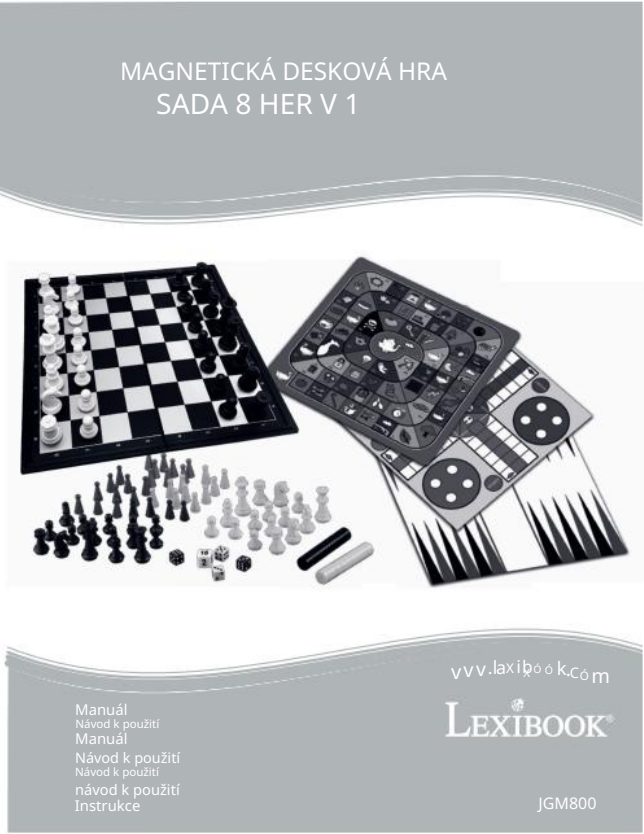




FRANCOUZŠTINA

OBSAH BALENÍ

1 x magnetická hrací deska 3 x oboustranné herní karty 5 x kostky 32 x šachové figurky 30 x dáma pěšci 34 x barevní pěšci 1 x návod k použití

POZOR: Obalové prvky jako plastové lms, lepicí pásky, štítky a kovové upevňovací pásky nejsou součástí této hračky a musí být z bezpečnostních důvodů před použitím dítětem odstraněny.

ja

ANGLICKÁ DÁMA – 2 HRÁČI

Vybavení: 1 šachovnice + 12 černých pěšců + 12 bílých pěšců

PŘEDMĚT HRY

Abyste vyhráli hru, váš soupeř nesmí mít žádný další pěšce nebo být blokován.

INSTALACE HRY

Viz obrázek I. Používejte se pouze černá pole a pěšce na bílá pole nepokládáme. Pole vpravo dole je vždy bílé, aby byla dodržena velká úhlopříčka, a je na hráči s bílými pěšci, jak hru zahájí. Každý hráč má k dispozici 12 pěšců: (12 černých nebo 12 bílých), které jsou umístěny v prvních 3 řadách šachovnice.

HRANÍ HRY Ve svém tahu pohněte jedním ze svých pěšců podle níže uvedených pravidel. Po přesunutí pěšce je váš tah u konce. Hráči se střídají.

Pravidla pohybu - Pěšci se mohou pohybovat vždy pouze o jedno volné pole, dopředu a diagonálně, a nemohou se pohybovat dozadu (s výjimkou pěšců, kteří se stali králi).

- Zajetí soupeřových pěšců se provádí přeskokováním soupeřova pěšce, vždy - diagonálně, ale dopředu nebo dozadu, s vědomím, že zajetí je povinné, což - znamená, že pokud hráč může sníst pěšce nebo dámu svého soupeře, on - je povinen tak učinit.

- Zajetí pěšci jsou odstraněni z herního plánu.

- Zajetí několika pěšců je možné během stejného tahu.

- Pokud jsou všechna pole sousedící s vašim pěšcem obsazena, váš pěšec je zablokován a nemůže se - pohybovat.

