1 x mágneses játéktábla

3 x kétoldalas játékkártya

5 x dobókocka

32 x sakkfigura

30 x dáma bábu

34 x színjelző bábu

1 x használati útmutató

FIGYELEM: Az ilyenek, mint a műanyag fóliák, ragasztószalagok, címkék és fémes rögzítőszalagok, nem részei ennek a játéknak, és biztonsági okokból eltávolításra kell őket az először történő gyermekhasználat előtt.

Anyagok: 1 sakk tábla + 12 fekete bábu + 12 fehér bábu

JÁTÉK CÉLJA

A játék megnyeréséhez az ellenfelednek nem maradhat bábuja, vagy blokkolva kell lennie.

JÁTÉK MENETE

A te körödben egy bábudat mozgatod a következő szabályok szerint. Miután egy bábut elmozdítottál, a te köröd véget ér. A játékosok felváltva játszanak.

Mozgási szabályok

- A bábuk csak egy szabad mezőre mozoghatnak egyszerre, előre és átlósan, és nem hátra (kivéve a dámává vált bábukat).

- Az ellenfél bábuk elfogását az ellenfél bábu föléugrásával lehet megtenni, mindig átlósan, előre vagy hátra, tudván, hogy az elfogások kötelezőek, ami azt jelenti, hogy ha a játékos tud enni az ellenfele bábu vagy dáma, kötelező megtennie.

- Az elfogott bábukat eltávolítják a játéktábláról.

- Több bábu is elfogható ugyanabban a lépésben.

- Ha az összes szomszédos mező a bábud körül elfoglalt, a bábu blokkolva van, és nem mozoghat.

Dámmá válás

Amikor egy bábu eléri az utolsó sort, ami az ellenfél utolsó vízszintes sor, dámává válik. Amikor egy bábu dámmá válik, egy másik bábuval kell fedni ugyanabból a színből, hogy meg lehessen különböztetni a többi bábutól. Ehhez használja az elfogott bábukat. A dáma átlósan mozog, és mindkét irányban (előre vagy hátra) haladhat.

Anyagok: 1 sakk tábla + 32 sakkfigura

JÁTÉK CÉLJA: A játék célja az ellenfél királyának elfogása.

JÁTÉK MENETE

A Fehérekkel játszó játékos kezdi, majd minden játékos felváltva lép egyet.

A játékosról, aki játszani köteles, azt mondjuk, hogy neki van a sor.

Mozgási szabályok

Minden figura sajátos mozgással rendelkezik. Egy figura soha nem mehet át egy másik figura fölött, kivéve a huszárt. Amikor egy figura ugyanarra a mezőre lép, mint egy ellenfél bábu, az utóbbi elfogottá válik, és eltávolítják az tábláról.

- A király egyet lép bármelyik irányba.

- A dáma bármennyi mezőt léphet bármelyik irányba.

- A torony bármennyi mezőt léphet az oszlopokon (függőlegesen) vagy sorokon (vízszintesen).

- A futó bármennyi mezőt léphet az átlókon.

- A huszár egy L alakban lép, először két mezőt egy irányba, majd egyet jobbra vagy balra.

- A gyalog mindig előre lép. Kezdetben két mezőt léphet, de az első lépés után csak egyet. Végül csak átlósan fog elfogni egy bábut.

Sáncolás

A sáncolás az egyetlen pillanat a sakkjátékban, amikor több figura is mozog egy körben. A sáncolás során a király két mezővel lép azon torony felé, amellyel sáncolni kíván, és a torony a király által áthaladó mezőre lép. A sáncolás csak akkor engedélyezett, ha az összes következő feltétel teljesül:

- Sem a király, sem a sáncolásban részt vevő torony nem léphetett el az eredeti pozíciójából;

- Nem lehet más figura a király és a torony között;

- A király jelenleg nem lehet sakkban, és a király sem állhat olyan mezőn, amelyet ellenséges figura fenyeget (bár a torony fenyegethető és áthaladhat egy fenyegetett mezőn).

A haladásban foglalt vétel

Amikor egy gyalog a kiinduló soráról két mezőt lép előre, és mellette egy ellenfél gyalog áll, akkor az ellenfél a következő lépésben (csak ebben a lépésben) elfoghatja a gyalogot, amely előrelépett a saját gyalogjával, mintha az ellenfél gyalog csak egy mezőt lépett volna előre.

