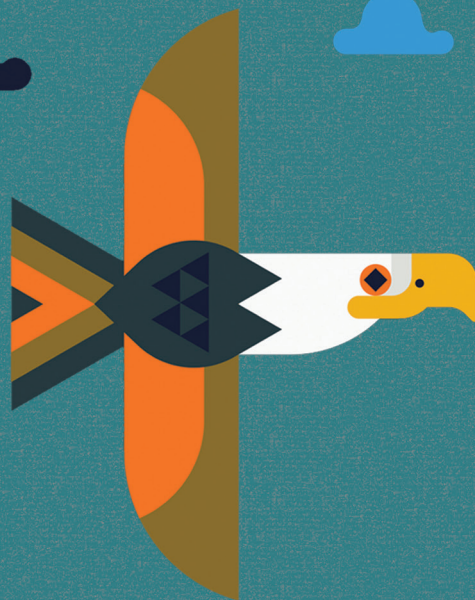


Backgammon



CLASSIC BY DJECO

8-99
YEARS



Backgammon

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x 15



x 15





De 8 à 99 ans



2 joueurs

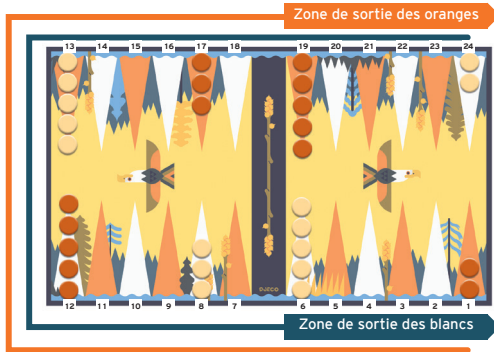


20 min

But du jeu: Être le premier à faire sortir tous ses pions du plateau.

Préparation du jeu :

Le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Chacun choisit une couleur de pions et les place sur le plateau comme ceci :



Règle du jeu

Déplacements des pions sur le plateau :

Le déplacement des pions se fait dans le sens indiqué par la flèche de chaque couleur. Les pions orange vont de la case n°1 à la case n°24, alors que les pions blancs vont dans le sens opposé, de la case n°24 à la case n°1.

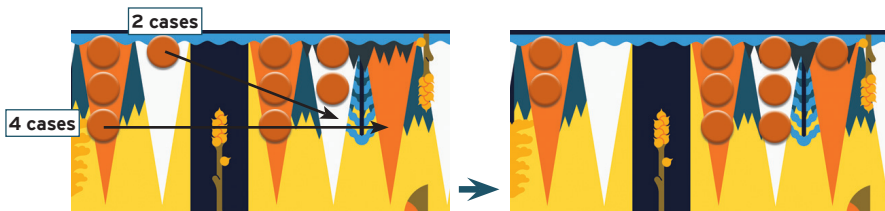
Les pions des deux joueurs se croisent donc sur le plateau.

Les joueurs lancent alternativement leurs 2 dés et déplacent un ou plusieurs pion(s) d'un nombre de cases (flèches/montagnes) égal aux chiffres affichés sur chacun des 2 dés.

Par exemple, si les dés indiquent 2 et 4, le joueur peut soit :

- avancer un 1^{er} pion de 2 cases et un 2^{ème} de 4.
- avancer un 1^{er} pion de 4 cases et un 2^{ème} de 2.
- avancer le même pion de 2 puis de 4 cases.
- avancer le même pion de 4 puis de 2 cases.

NB : Si le joueur déplace un seul pion, il ne peut pas déplacer ce pion directement de 6 cases. Il doit obligatoirement effectuer les déplacements en 2 temps : 4 cases puis 2, ou 2 cases puis 4.

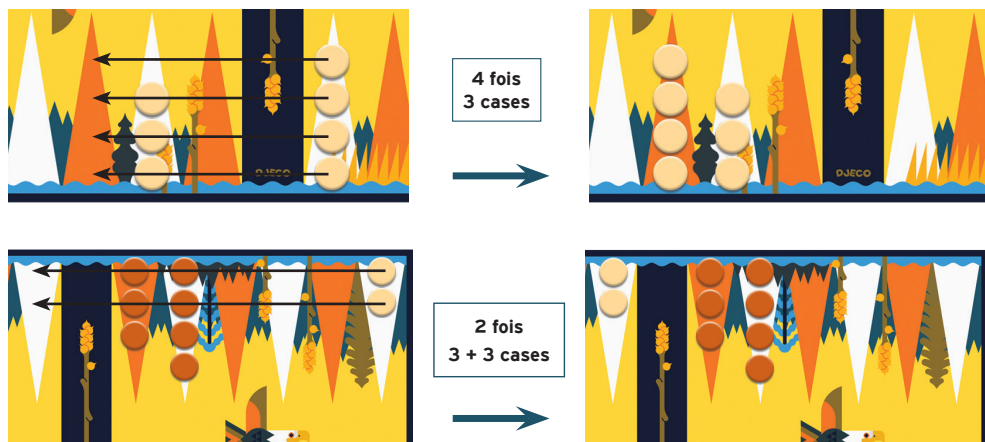


S'il obtient un double lors du jet des dés, il avance de deux fois la valeur des dés.

Par exemple, si les dés indiquent 3 et 3, le joueur obtient 4 déplacements de 3 cases.

Lors de son déplacement, un pion ne peut s'arrêter que :

- sur une case vide
- sur une case occupée par un ou plusieurs pion(s) de sa couleur.
- sur une case occupée par un seul pion adverse. Dans ce cas, le pion adverse est sorti du jeu et placé au centre du plateau.



Le déplacement est obligatoire.

Si un joueur a la possibilité de jouer les deux dés, il est obligé de le faire.

S'il n'est possible de jouer qu'un seul des deux dés, le chiffre le plus élevé doit être joué en priorité.

S'il ne peut jouer aucun des deux dés, il passe son tour.

Réintégrer sur le plateau un pion sorti du plateau

Si un joueur a un ou plusieurs pion(s) au centre du plateau, il doit impérativement le(s) réintroduire sur le plateau avant de pouvoir déplacer ses autres pions.

Pour cela, lors de son tour de jeu, le joueur lance les dés et tente de faire entrer son ou ses pion(s) par le début de son parcours.

Par exemple, s'il obtient un « 1 » il pose son pion sur la 1ère case de son parcours, un « 2 » sur la 2ème case de son parcours...

Mais attention, comme précédemment, le pion ne peut rentrer que sur une case :

- vide
- occupée par un seul pion adverse (et dans ce cas il sort le pion adverse du plateau)
- occupée par un ou des pion(s) de sa couleur.

Parfois, le pion ne pourra donc pas réintégrer le plateau et le joueur devra attendre le prochain tour pour tenter à nouveau de faire rentrer son pion.

Lorsque tous ses pions sont rentrés sur le plateau, s'il reste un dé à jouer, alors le joueur peut effectuer un déplacement avec le pion de son choix.

Sortir ses pions

Un joueur ne peut commencer à faire sortir ses pions que si tous ses pions se trouvent dans sa « zone de sortie ». Cf image 1.

Un joueur sort un pion en utilisant les chiffres indiqués par les dés qui correspondent au nombre de cases avant la sortie.

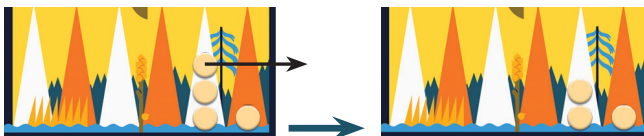
Par exemple : le joueur obtient un 3 et un 2. Le « 3 » lui permet de sortir un pion placé 3 cases avant la sortie, et le « 2 » lui permet de sortir un pion placé 2 cases avant la sortie.



S'il n'y a aucun pion sur ces cases, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion depuis une case supérieure.



S'il n'y a plus aucun pion sur des cases supérieures, le joueur peut alors sortir un pion de la case la plus éloignée de la dernière case du parcours, même si le chiffre du dé est supérieur au nombre de cases restantes.



La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement. Ainsi, le joueur peut également choisir de déplacer un pion afin de le rapprocher de la case 1, au lieu d'en sortir un autre.

Qui gagne ?

Le joueur ayant sorti tous ses pions en premier du plateau remporte la partie.



Ages 8 to 99



2 players

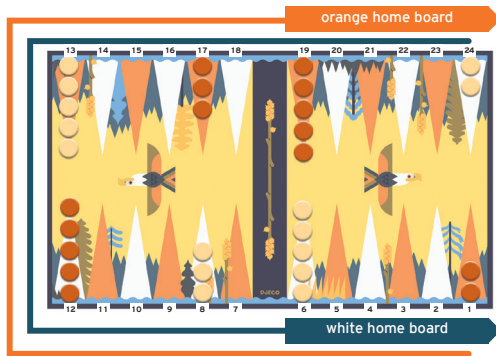


20 min

Aim of the game: Be the first player to move all your checkers off the board.

Game set-up:

The game board is placed between the players. Each player chooses a checker colour and positions their checkers on the board as follows:



Rules of the game

Moving the checkers around the board:

The checkers are moved in the direction indicated by the arrow in each respective colour. The orange checkers move from point no. 1 to point no. 24, while the white checkers move in the opposite direction, from point no. 24 to point no. 1.