Staňte se "paní"

Když pěšec dosáhne poslední řady, což je poslední horizontální čára protější strany, stává se dámou. Když se pěšec stane královnou, musí být zakryt druhým pěšcem své barvy, abychom mohli jasně rozeznat rozdíly od ostatních žetonů. K tomu použijte jednoho ze zajatých pěšců. Dáma se pohybuje diagonálně a může se pohybovat oběma směry (dopředu nebo také dozadu).

II.

ŠACHY – 2 HRÁČI

Materiál: 1 šachovnice + 32 šachových figurek

PŘEDMĚT HRY: Cílem hry je zajmout krále protivníka.

INSTALACE HRY: Viz obrázek II.a. Hráči pohybuující se bílými figurkami se nazývá bílý a hráč pohybuující se černými figurkami se nazývá černý. Bílý vždy začíná hru a poté se každý hráč střídá.

PRŮBĚH HRY Hráč s bílým začíná, pak každý hráč provede tah. Říká se, že hráč, který musí hrát, má tah.

Pravidla pohybu Každá figurka má specifický pohyb. Figurka nikdy nemůže přejít přes jinou figurku, kromě rytíře. Když figurka přistane na stejném poli jako figurka protivníka, je zajata a odstraněna z desky.

• Král se pohne o jedno pole všemi směry. • Královna se pohybuje o libovolný počet polí v libovolném směru. • Věš se pohybuje o libovolný počet polí na sloupcích (svisele) resp řádky (horizontální). • Štílec posune libovolný počet polí na diagonále. • Jezdec se pohybuje v L, nejprve 2 pole ve směru a poté 1 pole pod úhlem že jo.

• Pěšec se vždy pohybuje vpřed. Ze svého počátečního pole se může posunout o 2 pole, ale po svém prvním tahu postoupí pouze o 1 pole. Nakonec zachytí kus pouze diagonálně.

Rošáda

Rošáda je jediný případ v šachové hře, kde se během tahu pohybuje více než jedna figurka. Během rošády se král přesune o dvě pole směrem k věži, se kterou zamýšlí hrát, a věž se přesune směrem k poli, kterým král prošel. Rošáda je povolena pouze při splnění všech následujících podmínek:

- Ani král, ani věž zapojená do rošády nemohou opustit svou původní pozici; - Mezi králem a věží by neměly být žádné figurky. - Král nemůže být momentálně v šachu, ani král nemůže projít nebo skončit na poli napadeném nepřátelskou figurkou (ačkoli je povoleno zaútočit na věž a projít přes napadené pole).

Vzít to jen tak mimochodem

Když pěšec nacházející se na své startovní řadě postoupí o dvě pole a ocitne se vedle soupeřova pěšce, pak může soupeř v dalším tahu (a pouze v tomto tahu) vzít pěšce, který přichází ze zálohy, svým pěšcem, jako by soupeřův pěšec pěšec postoupil pouze jeden přípat.

Povýšení Když hráč postoupí pěšcem na poslední řadu, nebo pokud si vezme s pěšcem figurku, která je na poslední řadě, musí ji nahradit figurkou dle svého výběru (královna, věž, štílec nebo jezdec), bez ohledu na to kusů, které zbyly na šachovnici. Může tak skončit se dvěma královnami nebo 3 biskupy atd.

KONEC HRY Kontrola Když je král napaden soupeřovou figurkou, říká se, že je v šachu. Hráč nesmí nechat svého krále v šachu. Musí odrazit šach tím, že vezme figurku útočící na krále, posune svého krále nebo vloží figurku mezi svého krále a útočníka. Hráč, který neuspěje, to může oznámit vyslovením „selhání“, ale toto oznámení není povinné. Hráč nesmí posunout svého krále na pole, kde by byl v šachu.

Mat Cílem hry je postavit krále protivníka do šachu tak, aby šach nemohl být odražen: tento hráč je považován za mat.

III.

BACKGAMMON – 2 HRÁČI

Vybavení: 1 herní plán + 1 dekorační karta „vrhčáky“ + 4 kostky + 1 zdvojevací kostka (kóje) + 15 černých pěšců + 15 bílých pěšců

ÚČEL HRY: Hráč vyhraje, pokud odstraní všechny své pěšce z herního plánu.