A bábu átváltozása

Amikor egy játékos egy gyalogot előre lép az utolsó sorra, vagy ha egy gyaloggal elfog egy bábut az utolsó soron, akkor azt egy választott bábúval kell helyettesítenie (dáma, torony, futó vagy huszár), függetlenül attól, hogy hány bábu van még a táblán. Így lehet két dámája, vagy 3 futója stb.

A játék vége: Sakk

Amikor egy Királyt támad egy ellenfél bábu, azt mondjuk, hogy sakkban van. Egy játékosnak nincs joga hagyni a Királyát sakkban. Meg kell védenie a sakkot, elfogva a bábut, amely támadja a Királyt, áthelyezve a Királyát, vagy közbeiktatva egy bábut a Király és az ellenfél között. A sakkot adó játékos jelentheti az „sakk”-ot, de ez a jelentés nem kötelező. Egy játékosnak nincs joga arra, hogy a Királyát olyan mezőre tegye, ahol sakkban lenne.

Az életben maradás

A játék célja az, hogy az ellenfél Királyát sakkba állítsa úgy, hogy a sakkot ne lehessen megakadályozni: azt mondjuk, hogy ez a játékos sakk-mattba került.

JÁTÉK TELEPÍTÉSE

Nyilak: A tábla (vagy board) 26 színes nyílból áll, amelyek váltakozva helyezkednek el. A nyilakat „mezőknek” vagy „pontoknak” is nevezik.

Jan: A 24 mezőből 4, 6 mezőből álló zónákat alkotnak, amelyeket Jannek neveznek.

Bar: A bar a tábla egy része, amely két részre osztja a táblát. Néhány bábu "fogva" lesz ezen a bár

JÁTÉK MENETE

Kezdet

Minden játékos egyetlen hatoldalú kockát dob a tábla jobb felében. A legnagyobb dobást elért játékos kezd. Az első játékos lépése a dobások eredményével történik (a kockákat nem újra kell dobni).

Ha az eredmények azonosak, újra kell dobni a kezdőjátékos megállapításához. A játékosok ezután felváltva játszanak, minden forduló elején két kockát dobva.

Duplázó és nyeremények (opcionális)

Általában a játékosok előre megállapítják a játékhoz kötött nyereményeket - ez nem feltétlenül pénz, lehet színes bábu vagy bab, vagy egyszerűen csak vezethetnek egy pontszámot tollal és papírral. A duplázó kockát teljesen figyelmen kívül hagyhatja, és játszhat anélkül is. Bármikor az első forduló után bármelyik játékos javasolhatja a nyeremények megduplázását mielőtt a kockát dobja.

Miután ilyen ultimátumot kapott, a másik játékosnak vagy fel kell adnia a játékot és a jelenlegi tétet, vagy elfogadnia kell az ajánlatot. Miután megduplázódott a tét, csak az utolsó duplázási ajánlatot elfogadó játékos javasolhatja a további duplázást. Minden alkalommal, amikor ez megtörténik, a másik játékos vagy veszít, vagy elfogadja a duplázást, és lehetősége van a következő duplázásra. A duplázó kockát arra használják, hogy rögzítse a jelenlegi tétkövető értékét.

- Kockadobás: A kockákat a tábla jobb oldalán kell dobni (a játékos irányában). Ha az egyik kocka nem érkezik meg a szomszédos kamrába, egy bábuhoz érkezik, vagy nem laposan áll, akkor mindkét kockát újra kell dobni.

- Mezők száma: A bábuk mozgása a dobott értékek alapján történik. Kivéve az alábbiakban meghatározott korlátozásokat. Ha egy játékos például 4/3-ot dob, akkor két lehetősége van. Vagy egyik bábut 7-vel lép előre, vagy egyet négy mezővel és a másikat hárommal. Ha a dobása dupla, például 5/5, akkor a dobott pontok összege duplázódik. Itt ez 20-at jelent.

- Korlátozások. Egy bábu nem állhat meg egy mezőn, ha „zárt”, azaz ha két ellenfél bábu van. Ebben az esetben a bábu átugorhatja anélkül, hogy megállna. Megállhat rajta, ha szabad. „Nyitott” marad, ha csak egy ellenfél bábu van rajta. Ebben az esetben az első lakó „halott” bábu lesz az új érkező érkezésekor. Játékosának bábujai nem mozoghatnak addig, amíg a „halott” bábu nem jön vissza a játékba. Mielőtt újra belépne az ellenfél belső mezőjére, pontos dobást kell elérnie. Ha ez nem történik meg, a következő játékos következik.