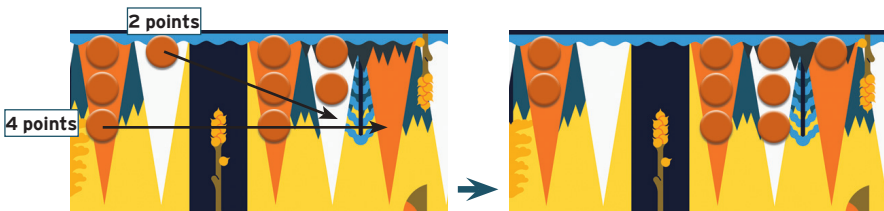
The two players' checkers will therefore cross each other on the board.

The players take turns rolling their 2 dice to move one or more checkers a number of points (triangles/mountains) equal to the numbers rolled on each of the 2 dice.

For example, if the player rolls a 2 and a 4, they can either:

- move a 1st checker 2 points forward and a 2nd checker 4 points forward;
- move a 1st checker 4 points forward and a 2nd checker 2 points forward;
- move the same checker 2 points forward and then 4 points forward;
- or move the same checker 4 points forward and then 2 points forward.

Please note: If the player moves only one checker, they are not allowed to move the checker 6 points forward in a single move. The player must make the moves separately in 2 steps: 4 points and then 2 points, or 2 points and then 4 points.

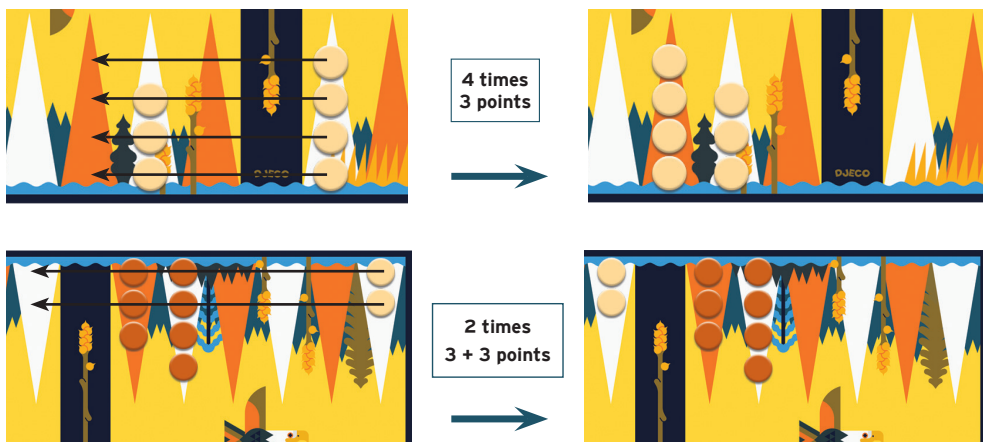


If the player rolls a double, they must play the values shown on the dice twice.

For example, if the player rolls a 3 and a 3, they should make 4 moves of 3 points each.

In the course of a move, a checker may only land on:

- a point that is unoccupied;
- a point that is occupied by one or more checkers in the player's colour;
- a point occupied by just one opposing checker. In this case, the opponent's checker is taken out of play and placed in the middle of the board.



The player must make a move.

A player must use both numbers of a roll if it is possible to do so.

If only one of the two numbers rolled can be played, the player must play the higher one first.

If neither number can be played, the player misses their turn.

Re-entering checkers into play from the middle of the board

If a player has one or more checkers in the middle of the board, they must re-enter them into play before any other checker can be moved.

To do so, the player rolls the dice when it is their turn and tries to re-enter the respective checker or checkers at the start of their route of play.

For example, if the player rolls a "1", they can enter the checker on the 1st point of their route of play, while a roll of "2" allows them to enter the checker on the 2nd point of their route of play...

Careful though - as above, the checker can only re-enter play by landing on a point that is:

- unoccupied;
- occupied by just one opposing checker (in which case, the opponent's checker is taken out of play);
- occupied by one or more of the player's own coloured checkers.

Sometimes, it will not be possible for the player to re-enter the checker or checkers into play and they will have to wait until their next turn to try again.

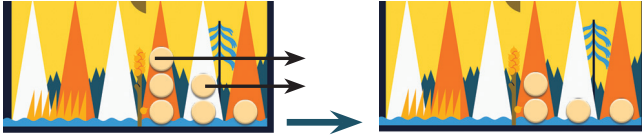
Once all the player's checkers have re-entered the board, any unused numbers on the dice may be played by moving a checker of their choice.

Removing checkers from the board

A player may only start removing (or “bearing off”) their checkers from the board when all of their checkers are in their “home board”. See image 1.

A player removes a checker by rolling a number on the dice that corresponds to the number of points needed to exit the board.

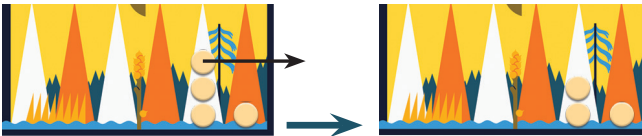
For example, if the player rolls a 3 and a 2, the “3” allows that player to remove a checker positioned 3 points away from exiting the board, while the “2” allows them to remove a checker positioned 2 points away from exiting the board.



If there are no checkers on these points, the player must move a checker positioned on a higher occupied point.



If there are no more checkers on higher points, the player may then remove a checker from the furthest occupied point from the exit, even if the number on the dice is greater than the number of points left to move before exiting the board.



The player does not have to remove a checker if they are able to make another move. For example, the player may also choose to move a checker closer to point 1, instead of removing another checker.

Who is the winner?

The first player to remove all their pieces from the board wins the game.



8 - 99 Jahre



2 Spieler

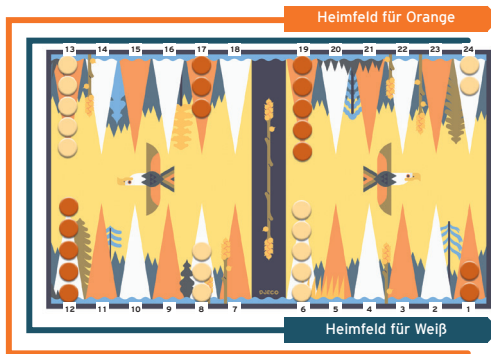


20 min

Ziel des Spiels: Als Erster alle eigenen Spielsteine herauswürfeln.

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird zwischen den Spielern platziert. Jeder Spieler wählt eine Farbe und ordnet die Spielsteine wie folgt auf dem Spielbrett an:



Spielregeln

Verschieben der Spielsteine:

Die Spielsteine werden in diejenige Richtung bewegt, die durch den Pfeil der entsprechenden Farbe angezeigt wird. Die orangefarbenen Spielsteine werden von Feld 1 nach Feld 24 verschoben, die weißen Spielsteine entgegengesetzt von Feld 24 nach Feld 1.

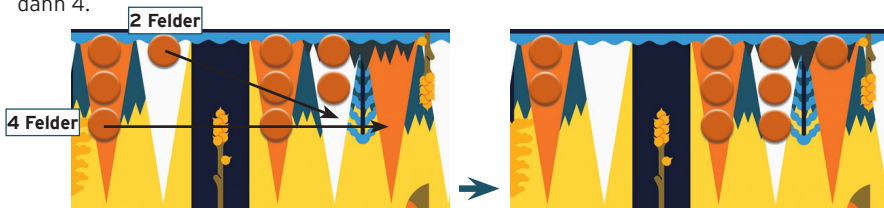
Die Spielsteine beider Spieler kreuzen sich also auf dem Spielfeld.

Die Spieler würfeln abwechselnd mit den beiden Würfeln. Die Augenzahl legt dabei fest, um wie viele Felder (Pfeile/Berge) ein oder mehrere Steine verschoben werden müssen.

Weisen die Würfel zum Beispiel 2 und 4 auf, kann der Spieler:

- einen 1. Stein um 2 und einen 2. Stein um 4 Felder vorrücken,
- einen 1. Stein um 4 und einen 2. Stein um 2 Felder vorrücken,
- denselben Stein erst um 2 und dann um 4 Felder vorrücken,
- denselben Stein erst um 4 und dann um 2 Felder vorrücken.

Hinweis: Bewegt der Spieler nur einen einzigen Stein, darf er diesen Stein nicht direkt um 6 Felder verschieben. Dies muss zwingend in 2 Schritten erfolgen: 4 Felder, dann 2, oder 2 Felder, dann 4.

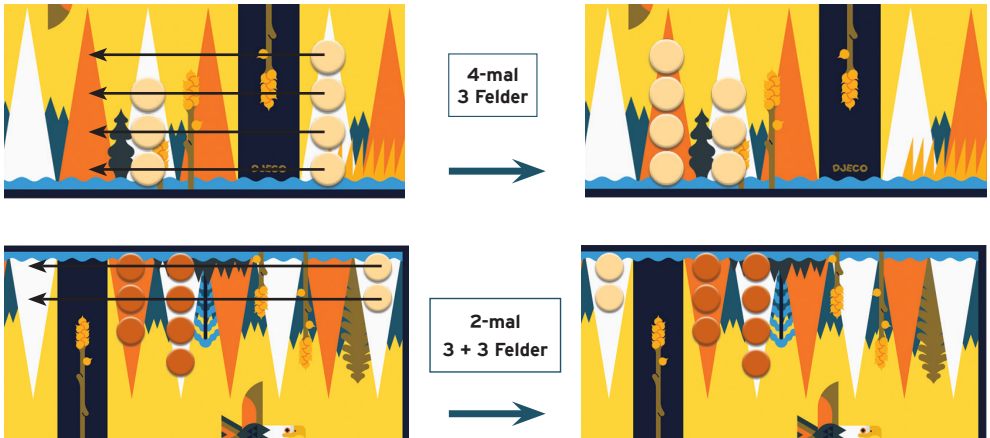


Würfelt er einen Pasch, steht ihm die Augenzahl eines Würfels 4-mal zur Verfügung.