INSTALACE HRY Šípky: Deska (nebo deska) se skládá z 26 šipek střídajících se barev.Šípky se také nazývají „čtverce“ nebo „tečky“.

Jan: 24 šípů tvoří 4 oblasti po 6 šipech nazývaných Jan. Lišta: Lišta je součástí desky, která rozděljuje desku na dvě části. Někteří pěšci budou na tomto pruhu „vězni“.

Každý hráč začíná s: dvěma pěšci na svých 24 šipech (odpovídá šípu černého hráče 1), třemi na jeho šípu 8 (černý šíp 17), pěti na jeho 13 a 6 šipech (šípky 12 a 19 černé)

Oba hráči posouvají své žetony v opačných směrech, od šípky 24 k šípce 1.

HRANÍ HRY Začátek Každý hráč hodí jednu šestennou kostkou na pravou stranu hrací desky. Začíná hráč s nejvyšším číslem. Pohyb prvního hráče se provádí s výsledkem získaným hodem dvou hráčů (kostky se znovu neházejí).

Pokud jsou výsledky shodné, navýšujeme, abychom se rozhodli mezi prvním hráčem. Hráči se pak střídají a na začátku každého tahu hodí dvěma kostkami.

Dvojitě kostky a výhry (volitelné)

Hráči mají většinou předem dohodnutou výplatu související s hrou – nemusí to nutně být peníze a můžete použít barevné kuličky, fazole nebo si jen udržovat skóre pomocí tužky a papíru. Tento odstavec můžete snadno ignorovat a hrát bez zdvojeování kostek. Kdykoli po prvním kole může kterýkoli hráč nabídnout zdvojnásobení sázek před hodem kostkou.

Po obdržení takového ultimáta musí druhý hráč buď propadnout hru a aktuální sázku, nebo nabídku přijmout. Jakmile byla sázka zdvojnásobena, pouze hráč, který přijal poslední nabídku zdvojnásobení, může nabídnout její zdvojnásobení. Pokaždé, když k tomu dojde, druhý hráč buď hru prohraje, nebo přijme dvojici a šanci nabídnout další dvojici. Zdvojeovací kostka se používá k zaznamenání aktuální výše sázky.

- Hod dvojici kostek: Kostky musí být vrženy napravo od hrací desky (ve směru hráče, který právě hraje). Pokud jedna z kostek padne bez příhrádky vedle ní, na pěšce nebo není plochá, musíte znovu hodit oběma kostkami.

- Počet polí: Pohyb figurek se provádí podle označení kostek. S výjimkou případu omezení uvedených níže. Pokud hráč dostane například 4/3, má dvě možnosti. Bud postupuje pouze jeden ze svých žetonů o 7 šípů, nebo postupuje jeden o čtyři šípky a druhý o tři. Pokud díky svému hodu získá dvojnásobek, například 5/5, zdvojnásobí celkový počet bodů, které se objeví na kostkách. Tady to dává 20.

- Omezení. Pěšec nemůže přistát na šípce, pokud je „zavřená“, to znamená, že existují dva protilehlé žetony. V tomto případě ji může pěšec překročit, aniž by se tam zastavil. Může tam zastavit, pokud není obsazeno. Zůstává „otevřený“, pokud je obsazen pouze opačným žetonem. V tomto případě se první cestující stane „mrtvým“ žetonem, když přijde nový. Je vyřazen ze hry a umístěn na vedlejší tyč. Ostatní žetony jeho vlastníka jsou znehyněny, dokud není „mrtvý“ žeton vrácen zpět do hry. Jinak projde svou řadou.

- Hráč může odstranit žetony ze hry až poté, co se všechny vrátí na svůj domovský plán. Žeton vypadne ze hry, pokud výsledek losování odpovídá jeho pozici ve hře. Pokud například kostky ukazují 4, umožní to, aby žeton umístěný na čtvrté šípce vyšel. Pokud není obsazený, může vytáhnout nejbližší šíp. Nejsme však povinni vymáhat vlastní kousky. Má možnost postoupit další ze svých žetonů, pokud to herní situace dovolí. Na druhou stranu, pokud nemůže tento tah převést na jiného svého pěšce, je povinen tak učinit. I když ho to znevýhodní tím, že izoluje další ze svých žetonů a tím ho udělá zranitelným.