- Egy játékos csak akkor távolíthat el bábukat a játékból, miután azok mindenki megérkeztek az ő belső mezőjébe. Egy bábu kimegy a játékból, ha a dobott érték megegyezik a játékbeli helyzetével. Például ha a dobott kockák 4-est adnak, akkor a negyedik mezőn lévő bábut kell kihozni. Ha üres, akkor a legközelebbi mezőt kell kivennie. Azonban nem kötelező saját darabjait kivennie. Van lehetősége arra, hogy egy másik bábut előre vigyen, ha a játék helyzete ezt lehetővé teszi. Viszont, ha nem tudja átültetni ezt a mozgást egy másik bábujára, köteles megtenni. Még ha ez hátrányos is számára, mivel elszigeteli egy másik bábut, így sebezhetővé válik.

Mozgás: Egy elmozdított bábu a következő mezőkre juthat el:

- egy üres mező,

- egy mező, amelyen csak egy ellenfél bábu van,

- egy mező, amelyen saját színű vagy több bábu található.

Ha a mozgás lehetséges, a játékos köteles azt végrehajtani. Ha lehetetlen, a játékos kihagyja a fordulatát.

Blot fröccsenése: Ha egy mezőt csak egy ellenfél bábu foglal el, „blot”-nak nevezik. Ha egy játékos a blot-ba dobja a bábját, azt mondjuk, hogy „blotot csap le”. A blotot ekkor elűzik erről a helyről, és átmenetileg a tábla két oldalát elválasztó barárra helyezik

Anyagok: 1 játéktábla + 1 "kínai dámák" díszkártya + 10 zöld bábu + 10 sárga bábu + 10 piros bábu

JÁTÉK CÉLJA: Az Ön feladata, hogy minden bábuját átvezesse a táblán, hogy elérjék a csillag ellentétes ágát. Tehát át kell kelnie a tábla közepén, éppúgy, mint az ellenfelei, az a leggyorsabb és legügyesebb legyen.

JÁTÉK MENETE

A játék a bábuk elhelyezésével kezdődik a csillag egyik sarkában, majd a verseny az ellenkező sarok felé indul. Minden játékos egyetlen bábut mozgat a fordulójában, vagy egy üres helyre közvetlenül mellette, vagy ugrálva más egyedi bábukon keresztül.

JÁTÉK MENETE:

A játékot azzal kezded, hogy a bábuidat a csillag egyik sarkába helyezed, majd a verseny elindul az ellenkező sarok felé. Minden játékos a saját körében egyetlen bábut mozgat, vagy közvetlenül mellette lévő üres helyre, vagy más egyedi bábukon való ugrással.

Sorban vagy átlósan mozgás: A mozgás bármely irányba történik, mehetsz jobbra vagy balra átlósan, előre vagy hátra, egyenesen vagy oldalra. Minden lépéshez hat lehetséges lehetőséged van.

Bábuk ugrása: Ha egy bábut akarsz ugrani, az a tiedhez kell illeszkednie. Ha az ugrás célmezője másik bábu mellett van, akkor további ugrást is végezhetsz. Így több egymást követő ugrást is összeköthetsz a gyorsabb előrehaladás érdekében.

Fontos megjegyezni, hogy nem kombinálhatsz egy lépést egy szabad helyre, majd egy bábu ugrását. Vagy egy lépést kell tenned egyetlen nélkül ugrással, vagy egymás utáni egy vagy több ugrást kell végrehajtanod, de nem mindkettőt egyetlen körben.

Nincsenek elfogások, az ugrásokat végrehajtott bábuk a helyükön maradnak, és semmilyen módon nem kerülnek eltávolításra a játéktábláról.

Nem kötelező ugrani, megállhatsz egy sorban, ha úgy döntesz, stratégiai választás, például hogy megakadályozd a másikat.

1. A bábuk elhelyezése

A játék üres táblával kezdődik. Amíg még van bábuja, minden játékos felváltva helyez egy bábut egy szabad kereszteződésre.

2. A mozgás

Ha már nincs több bábu elhelyezésére, minden játékos az egyik bábuját egy közeli szabad kereszteződésre csúszatja egy előre elkészített útvonalon.