Weisen die Würfel zum Beispiel 3 und 3 auf, kann der Spieler einen Stein 4-mal um 3 Punkte verschieben.

Beim Verschieben darf ein Stein nur auf folgenden Feldern landen:

- auf einem leeren Feld,
- auf einem Feld mit einem oder mehreren Steinen der eigenen Farbe,
- auf einem Feld mit einem einzigen gegnerischen Stein; in diesem Fall wird der gegnerische Stein aus dem Spiel genommen und in der Mitte des Spielbretts platziert.



Verschiebungen sind obligatorisch.

Kann ein Spieler beide Würfel spielen, muss er die entsprechende Augenzahl ziehen.

Kann er nur einen der beiden Würfel spielen, muss er vorrangig die höhere Augenzahl ziehen.

Kann er keinen der beiden Würfel spielen, setzt er aus.

Einen geschlagenen Stein wieder hereinwürfeln

Hat ein Spieler einen oder mehrere Steine in der Mitte des Spielbretts, muss er ihn/sie wieder hereinwürfeln, bevor er erneut seine anderen Steine bewegen darf.

Ist er an der Reihe, würfelt der Spieler, um seine(n) Stein(e) im gegnerischen Heimfeld zurück ins Spiel zu bringen.

Würfelt er zum Beispiel eine „1“, setzt er seinen Stein auf das 1. Feld des gegnerischen Heimfelds, bei einer „2“ auf das 2. Feld ...

Aber Vorsicht, wie zuvor kann der Stein nur auf folgenden Feldern landen:

- auf einem leeren Feld,
- auf einem Feld mit einem einzigen gegnerischen Stein (in diesem Fall wird der gegnerische Stein aus dem Spiel genommen),
- auf einem Feld mit einem oder mehreren Steinen der eigenen Farbe.

Manchmal kann der Stein daher nicht wieder zurück ins Spiel gebracht werden, sodass der Spieler bis zur nächsten Runde warten muss, um es erneut zu versuchen.

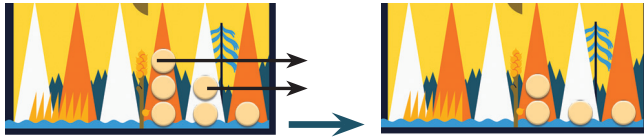
Falls all seine Steine wieder zurück im Spiel sind und noch ein Würfel übrig ist, darf der Spieler einen Stein seiner Wahl verschieben.

Steine herauswürfeln

Ein Spieler kann erst dann mit dem Herauswürfeln seiner Steine beginnen, wenn sich all seine Steine in seinem Heimfeld befinden. **Siehe Bild 1.**

Ein Spieler würfelt einen Stein heraus, indem er ihn von dem der Augenzahl entsprechenden Feld abträgt.

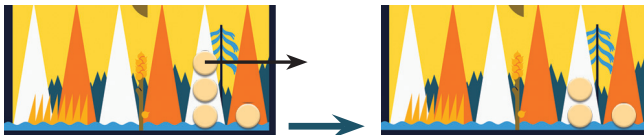
Beispiel: Der Spieler würfelt eine „3“ und eine „2“. Mit der „3“ trägt er einen Stein ab, der sich auf dem 3. Feld befindet, mit der „2“ einen Stein, der sich auf dem 2. Feld befindet.



Befindet sich kein Stein auf diesen Feldern, muss der Spieler zwangsläufig einen Stein von einem höheren Feld verschieben.



Wenn sich auf höheren Feldern keine Steine mehr befinden, trägt der Spieler einen Stein aus dem höchsten noch belegten Feld ab.



Das Herauswürfeln ist nicht obligatorisch, falls ein Stein anderweitig verschoben werden kann, zum Beispiel um ihn näher an das 1. Feld zu bringen.

Wer gewinnt?

Derjenige Spieler, der als Erster all ihn herausgewürfelt hat, gewinnt die Partie.



8 tot 99 jaar



2 spelers

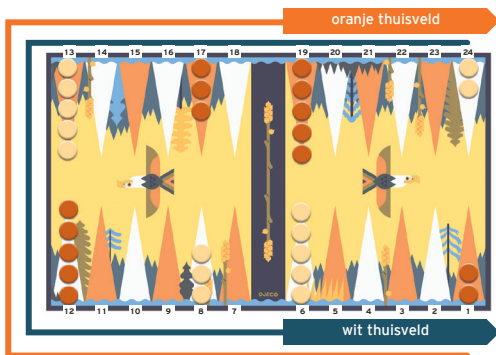


20 min.

Doel van het spel: Als eerste al zijn stenen van het bord verwijderen.

Vorbereiding van het spel:

Het bord wordt tussen de spelers geplaatst. Elke speler kiest een kleur stenen en plaatst deze als volgt op het bord:



Spelregels

Verplaatsen van de stenen op het bord:

De stenen bewegen in de richting die wordt aangegeven door de pijl van elke kleur. De oranje stenen bewegen van veld nr. 1 naar veld nr. 24, terwijl de witte stenen in tegenovergestelde richting bewegen, van veld nr. 24 naar veld nr. 1.

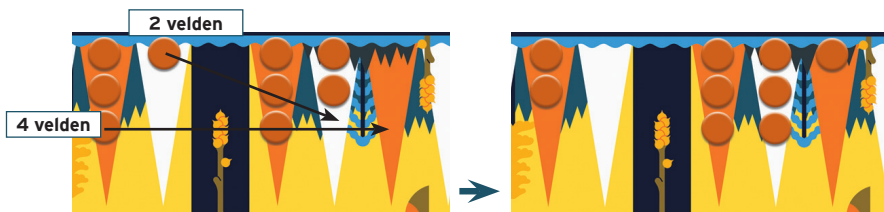
De stenen van beide spelers kruisen elkaar dus op het bord.

De spelers gooien om de beurt met de 2 dobbelstenen en verplaatsen een of meerdere stenen zoveel velden (pijlen/bergen) als wordt aangegeven door de 2 dobbelstenen.

Als de dobbelstenen bijvoorbeeld 2 en 4 aangeven, kan de speler:

- een eerste steen 2 velden verplaatsen en een tweede steen 4 velden verplaatsen.
- een eerste steen 4 velden verplaatsen en een tweede steen 2 velden verplaatsen.
- dezelfde steen 2 en 4 velden verplaatsen.
- dezelfde steen 4 en 2 velden verplaatsen.

NB: Als de speler maar één steen verplaatst, mag hij deze niet in één keer 6 velden verplaatsen. Hij moet de verplaatsing in 2 stappen uitvoeren: 4 velden en dan 2, of 2 velden en dan 4.

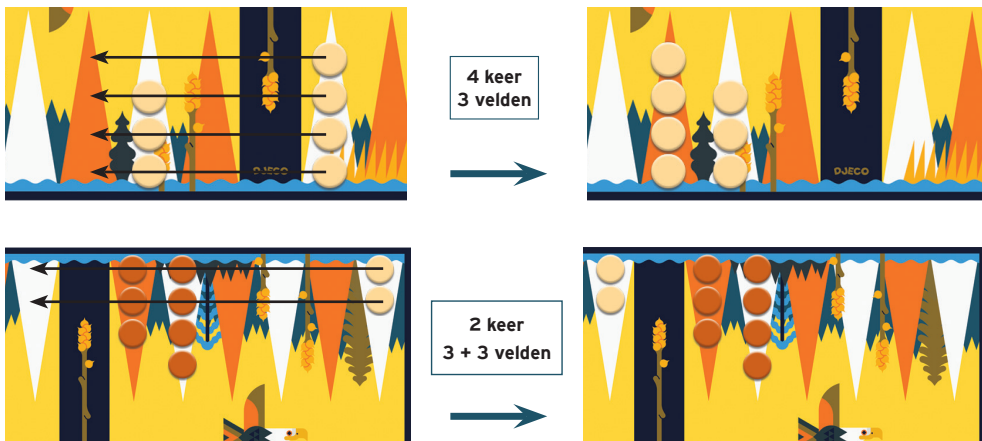


Als de speler dubbel gooit met de dobbelstenen, dan gaat hij twee keer de waarde van de dobbelstenen vooruit.

Gooit een speler bijvoorbeeld een 3 en een 3, dan mag hij zijn stenen 4 keer 3 velden verplaatsen.

Een speler kan zijn stenen verplaatsen naar:

- een veld zonder stenen;
- een veld met een of meerdere stenen van zijn eigen kleur;
- een veld met een steen van de tegenstander. In dit geval wordt de steen van de tegenstander uit het spel gehaald en in het midden van het bord geplaatst.



Het verplaatsen van stenen is verplicht.

Als een speler met de twee dobbelstenen kan spelen, moet hij dit doen.

Als hij maar met één van de twee dobbelstenen kan spelen, moet hij als eerste het hoogste aantal velden spelen.

Als hij geen enkele dobbelsteen kan spelen, gaat zijn beurt voorbij.

Een steen die van het bord is gehaald, weer laten meespelen

Als een speler een of meerdere stenen in het midden van het bord heeft, moet hij deze weer op het bord zetten voordat hij zijn andere stenen mag verplaatsen.

Om dit te doen moet hij tijdens zijn beurt de dobbelstenen gooien en proberen om zijn steen/ stenen via het begin van zijn weg weer op het bord te plaatsen.

Als hij bijvoorbeeld een 1 gooit, plaatst hij zijn steen op het eerste veld van zijn weg, bij een 2 op het tweede veld van zijn weg, enz.

Maar let op, ook hier mag de steen alleen op een veld gezet worden:

- dat leeg is;
- waarop maar één steen van zijn tegenstander staat (en in dat geval wordt de steen van de tegenstander van het bord verwijderd);
- dat bezet wordt door een of meerdere stenen van zijn eigen kleur.

Soms kan de steen dus niet op het bord worden teruggezet en moet de speler de volgende beurt afwachten om opnieuw te proberen om een steen terug te zetten.

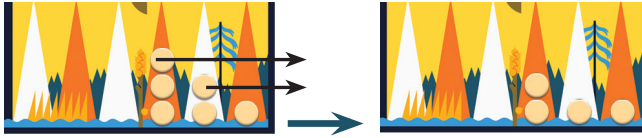
Als al zijn stenen op het bord staan en hij nog een dobbelsteen mag gooien, kan de speler de steen van zijn keuze verplaatsen.

Stenen van het bord verwijderen

Als een speler al zijn stenen in het thuisveld heeft gebracht, kan hij beginnen met het verwijderen van de stenen uit het spel, ook wel 'uithalen' genoemd. Zie **afbeelding 1**.

Een speler doet dit door met de dobbelstenen hetzelfde aantal ogen te werpen als het aantal velden voor de uitgang.

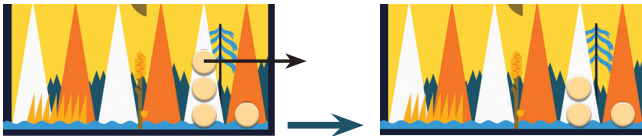
De speler gooit bijvoorbeeld een 3 en een 2. Met de 3 kan hij een steen van het bord afspelen die op 3 velden voor de uitgang staat, en met de 2 een steen die op 2 velden voor de uitgang staat.



Als er geen enkele steen op deze velden staat, moet de speler een steen vanaf een eerder veld verplaatsen.



Als er geen enkele steen op een eerder veld staat, kan de speler een steen uithalen vanaf het veld dat het verste van het laatste veld van zijn weg verwijderd is, zelfs als het aantal ogen op de dobbelstenen groter is dan het aantal overgebleven velden.



Hij is niet verplicht om een steen van het bord te verwijderen als hij een andere verplaatsing kan uitvoeren. Zo kan de speler er ook voor kiezen om een steen te verplaatsen om hem dichterbij veld nr. 1 te zetten in plaats van een steen van het bord te halen.

Wie wint?

De eerste speler die al zijn stenen van het bord heeft verwijderd, wint het spel.



8 - 99 años



2 jugadores

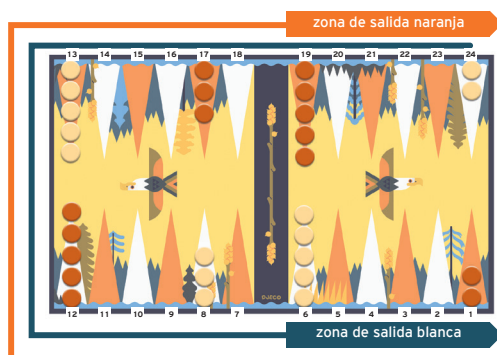


20 min

Objetivo del juego: ser el primero en sacar todas sus fichas del tablero.

Preparación del juego:

Se coloca el tablero de juego entre los jugadores. Cada uno de ellos elige un color de fichas y las coloca sobre el tablero, como se muestra en la imagen:



Reglas del juego

Movimiento de las fichas sobre el tablero:

Las fichas se mueven en el sentido indicado por las flechas de cada color. Las fichas naranjas van de la casilla n.º 1 a la casilla n.º 24, mientras que las fichas blancas van en sentido opuesto, de la casilla n.º 24 a la casilla n.º 1.

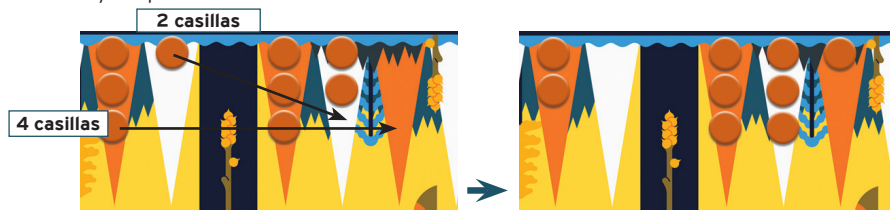
Por lo tanto, las fichas de los dos jugadores se cruzan sobre el tablero.

Los jugadores lanzan, cada uno a su turno, los 2 dados y mueven una o varias ficha(s) sobre una cantidad de casillas (flechas/montañas) equivalente al número que aparece en cada uno de los 2 dados.

Por ejemplo, si los dados muestran un 2 y un 4, el jugador puede:

- avanzar 2 casillas con una 1.ª ficha y 4 con la 2.ª
- avanzar 4 casillas con una 1.ª ficha y 2 con la 2.ª
- avanzar 2 casillas y luego otras 4 con la misma ficha
- avanzar 4 casillas y luego otras 2 con la misma ficha

Nota: si el jugador solo mueve una ficha, no puede avanzar directamente 6 casillas con esa ficha. Tiene que mover las fichas obligatoriamente en dos etapas: 4 casillas y después 2, o 2 casillas y después 4.

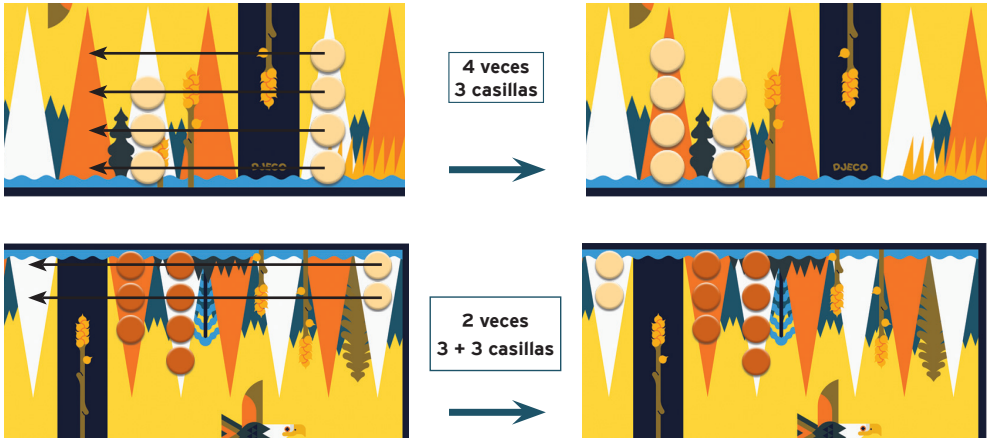


Si al tirar los dados el jugador consigue un doble, se duplica el número de movimientos equivalente al valor de los dados.

Por ejemplo, si los dados muestran un 3 y un 3, el jugador consigue 4 movimientos de 3 casillas.

Al mover una ficha, esta solo puede detenerse en:

- una casilla vacía
- una casilla ocupada por una o varias ficha(s) de su mismo color
- una casilla ocupada por una única ficha del adversario. En ese caso, la ficha del adversario es sacada del juego y se coloca en el centro del tablero.



Es obligatorio mover alguna ficha.

Si un jugador tiene la posibilidad de jugar los números de ambos dados, está obligado a hacerlo.

Si solo puede jugar el número de uno de los dados, entonces debe jugar prioritariamente el número más elevado.

Si el jugador no puede jugar ninguno de los dos dados, el turno pasa al otro jugador.

Volver a incorporar al tablero una ficha sacada del tablero

Si un jugador tiene una o varias ficha(s) en el centro del tablero, tiene que volver a incorporarla(s) obligatoriamente en el tablero antes de poder mover el resto de sus fichas.

Para hacerlo, cuando sea su turno, el jugador lanza los dados e intenta incorporar su o sus ficha(s) por el inicio del recorrido.

Por ejemplo, si consigue un "1", coloca su ficha sobre la 1.^a casilla de su recorrido, un "2" sobre la 2.^a casilla de su recorrido...

Pero ¡cuidado!, al igual que antes, la ficha solo puede detenerse en una casilla que esté:

- vacía
- ocupada por una única ficha del adversario (y, en ese caso, la ficha del adversario es sacada del tablero)
- ocupada por una o varias ficha(s) de su mismo color.

Por lo tanto, en algunas ocasiones, la ficha no podrá incorporarse al tablero y el jugador deberá esperar su próximo turno para intentar incorporar de nuevo su ficha.

Cuando todas sus fichas se hayan incorporado al tablero, si queda un dado por jugar, entonces el jugador puede hacer un movimiento con la ficha que elija.

Sacar sus fichas

Un jugador solo puede empezar a sacar sus fichas cuando todas ellas se encuentren en su "zona de salida". Ver imagen 1.

Un jugador saca una ficha utilizando los números que indican los dados y que se corresponden con el número de casillas que quedan hasta la salida.

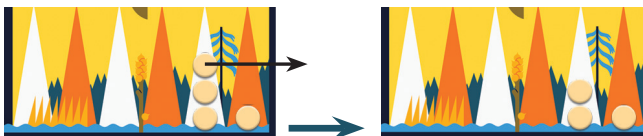
Por ejemplo: el jugador consigue un 3 y un 2. El "3" le permite sacar una ficha situada 3 casillas antes de la salida y el "2" le permite sacar una ficha situada 2 casillas antes de la salida.



Si no hay ninguna ficha en esas casillas, el jugador debe obligatoriamente mover una ficha desde una casilla superior.



Si ya no hay ninguna ficha en las casillas superiores, entonces el jugador puede sacar una ficha de la casilla más alejada de la última casilla del recorrido, aunque el número del dado sea superior al número de casillas restantes.



Si es posible hacer otro movimiento, entonces la salida no es obligatoria. De esta forma, en lugar de sacar una ficha, el jugador también puede mover otra ficha con el objetivo de acercarla a la casilla 1.

¿Quién gana?

El primer jugador que consiga sacar todas sus fichas del tablero gana la partida.



8 - 99 anni



2 giocatori

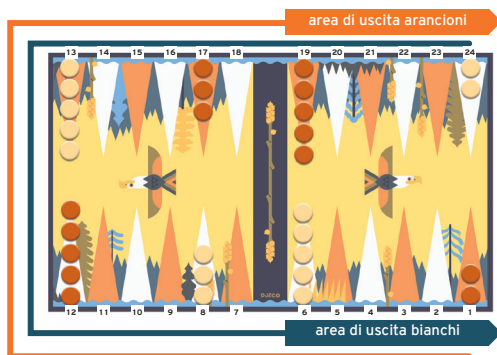


20 min

Scopo del gioco: essere il primo a far uscire tutte le proprie pedine dal tabellone.

Preparazione del gioco:

il tabellone di gioco viene posizionato tra i giocatori. Ognuno sceglie un colore per le proprie pedine e le posiziona sul tabellone così:



Regolamento del gioco

Spostare le pedine sul tabellone:

Lo spostamento delle pedine si effettua nel senso indicato dalla freccia di ciascun colore. Le pedine arancioni vanno dalla casella n°1 alla casella n°24, mentre le pedine bianche vanno nel senso opposto, dalla casella n°24 alla casella n°1.

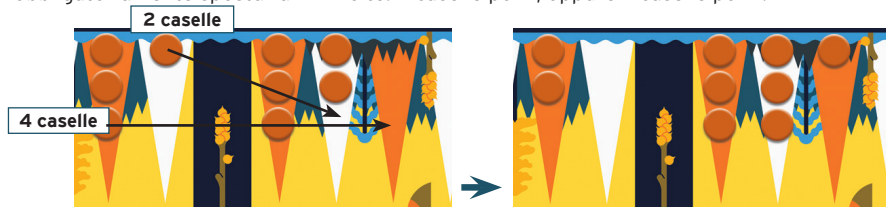
Di conseguenza, sul tabellone si incrociano le pedine dei due giocatori.

I giocatori lanciano ciascuno a turno i loro 2 dadi e spostano una o più pedine di un numero di caselle (freccie/montagne) uguale alle cifre indicate su ciascuno dei 2 dadi.

Ad esempio, se i dadi indicano 2 e 4, il giocatore può o:

- avanzare una 1ª pedina di 2 caselle e una 2ª di 4
- avanzare una 1ª pedina di 4 caselle e una 2ª di 2
- avanzare la stessa pedina di 2 poi 4 caselle
- avanzare la stessa pedina di 4 poi 2 caselle.

N.B.: se il giocatore sposta una sola pedina, non può sposterla direttamente di 6 caselle. Deve obbligatoriamente sposterla in 2 volte: 4 caselle poi 2, oppure 2 caselle poi 4.

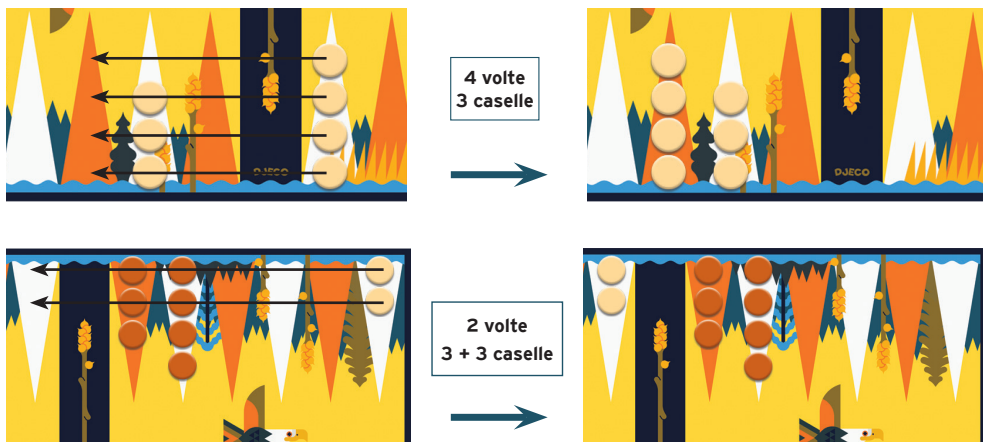


Se ottiene un doppio lanciando i dadi, avanza del doppio del valore dei dadi.

Ad esempio, se i dadi indicano 3 e 3, il giocatore ottiene 4 spostamenti di 3 caselle.

La pedina può fermarsi solo:

- su una casella vuota
- su una casella occupata da una o più pedine del suo colore
- su una casella occupata da un'unica pedina dell'avversario. In questo caso, la pedina dell'avversario viene eliminata dal gioco e posizionata al centro del tabellone.



Spostarsi è obbligatorio.

Se un giocatore ha la possibilità di giocare i due dadi, è obbligato a farlo.

Se può giocare solo con uno dei due dadi, deve giocare prima la cifra più alta.

Se non può giocare con nessun dado, passa il turno.

Reinserire sul tabellone una pedina fuori dal tabellone

Se un giocatore ha una o più pedine al centro del tabellone, deve imperativamente reinserirla/e sul tabellone prima di poter spostare le altre pedine.

Per farlo, durante il suo turno di gioco, il giocatore lancia i dadi e tenta di far entrare la/e sua/e pedina/e passando dall'inizio del suo percorso.

Ad esempio, se ottiene un «1» posiziona la sua pedina sulla 1ª casella del suo percorso, un «2» sulla 2ª casella del suo percorso...

Ma, attenzione! Come prima, la pedina può essere posizionata solo su una casella:

- vuota
- occupata da una sola pedina dell'avversario (e in questo caso, fa uscire la pedina dell'avversario dal tabellone)
- occupata da una o più pedine del suo colore.

A volte, la pedina non potrà quindi essere reinserita sul tabellone e il giocatore dovrà aspettare il turno successivo per tentare di nuovo di reinserirla.

Una volta reinserite tutte le pedine sul tabellone, se rimane un dado da giocare, il giocatore può spostare la pedina di sua scelta.

Far uscire le proprie pedine

Un giocatore può iniziare a far uscire le proprie pedine solo se tutte le sue pedine si trovano nella sua «area di uscita». **Vedere immagine 1.**

Un giocatore fa uscire una pedina utilizzando le cifre indicate dai dadi che corrispondono al numero di caselle prima dell'uscita.

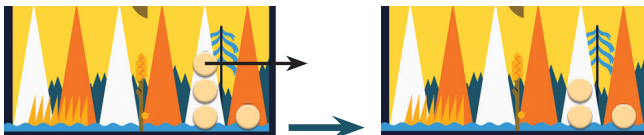
Ad esempio: il giocatore ottiene un 3 e un 2. Il «3» gli permette di far uscire una pedina posizionata 3 caselle prima dell'uscita e il «2» gli permette di far uscire una pedina posizionata 2 caselle prima dell'uscita.



Se su queste caselle non ci sono altre pedine, il giocatore deve obbligatoriamente spostare una pedina da una casella superiore.



Se sulle caselle superiori non ci sono pedine, il giocatore può quindi far uscire una pedina dalla casella più lontana dall'ultima casella del percorso, anche se la cifra del dado è superiore al numero di caselle rimanenti.



L'uscita non è obbligatoria se è possibile effettuare un altro spostamento. Il giocatore può quindi anche scegliere di spostare una pedina per avvicinarla alla casella 1 invece di farne uscire un'altra.

Chi vince?

Il giocatore che ha fatto uscire le sue pedine per primo dal tabellone vince la partita.



8-99 anos



2 jogadores

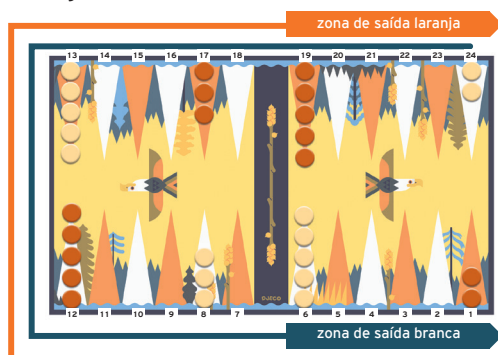


20 min

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a tirar todas as suas peças do tabuleiro.

Preparação do jogo:

O tabuleiro de jogo é colocado entre os jogadores. Cada um escolhe a cor das suas peças e coloca-as no tabuleiro do seguinte modo:



Regras do jogo

Movimentação das peças no tabuleiro:

As peças devem avançar no sentido indicado pela seta de cada cor. As peças laranja vão do nº1 ao nº24, enquanto as peças brancas se deslocam no sentido oposto, do nº 24 ao nº1.

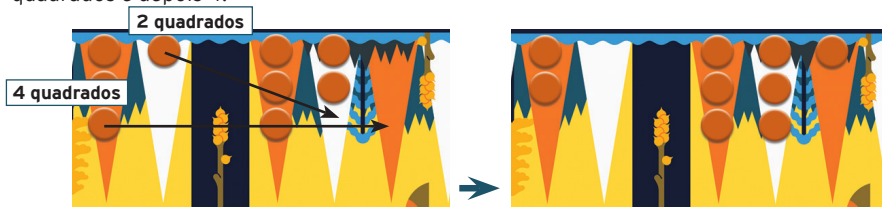
As peças de ambos os jogadores cruzam-se no tabuleiro.

Os jogadores lançam, alternativamente, os 2 dados e deslocam uma ou várias peças em função do número (setas / montanhas) indicado por cada um dos dois dados.

Por exemplo, se os dados mostram 2 e 4, o jogador pode:

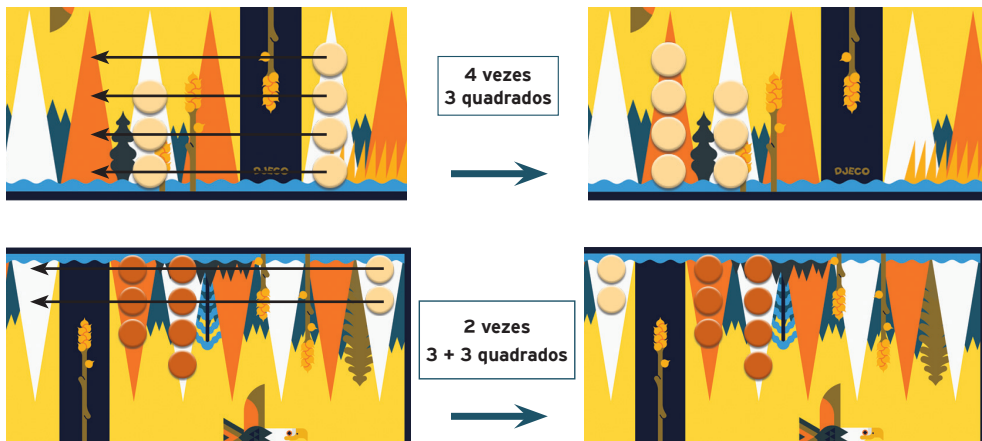
- Avançar a 1ª peça 2 quadrados e a 2ª peça 4.
- Avançar a 1ª peça 4 quadrados e a 2ª 2.
- Avançar a mesma peça 2 quadrados e depois 4.
- Avançar a mesma peça 4 quadrados e depois 2.

Nota: Se o jogador deslocar apenas uma peça, não pode avançar essa peça diretamente de 6 quadrados. É obrigatório efetuar os movimentos em 2 vezes: 4 quadrados, e depois 2 ou 2 quadrados e depois 4.



Se obtém uma dupla quando lança os dados, avança duas vezes o valor indicado pelos dados. Por exemplo, se os dados indicam 3 e 3, o jogador pode avançar 4 vezes 3 quadrados. Durante a sua deslocação, só pode estacionar uma peça:

- Num quadrado vazio
- Num quadrado ocupado por uma ou várias peças da cor do jogador.
- Num quadrado ocupado por uma única peça da cor adversa. Nesse caso, a peça adversa é tirada do tabuleiro e do jogo e colocada no centro do tabuleiro.



A deslocação é obrigatória.

Se um jogador tem a possibilidade de lançar dois dados, é obrigado a fazê-lo.

Quando só é possível jogar um dos dois dados, avançar primeiro o número de vezes indicado pelo algarismo mais alto.

Quando é impossível avançar nenhum dos dois dados, passar de vez.

Reintegrar no tabuleiro uma peça já retirada

Se um dos jogadores tem uma ou várias peças no centro do tabuleiro, deve, imperativamente, repô-las no tabuleiro antes de mover as outras peças.

Para esse efeito, quando chega a sua vez de jogar, o jogador lança os dados e tenta fazer entrar a sua ou as suas peças pelo início do percurso da cor que lhe corresponde.

Por exemplo, se ele obtém um 1, deve colocá-la no 1º quadrado do seu percurso, um 2 no 2º quadrado do seu percurso...

Mas, atenção! Como anteriormente, a peça só pode entrar num quadrado:

- vazio
- ocupado por uma única peça de cor adversa (nesse caso ele tira a peça adversa do tabuleiro)
- ocupado por uma ou várias peças da sua cor.

Por vezes, a peça não poderá ser reintegrada no tabuleiro e o jogador deve aguardar a próxima volta para tentar colocar novamente a peça no tabuleiro.

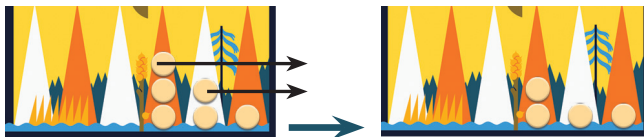
Quando todas as suas peças foram reintegradas no tabuleiro, se ainda lhe resta um dado a lançar, então o jogador pode mover a peça que quiser.

Tirar as suas peças

Um jogador só pode começar a tirar as suas peças depois de ela se encontrarem todas na sua “zona de saída”. Ver imagem 1.

Um jogador tira uma peça utilizando os algarismos indicados pelos dados que correspondem ao número de quadrados antes da saída.

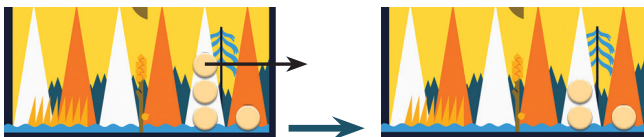
Por exemplo: o jogador obtém um 3 e um 2. O 3 permite-lhe sair uma peça colocada 3 quadrados antes da saída, e o 2 permite-lhe tirar uma peça colocada 2 quadrados antes da saída.



Se não houver nenhuma peça nesses quadrados, o jogador deve, obrigatoriamente, mover uma peça a partir de um quadrado superior.



Se não houver nenhuma peça nos quadrados superiores, o jogador pode então tirar uma peça do quadrado mais afastado do último quadrado do percurso, mesmo se o algarismo do dado é superior ao número de quadrados restantes



A saída não é obrigatória se for possível efetuar outro deslocamento. Assim, o jogador pode preferir deslocar uma peça para aproximá-la do quadrado 1, em vez de sair outra peça.

Quem ganha?

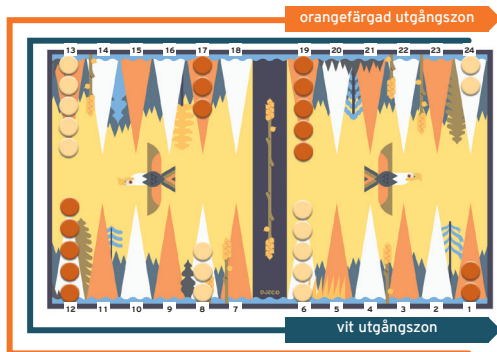
O jogador que tira em primeiro lugar todas as suas peças do tabuleiro ganha a partida.



Spelets mål: Att vara den första som får ut alla sina spelpjäser från spelplanen.

Spelförberedelse:

Spelplanen placeras mellan spelarna. Spelarna väljer var sin färg och placerar ut sina spelpjäser så här:



Spelregler

Förflytta spelpjäserna på spelplanen:

Spelpjäserna förflyttas enligt pilarnas riktning för respektive färg. De orangefärgade spelpjäserna flyttas från ruta 1 till ruta 24. De vita flyttas i motsatt riktning, från ruta 24 till ruta 1.

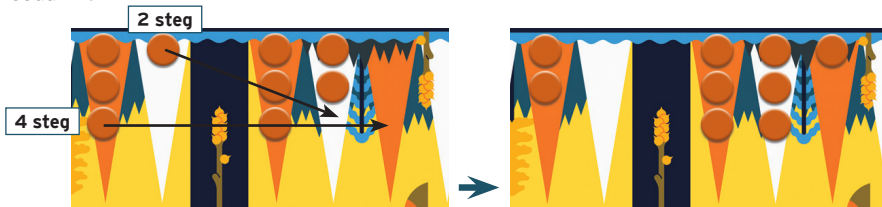
Spelarnas spelpjäser möts på spelplanen.

Spelarna turas om att kasta de 2 tärningarna och flyttar 1 eller 2 spelpjäser det antal rutor (pilar/bergstoppar) som tärningarna visar.