Tahy: Přesunutý pěšec může přistát na následujících šípkách: - prázdná šípka, - šípka, ve které je umístěn jeden soupeřův pěšec, - šípka, která obsahuje jednoho nebo více pěšců vlastní barvy.

Pokud jsou tahy možné, je hráč povinen je provést. Pokud jsou nemožné, hráč projde svým tahem.

Zasáhnout skvrnu: Když je šíp obsazený jediným pěšcem, nazývá se to „blot“. Pokud hráč přijde umístit jednoho ze svých pěšců na šípku obsazenou blotem, říkáme, že přichází „zasáhnout blot“. Blot je pak vytvářen z tohoto místa a umístěn na okamžik na tyč, která odděluje dvě strany desky. Svou cestu bude muset restartovat od začátku. Když několik pěšců stejné barvy zabírá stejnou šípku, nelze je zasáhnout, takže jsou nezranitelní.

- „Výstup z baru“ spočívá v přivedení vlastního pěšce zpět na šachovnici, který byl právě zasažen soupeřovým pěšcem a umístěn na středovou tyč. Chcete-li to provést, musíte přivést svého pěšce na šachovnici přes soupeřovu desku příchoďou, to znamená místo nejzdařenější od vaší desky příjezdu. Pěšec provádí svůj „výstup z hrazdy“ díky hodu kostkou, která mu umožňuje umístit se na šípku při respektování obvyklých pravidel pro dolet na šípku. Opuštění hrazdy je povinné a prioritní: hráč nemůže postoupit s ostatními pěšci, dokud nevrátí zasaženého pěšce zpět do hry. Pokud mu hod kostkou, který provede, nedovolí vrátit pěšce zpět do hry, předá svůj tah.

- Chcete-li odstranit jeho pěšce ze šachovnice, museli být všichni přivedeni na šachovnici příchoďou. Pěšec může opustit šachovnici, pokud skóre indikované kostkou odpovídá přesnému počtu šípů, které mu ještě zbyvají.

Pokud je zasažen pěšec v době, kdy odchod pěšců začal, musí hráč nejprve vrátit zasaženého pěšce na koncovou desku, než bude pokračovat v odchodu svých zbývajících pěšců.

KONEC HRY • Pokud si poražený ponechá alespoň jeden žeton, ztrácí pouze výhru ze sázky. • Pokud neušetřil ani jeden žeton, bude muset vítězi zaplatit dvojnásobek gammonu (vklad), na kterém se dohodli na začátku. • Pokud mu nejen nezůstal jediný žeton, ale navíc se stal terčem ofsajdu, je to backgammon a je to trojnásobek, který dluží vítězi.

IV.

ČÍNSKÁ DÁMA - 2 až 3 HRÁČI

Materiál: 1 herní plán + 1 dekorační karta "Čínská dáma" + 10 zelených pěšců + 10 žlutých pěšců + 10 červených pěšců

PŘEDMĚT HRY: Musíte přesunout všechny své figurky po desce tak, aby dosáhly na protější větev hvězdy. Budete tedy muset překročit střed hrací plochy stejně jako vaši soupeři, je jen na vás, abyste byli nejrychlejší a nejchytřejší.

POSTUP HRY Začínáte s pěšci ve vašem rohu hvězdy, závod začíná směrem k opačnému rohu. Hráči se střídají v pohybu s jedním pěšcem, a to buď jeho přesunem na prázdné místo přímo vedle něj, nebo přeskokováním přes jiné jedinečné figurky.

NASTAVENÍ HRY: Chcete-li hrát se 2 hráči, každý hráč hraje jednu barvu. Poté se každá sada pěšců musí připojit k opačné zóně, první, kdo tam dorazí, je prohlášen za vítěze.

Chcete-li hrát se 3 hráči, každý může hrát barvu. Poté musí každý přinést svou barvu na větev protější desky.