A játék bármely pontján az, aki malmot hoz létre, vagyis három saját bábuját állítja egy vonalba, bármelyik ellenfél bábuját elfoghatja azok közül, amelyek nem részei egy malomnak. Amint egy játékosnak csak három bábuja marad a táblán, szabadon mozgathatja a bábuit bármelyik pontra a táblán (nem csak szomszédos pontokra).

CHINESE CHECKERS - 2 TÓL 3 JÁTÉKOSIG

JÁTÉK TELEPÍTÉSE:

Két játékos esetén mindenki játszhat egy színnel. Ezután minden bábukészletnek el kell érnie az ellentétes zónát, az első, aki odaér, győztesnek nyilvánítják.

Három játékos esetén mindenki játszhat egy színnel. Ezután mindenki el kell juttassa a saját színét a tábla ellenkező ágára.

A JÁTÉK CÉLJA: A játék célja az, hogy az ellenfélnek csak két bábuja legyen a táblán, vagy lehetetlenné válik minden olyan lépés, amelynek során az összes bábuja blokkolva van.

Ehhez malomokat kell készítened (három bábu egy vonalban), amelyek lehetővé teszik az ellenfél bármely bábujának elfogását.

PETITS CHEVAUX - 2 À 4 JOUEURS

JÁTÉK CÉLJA: A résztvevőknek meg kell kerülniük a táblát a 4 kis lovukkal, és mindegyiküket vissza kell vinniük az istállóba.

JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA: Minden játékosnak 4 azonos színű kis lova van egy karámban. A játékot az a játékos kezdi, aki 6-ost dob a dobókockával. Ezután az egyik lovát a startmezőre helyezi, majd újra dob a dobókockával, hogy megtudja, mennyit léphet előre a táblán.

JÁTÉK MENETE: Minden résztvevő kört játszik óramutató járásával ellentétes irányban. Csak akkor lehet új lovat kivenni a karámból, ha 6-ost dob. Alternatívaként választhatja a már a táblán lévő bábut is.

Megjegyzés: Két azonos színű ló nem állhat ugyanazon a mezőn. Ha egy ló olyan mezőre lép, amelyet az ellenfél már elfoglalt, vissza kell térnie a karámba.

Az istállóhoz való érkezéshez a játékosnak pontos számot kell dobni, hogy megálljon az előtte lévő lépcsőfoknál. Ha a dobott szám túl nagy, akkor előre kell lépni a célmezőig, és vissza kell lépni annyi mezővel, amennyi a dobott és a célmező közötti különbség. Alternatívaként választhat másik lovat előre haladásra. Amikor egy ló megérkezik az előtte lévő mezőre, a lépcsőfokonként felfelé lép egészen az istálló központi négyzetéig. Ehhez minden lépésnél meg kell felelnie a mezőn feltüntetett pontos számnak.

Fontos: Ez az útmutató fontos információkat tartalmaz, és meg kell őrizni.

"A játék nedvességtől való védelme érdekében azonnal törölje le, ha nedves lesz. Ne tegye ki közvetlen napsugárzásnak vagy hőforrásnak, és ne ejtse le. Ne próbálja szétszerelni.

Tisztításhoz enyhén nedves vízzel átitatott ruhát használjon, kerülve a tisztítószerek használatát.

Ha probléma merül fel a működés során, először próbálja ki a elemek cseréjét. Ha a probléma továbbra is fennáll, olvassa el figyelmesen a használati utasítást, hogy ellenőrizze, nem maradt-e ki valami."

A figyelem felhívása: Kérjük, őrizze meg ezt az útmutatót, fontos információkat tartalmaz.

Ez a termék 2 éves garanciával rendelkezik (csak Európában). Bármely garanciális vagy utógondoskodási igény esetén keresse fel az értékesítőt az érvényes vásárlási bizonylattal. A garancia a gyártó hibájára vonatkozik, kivéve a használati útmutató figyelmen kívül hagyásából vagy a termék nem megfelelő beavatkozásából (például szétszerelés, hő vagy nedvességnek való kitettség) származó károkat. Ajánlott az eredeti csomagolás megőrzése az esetleges további referencia céljából. A folyamatos fejlesztés érdekében előfordulhat, hogy a csomagoláson szereplő termék színeit és részleteit módosítjuk.

FIGYELEM! Nem alkalmas 3 évnél fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszély!