfelt, der 745-er würfelt, der 746-er würfelt, der 747-er würfelt, der 748-er würfelt, der 749-er würfelt, der 750-er würfelt, der 751-er würfelt, der 752-er würfelt, der 753-er würfelt, der 754-er würfelt, der 755-er würfelt, der 756-er würfelt, der 757-er würfelt, der 758-er würfelt, der 759-er würfelt, der 760-er würfelt, der 761-er würfelt, der 762-er würfelt, der 763-er würfelt, der 764-er würfelt, der 765-er würfelt, der 766-er würfelt, der 767-er würfelt, der 768-er würfelt, der 769-er würfelt, der 770-er würfelt, der 771-er würfelt, der 772-er würfelt, der 773-er würfelt, der 774-er würfelt, der 775-er würfelt, der 776-er würfelt, der 777-er würfelt, der 778-er würfelt, der 779-er würfelt, der 780-er würfelt, der 781-er würfelt, der 782-er würfelt, der 783-er würfelt, der 784-er würfelt, der 785-er würfelt, der 786-er würfelt, der 787-er würfelt, der 788-er würfelt, der 789-er würfelt, der 790-er würfelt, der 791-er würfelt, der 792-er würfelt, der 793-er würfelt, der 794-er würfelt, der 795-er würfelt, der 796-er würfelt, der 797-er würfelt, der 798-er würfelt, der 799-er würfelt, der 800-er würfelt, der 801-er würfelt, der 802-er würfelt, der 803-er würfelt, der 804-er würfelt, der 805-er würfelt, der 806-er würfelt, der 807-er würfelt, der 808-er würfelt, der 809-er würfelt, der 810-er würfelt, der 811-er würfelt, der 812-er würfelt, der 813-er würfelt, der 814-er würfelt, der 815-er würfelt, der 816-er würfelt, der 817-er würfelt, der 818-er würfelt, der 819-er würfelt, der 820-er würfelt, der 821-er würfelt, der 822-er würfelt, der 823-er würfelt, der 824-er würfelt, der 825-er würfelt, der 826-er würfelt, der 827-er würfelt, der 828-er würfelt, der 829-er würfelt, der 830-er würfelt, der 831-er würfelt, der 832-er würfelt, der 833-er würfelt, der 834-er würfelt, der 835-er würfelt, der 836-er würfelt, der 837-er würfelt, der 838-er würfelt, der 839-er würfelt, der 840-er würfelt, der 841-er würfelt, der 842-er würfelt, der 843-er würfelt, der 844-er würfelt, der 845-er würfelt, der 846-er würfelt, der 847-er würfelt, der 848-er würfelt, der 849-er würfelt, der 850-er würfelt, der 851-er würfelt, der 852-er würfelt, der 853-er würfelt, der 854-er würfelt, der 855-er würfelt, der 856-er würfelt, der 857-er würfelt, der 858-er würfelt, der 859-er würfelt, der 860-er würfelt, der 861-er würfelt, der 862-er würfelt, der 863-er würfelt, der 864-er würfelt, der 865-er würfelt, der 866-er würfelt, der 867-er würfelt, der 868-er würfelt, der 869-er würfelt, der 870-er würfelt, der 871-er würfelt, der 872-er würfelt, der 873-er würfelt, der 874-er würfelt, der 875-er würfelt, der 876-er würfelt, der 877-er würfelt, der 878-er würfelt, der 879-er würfelt, der 880-er würfelt, der 881-er würfelt, der 882-er würfelt, der 883-er würfelt, der 884-er würfelt, der 885-er würfelt, der 886-er würfelt, der 887-er würfelt, der 888-er würfelt, der 889-er würfelt, der 890-er würfelt, der 891-er würfelt, der 892-er würfelt, der 893-er würfelt, der 894-er würfelt, der 895-er würfelt, der 896-er würfelt, der 897-er würfelt, der 898-er würfelt, der 899-er würfelt, der 900-er würfelt, der 901-er würfelt, der 902-er würfelt, der 903-er würfelt, der 904-er würfelt, der 905-er würfelt, der 906-er würfelt, der 907-er würfelt, der 908-er würfelt, der 909-er würfelt, der 910-er würfelt, der 911-er würfelt, der 912-er würfelt, der 913-er würfelt, der 914-er würfelt, der 915-er würfelt, der 916-er würfelt, der 917-er würfelt, der 918-er würfelt, der 919-er würfelt, der 920-er würfelt, der 921-er würfelt, der 922-er würfelt, der 923-er würfelt, der 924-er würfelt, der 925-er würfelt, der 926-er würfelt, der 927-er würfelt, der 928-er würfelt, der 929-er würfelt, der 930-er würfelt, der 931-er würfelt, der 932-er würfelt, der 933-er würfelt, der 934-er würfelt, der 935-er würfelt, der 936-er würfelt, der 937-er würfelt, der 938-er würfelt, der 939-er würfelt, der 940-er würfelt, der 941-er würfelt, der 942-er würfelt, der 943-er würfelt, der 944-er würfelt, der 945-er würfelt, der 946-er würfelt, der 947-er würfelt, der 948-er würfelt, der 949-er würfelt, der 950-er würfelt, der 951-er würfelt, der 952-er würfelt, der 953-er würfelt, der 954-er würfelt, der 955-er würfelt, der 956-er würfelt, der 957-er würfelt, der 958-er würfelt, der 959-er würfelt, der 960-er würfelt, der 961-er würfelt, der 962-er würfelt, der 963-er würfelt, der 964-er würfelt, der 965-er würfelt, der 966-er würfelt, der 967-er würfelt, der 968-er würfelt, der 969-er würfelt, der 970-er würfelt, der 971-er würfelt, der 972-er würfelt, der 973-er würfelt, der 974-er würfelt, der 975-er würfelt, der 976-er würfelt, der 977-er würfelt, der 978-er würfelt, der 979-er würfelt, der 980-er würfelt, der 981-er würfelt, der 982-er würfelt, der 983-er würfelt, der 984-er würfelt, der 985-er würfelt, der 986-er würfelt, der 987-er würfelt, der 988-er würfelt, der 989-er würfelt, der 990-er würfelt, der 991-er würfelt, der 992-er würfelt, der 993-er würfelt, der 994-er würfelt, der 995-er würfelt, der 996-er würfelt, der 997-er würfelt, der 998-er würfelt, der 999-er würfelt, der 1000-er würfelt, der 1001-er würfelt, der 1002-er würfelt, der 1003-er würfelt, der 1004-er würfelt, der 1005-er würfelt, der 1006-er würfelt, der 1007-er würfelt, der 1008-er würfelt, der 1009-er würfelt, der 1010-er würfelt, der 1011-er würfelt, der 1012-er würfelt, der 1013-er würfelt, der 1014-er würfelt, der 1015-er würfelt, der 1016-er würfelt, der 1017-er würfelt, der 1018-er würfelt, der 1019-er würfelt, der 1020-er würfelt, der 1021-er würfelt, der 1022-er würfelt, der 1023-er würfelt, der 1024-er würfelt, der 1025-er würfelt, der 1026-er würfelt, der 1027-er würfelt, der 1028-er würfelt, der 1029-er würfelt, der 1030-er würfelt, der 1031-er würfelt, der 1032-er würfelt, der 1033-er würfelt, der 1034-er würfelt, der 1035-er würfelt, der 1036-er würfelt, der 1037-er würfelt, der 1038-er würfelt, der 1039-er würfelt, der 1040-er würfelt, der 1041-er würfelt, der 1042-er würfelt, der 104