POSTUP HRY Začínáte s pěšci ve vašem rohu hvězdy, závod začíná směrem k opačnému rohu. Hráči se střídají v pohybu s jedním pěšcem, a to buď jeho přesunem na prázdné místo přímo vedle něj, nebo přeskokováním jiných jedinečných figurek. Pohyb v řadě nebo diagonálně: Pohyby jsou v libovolném směru, můžete jít vpravo nebo vlevo diagonálně, dopředu nebo dozadu, rovně nebo do stran. Pro každý pohyb máte maximálně šest možností.

Skokové pěšce: Chcete-li pěšce přeskočit, musí být umístěn vedle vašeho, pokud je přistávací pole také vedle jiného pěšce, můžete řetězit další skok. Můžete tak řetězit několik po sobě jdoucích skoků, abyste postupovali rychleji.

Pozor, nelze kombinovat tah na volné pole a poté skok pěšcem. Musíte se buď posunout o jedno pole bez skoku, nebo zřetěžit jeden nebo více bočních skoků, ale ne oba v jednom kole. Nedochází k zajetí, vyskočení pěšci zůstávají na svém místě a nejsou žádným způsobem odstraněni z herního plánu. Nemusíte skákat, můžete se zastavit v sekvenci, pokud se rozhodnete pro strategickou volbu, například zablokovat toho druhého.

V.

HRA MLÝN - 2 HRÁČI

Materiál: 1 hrací deska + 1 dekorační karta "mlýnská hra" + 9 bílých pěšců + 9 černých pěšců

PŘEDMĚT HRY: Cílem hry je dosáhnout toho, aby soupeř měl na šachovnici pouze dva pěšce nebo aby nemohl provést žádný tah, když jsou všechny jeho figurky blokovány. K tomu je nutné vytvořit Mills (tři pěšce v řadě) s vlastními pěšci, což dává právo zajmout pěšce soupeře.

HRANÍ HRY Losuje se, kdo udělá první tah. Hra se odehrává ve dvou fázích: pozice a poté pohyb 1. Póza Hra začíná prázdnou hrací plochou. Dokud ještě nějaké má, každý hráč postupně umístí pěšce na volný průsečík.

2. Pohyb Když už nemá žádné pěšce k umístění, každý hráč posune jednoho ze svých pěšců k volné sousední křižovatce po naplánované cestě. Kdokoli během hry dosáhne mlýna, to znamená seřazení tří jeho pěšců, může zajmout kteréhokoli pěšce z řad těch, kteří do mlýna nepatří.

Jakmile má hráč na šachovnici pouze tři pěšce, může svými pěšci volně pohybovat na kterýkoli bod na šachovnici (nejen soudsní body).

MY.

HADI A ŽEBŘÍKY - 2 až 4 HRÁČI

Materiál: 1 herní plán + 1 dekorační karta „hadi a žebříky“ + 1 kostka + 1 pěšec na hráče

PŘEDMĚT HRY: Nejprve dosáhnout čtverce 100. NASTAVENÍ HRY: Každý hráč umístí svého pěšce na pole 1 herního plánu. Hru začíná nejmladší.

POSTUP HRY: Hodíte kostkou a posunete se vpřed o tolik polí, kolik ukazuje kostka.

Pěšec dorazí na konec žebříku, my jdeme nahoru na pole, kde je vrchol žebříku. Pěšec dorazí na hadí ocas, sjedeme dolů na pole, kde je hlava hada. Pěšec dorazí na normální pole, nehybeme se. Pěšec dorazí na již obsazené pole, vrátíme se na start. Každý hráč se střídá. Chcete-li vyhrát, musíte získat přesný počet bodů, abyste přistáli na krabici stovky. Pokud je vylosované číslo větší, než je potřeba, je pěšce degradován o přebytek.

VII.

HRA HUSÍ – 2 až 6 HRÁČŮ

Materiál: 1 herní plán + 1 dekorační karta "husí hra" + 2 kostky + 4 pěšci na hráče (hra se 2 hráči) nebo 2 pěšci na hráče (hra pro 3 až 6 hráčů)

PŘEDMĚT HRY: Vyhrává ten, kdo dorazí první na poslední políčko. Pokud je však po hodu kostkou dané číslo větší než počet polí oddělujících pěšce od hráče na příletovém poli, musí pěšec místo postupu ustoupit.

NASTAVENÍ HRY: Chcete-li začít hrát hru Husa, hráči se musí střídát v hodu kostkami. Účastník s nejvyšším číslem jde jako první.

POSTUP HRY: Soutěžící postupně hází dvěma kostkami a přesouvají své pěšce z pole do pole podle získaných bodů.

Poznámka: dva pěšci nemohou být na stejném poli. Pokud některý z hráčů spadne do obsazeného prostoru, musí se vrátit do prostoru, odkud přišel.

VIII.

MALÉ KONĚ - 2 až 4 HRÁČI

Materiál: 1 herní plán + 1 dekorační karta „malí koně“ + 1 kostka + 4 koně na hráče

CÍL HRY: Chcete-li vyhrát, musí účastníci se svými 4 malými koňmi obejít hrací plochu a dostat všechny 4 zpět do stáje.

NASTAVENÍ HRY: Každý hráč má 4 malé koně stejné barvy zamčené v paddocku. Hráč, který začíná hru, je hráč, kterému se podaří hodit 6 hodem kostkou.

Poté položí jednoho ze svých 4 koní na startovní pole a znovu hodí kostkou, aby zjistil, jak daleko ji posune vpřed na desce.

Každý z účastníků se střídá ve hře po směru hodinových ručiček. Teprve když padne 6, může být nový kůň vypuštěn ze stáje. Můžete se také rozhodnout přesunout pěšce, který je již na šachovnici.

Poznámka 1: Dva koně stejné barvy nemohou zajmout stejné pole. Poznámka 2: Pokud kůň přistane na poli již obsazeném protivníkem, musí se vrátit do paddocku.

JAK HRÁT: Aby se hráč dostal do stáje, musí udělat přesné číslo, které zastaví před svým schodištěm. Pokud je figurka příliš velká, musí se přesunout vpřed na koncové pole a vrátit se zpět o počet polí, který ukazuje rozdíl mezi počtem, který má udělat, a počtem hotových. Může se také rozhodnout postoupit místo toho jiného koně. Když se kůň ocitne na cse před schodištěm, jde krok za krokem nahoru na centrální náměstí, kterým je stáj. K tomu musí mít hráč pokaždé napsáno přesné číslo v rámečku nebo 6.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Chraňte hračku před vlhkostí. Pokud se namočí, okamžitě ji setřete. Nenechávejte ho na přímém slunci, nevystavujte ho zdroji tepla. Nepouštěj to. Nepokoušejte se jej rozebrat. K čištění použijte hadřík mírně navlhčený vodou, vyjma čistícího prostředku. V případě poruchy zkuste nejprve vyměnit baterie. Pokud problém přetrvává, znovu si pozorně přečtěte návod a zkontrolujte, zda nebylo nic vynecháno.

Poznámka: Uchovejte si prosím tento návod, obsahuje důležité informace. Na tento produkt se vztahuje naše 2letá záruka (pouze v Evropě). Pro jakoukoli implementaci záruky nebo poprodejního servisu se musíte obrátit na svého prodejce s dokladem o koupi. Naše záruka se vztahuje na vady materiálu nebo montáže, které lze přičíst výrobci, s výjimkou jakéhokoli zhoršení stavu způsobeného nedodržením návodu k použití nebo jakýmkoli předčasným zásahem do předmětu (jako je demontáž, vystavení teple nebo vlhkosti...). Obal se doporučuje uschovat pro budoucí použití. V neustálé snaze o zlepšení měžeme upravit barvy a detaily produktu prezentovaného na obalu.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí sání v důsledku malých dílů.

Reference: JGM800

Navrženo a vyvinuto v Evropě – Vyrobeno v Číně. © Lexibook®

Lexibook SA 6
avenue des Andes
Building 11 91940 Les Ulis France
www.lexibook.com

Pro vaše požadavky týkající se problému s poprodejním servisem nebo stížností napište na adresu avcomfr@lexibook.com

Všechny papíry jsou recyklovatelné

CE