Om tärningarna till exempel visar 2 och 4 kan spelaren välja att:

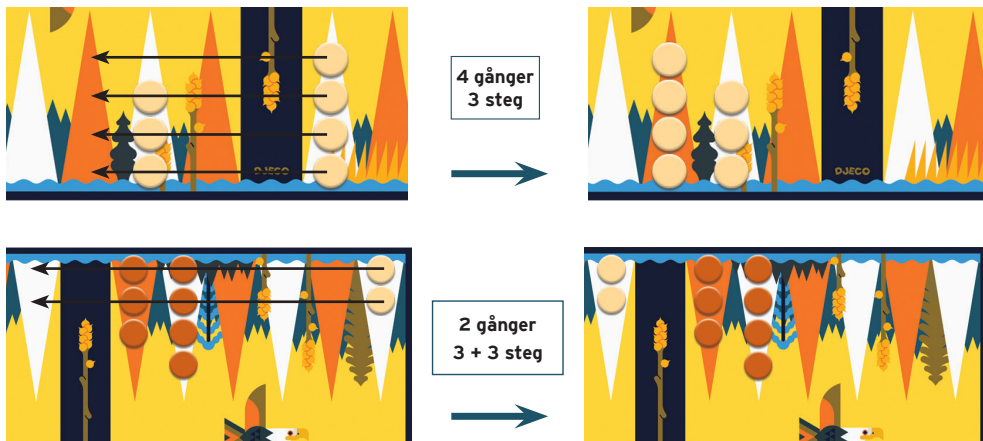
- flytta fram en 1^a spelpjäs 2 steg och en 2^a spelpjäs 4 steg,
- flytta fram en 1^a spelpjäs 4 steg och en 2^a 2 steg,
- flytta fram samma spelpjäs 2 steg och sedan 4 steg
- flytta fram samma spelpjäs 4 steg och sedan 2 steg

OBS! Om spelaren flyttar fram en enda spelpjäs, kan spelpjäsen inte hoppa fram 6 steg direkt. Spelaren måste utföra förflyttningen i två steg: Först 4 steg och sedan 2, eller först 2 steg och sedan 4.



Om spelaren slår ett dubbelslag med tärningarna, räknas varje tärning två gånger.
Om tärningarna till exempel visar 3 och 3 kan spelaren göra 4 förflyttningar på 3 steg.
Under alla förflyttningar får spelpjäserna endast stanna på rutor som:

- är tomma
- redan är upptagna av en eller flera av spelarens egna spelpjäser, dvs spelpjäser i spelarens färg
- har en ensam spelpjäs av motspelarens spelpjäser. Den ensamma spelpjäsen slås då ut och placeras på spelplanens mitt.



Man måste förflytta sig om man kan.

Om man kan spela de två tärningarna måste man göra det.

Om en spelare endast kan spela en av de två tärningarna, ska tärningen som visar högst användas i första hand.

Om spelaren inte kan spela någon av tärningarna får spelaren stå över sitt drag.

Hämta tillbaka en spelpjäs som slagits ut från spelplanen

Om en spelare har spelpjäser på spelplanens mitt måste dessa först hämtas tillbaka till spelplanen innan spelaren kan flytta andra spelpjäser.

För att göra detta kastar spelaren tärningarna (när det är spelarens tur) och försöker få ut sin eller sina spelpjäser till planens början igen.

Om spelaren till exempel får en etta placeras spelpjäsen på spelarens 1^a ruta, om spelaren får en tvåa placeras den på spelarens 2^a ruta ...

Men kom ihåg, precis som innan kan spelpjäserna endast placeras på en ruta som är:

- tom
- upptagen av en enda av motspelarens spelpjäser (och i så fall slås motspelarens spelpjäs ut från spelplanen)
- upptagen av en eller flera av spelarens egna spelpjäser (spelpjäser i spelarens egen färg).

Ibland kan spelpjäsen inte komma tillbaka till spelplanen och spelaren måste då vänta till nästa tur för att göra ett nytt försök.

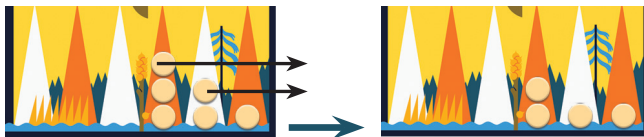
När alla spelpjäser är tillbaka på spelplanen kan spelaren, om det återstår en tärning, utföra en förflyttning med valfri spelpjäs.

Ta ut sina spelpjäser

Spelarna kan börja ta ut sina spelpjäser så snart de har alla sina spelpjäser i "utgångsområdet" (sista kvadranten). **Se bild 1.**

Spelarna kan ta ut de spelpjäser som ligger på rutor som motsvaras av tärningens resultat.

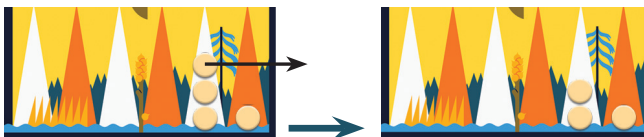
Exempel: En spelare får en 3 och en 2. En 3 låter spelaren ta ut en spelpjäs som är placerad 3 steg från sista raden, och en 2 låter spelaren ta ut en spelpjäs som är placerad 2 steg från sista raden.



Om det inte finns någon spelpjäs på dessa rutor måste spelaren flytta en spelpjäs från en ruta högre upp.



Om det inte finns någon spelpjäs högre upp får spelaren ta bort en spelpjäs längre ner i planen i stället, även om tärningen visar en högre siffra än antalet steg som är kvar.



Spelaren är inte tvungen att ta ut en spelpjäs om det är möjligt att göra en annan förflyttning. En spelare kan välja att bara flytta en spelpjäs närmare ruta 1, i stället för att ta ut en annan.

Vem vinner?

Den spelare som först får ut alla sina spelpjäser från spelplanen vinner spelet.



8-99 år



2 spillere

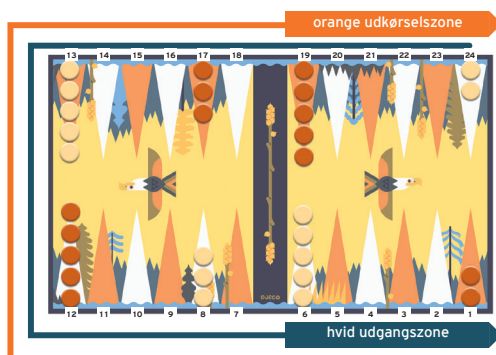


20 min

Spillets formål: At være den første til at få alle sine brikker af pladen.

Forberedelse af spillet:

Spillepladen lægges mellem spillerne. Spillerne vælger farve og lægger brikkerne således:



Spilleregler

Sådan flytter man brikkerne på pladen:

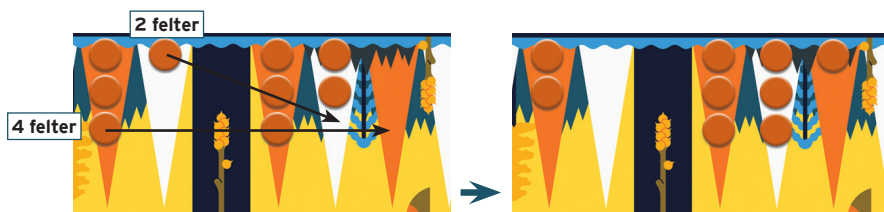
Brikkerne flyttes i den retning, som angives af den enkelte farves pil. De orange brikker bevæger sig fra felt 1 til felt 24, hvorimod de hvide brikker bevæger sig i modsat retning, fra felt 24 til felt 1. De 2 spilleres brikker krydser derfor hinanden på pladen.

De 2 spillere skiftes til at kaste deres 2 terninger og flytte 1 eller flere brikker et antal felter (pile, bjerge) svarende til det viste antal på hver af de 2 terninger.

Hvis terningerne f. eks. viser 2 og 4, kan spilleren enten:

- flytte en af brikkerne 2 felter og en anden brik 4 felter.
- flytte en af brikkerne 4 felter og en anden brik 2 felter.
- flytte den samme brik først 2 og dernæst 4 felter.
- flytte den samme brik først 4 og dernæst 2 felter.

NB: Hvis en spiller vælger kun at flytte 1 brik, må han/hun ikke flytte den 6 felter direkte. Man skal flytte sin brik i 2 omgange: Først 4 felter og dernæst 2 eller først 2 felter og dernæst 4.

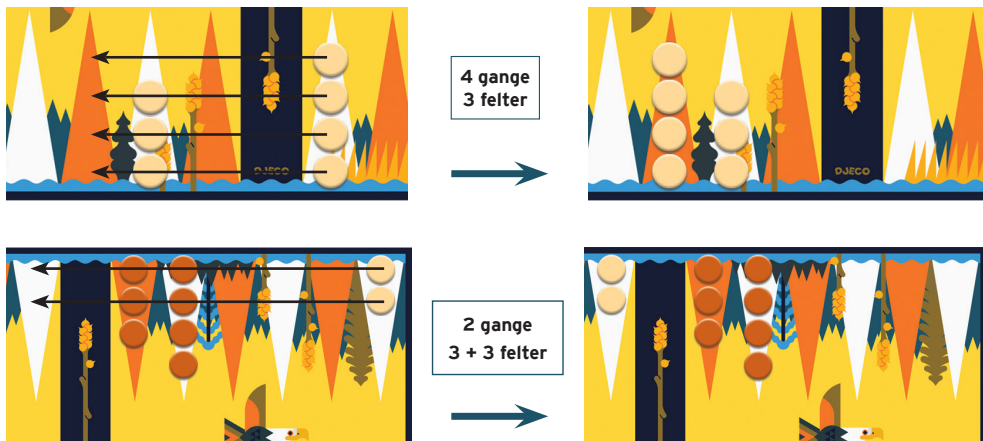


Hvis man slår dobbelt med terningerne, må man flytte sine brikker 2 gange det viste antal.

Hvis terningerne f. eks. viser 3 og 3, kan spilleren flytte sin brik 3 felter frem 4 gange.

En brik kan aldrig lande på:

- et tomt felt
- et felt, hvor der står 1 eller flere brikker med hans/hendes farve.
- et felt, hvor der står 1 af modstanderens brikker. I dette tilfælde slås modstanderens brik ud af spillet og placeres midt på pladen.



Det er obligatorisk at flytte sine brikker.

Hvis man har mulighed for at flytte sine brikker i henhold til de 2 terninger, skal man gøre det.

Hvis man kun kan spille den ene af sine terninger, har det højeste tal prioritet.

Hvis man ikke kan spille nogen af sine terninger, går turen videre.

Sådan får man en brik, som er slået ud, ind i spillet igen

Hvis en spiller har 1 eller flere brikker midt på pladen, skal man have dem ind på pladen igen, før man kan spille sine andre brikker.

Når det bliver spillerens tur, kaster han/hun terningerne og forsøger at få sin eller sine brikker ind igen, der hvor spillet begynder.

Hvis man f. eks. får en 1'er, lægger man sin brik på det første felt, en 2'er på det andet felt...

Men husk, at en brik ikke kan lande på følgende felter:

- et tomt felt
- et felt, hvor der står en brik tilhørende modstanderen (i dette tilfælde slås modstanderens brik ud af pladen)
- et felt, hvor der står 1 eller flere brikker med egen farve.

Nogle gange kan brikken ikke komme ind på pladen igen, og spilleren må vente til det bliver hans/hendes tur igen med at prøve at få den ind igen.

Når alle brikker er kommet ind på pladen igen, og der er en terning tilbage, som ikke er blevet spillet, må spilleren flytte en brik efter eget valg.

Sådan får man sine brikker ud

Man må først begynde at tage sine brikker ud, når alle brikker befinder sig i "udgangszonen". Se billede 1.

Man får sin brik ud ved at bruge tallet på terningerne, som svarer til antallet af felter før udgangen

Hvis en spiller f.eks. slår 3 og 2. 3'eren gør det muligt at få brikken, som ligger 3 felter før udgangen, ud, og 2'eren gør det muligt at få brikken, som ligger 2 felter før udgangen, ud.



Hvis der ikke ligger en brik på et af disse felter, skal man flytte en af sine brikker fra et felt med et højere tal.



Hvis der ingen brikker er tilbage på disse felter, må spilleren tage en brik ud fra det felt, som ligger længst fra det sidste felt på pladen, også selvom tallet på terningen er højere end antallet af felter, som er tilbage.



Det er ikke obligatorisk at tage en brik ud, hvis man kan flytte en anden brik. Således kan en spiller vælge at flytte en brik nærmere på det første felt i stedet for at tage en anden ud.

Hvem vinder?

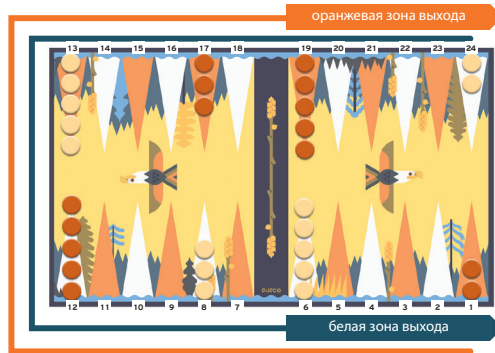
Spilleren som først får alle sine brikker ud fra pladen, vinder spillet.



Цель игры: первым вывести все шашки с игровой доски.

Подготовка к игре:

Игровая доска помещается между игроками. Игроки выбирают свой цвет шашек и размещают шашки на доске следующим образом:



Правила игры

Перемещение шашек по доске:

Шашки перемещаются в направлении, указанном стрелкой для каждого цвета. Оранжевые шашки перемещаются от пункта № 1 к пункту № 24, а белые шашки перемещаются в противоположном направлении от пункта № 24 к пункту № 1. Таким образом, шашки обоих игроков пересекаются на доске.

Игроки поочередно бросают 2 кубика и переставляют одну или несколько шашек на количество пунктов (стрелки / горы), равное числам, выпавшим на каждом из 2-х кубиков. Например, если на кубиках выпало 2 и 4, игрок может на выбор:

- передвинуть 1-ю шашку вперед на 2 пункта, а 2-ю – на 4.
- передвинуть 1-ю шашку вперед на 4 пункта, а 2-ю – на 2.
- передвинуть вперед одну и ту же шашку на 2 и на 4 пункта.
- передвинуть вперед одну и ту же шашку на 4 и на 2 пункта.

NB: Если игрок ходит только одной шашкой, он не может передвинуть ее сразу на 6 пунктов. Перемещение обязательно должно быть выполнено в 2 этапа: 4, а затем 2 пункта либо 2, а затем 4 пункта.

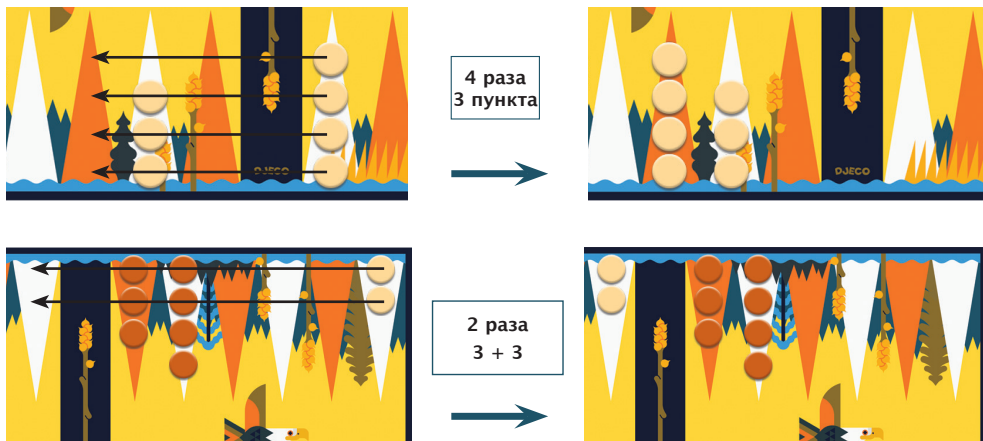


Если на кубиках выпал дубль, то количество перемещений удваивается.

Например, если на кубиках выпало 3 и 3, то игрок может передвинуть шашки 4 раза на 3 пункта.

Во время перемещения шашка может останавливаться только:

- на пустом пункте
- на пункте, занятом одной или несколькими шашками одного с ней цвета.
- на пункте, занятом только одной шашкой противника. В этом случае шашка противника выходит из игры и ставится в центр игровой доски.



Перемещение обязательно.

Игрок должен сыграть числа обоих кубиков, если это возможно.

Если есть возможность сыграть только одно число, в первую очередь должно быть сыграно самое большое число.

Если ни одно из выпавших чисел не может быть сыграно, игрок пропускает ход.

Возврат на доску выбывшей шашки

Если у игрока есть одна или несколько шашек в центре игровой доски, он обязательно должен вернуть ее (их) на доску, прежде чем передвигать остальные шашки.

Для этого во время своего хода игрок бросает кубики и пытается ввести шашку или шашки в начало своего маршрута.

Например, если выпадает «1», он ставит шашку на 1-й пункт своего маршрута, если «2», то на 2-й пункт маршрута.

Внимание! Как было указано выше, шашка может встать только на:

- пустой пункт
- пункт, занятый только одной шашкой противника (в этом случае шашка противника снимается с доски)
- пункт, занятый одной или несколькими шашками его цвета.

Иногда вернуть шашку на доску невозможно, тогда игроку приходится ждать следующего хода, чтобы вновь попытаться вернуть шашку.

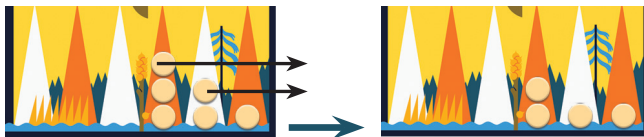
Если все шашки возвращены на игровую доску, и осталось сыграть одно число, игрок может передвинуть на выбор любую свою шашку.

Вывод шашек

Когда игрок привел все свои шашки в «зону выхода», он может начинать выводить их с доски. См. рисунок 1.

Игрок выводит шашки, используя выпавшие на кубиках числа, которые соответствуют количеству пунктов перед выходом.

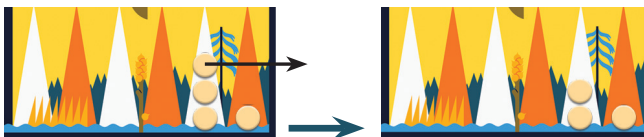
Например: у игрока выпадают «3» и «2». «3» позволяет вывести шашку, находящуюся на 3-м пункте до выхода, а «2» – шашку, находящуюся на 2-м пункте до выхода.



Если на этих пунктах нет ни одной шашки, игрок обязательно должен переместить шашку из следующего по порядку пункта.



Если на следующих по порядку пунктах нет ни одной шашки, то игрок может вывести шашку из самого дальнего от последнего пункта маршрута, даже если выпавшее на кубике число превышает количество оставшихся пунктов



Выход не обязателен, если есть возможность другого перемещения. Вместо того чтобы вывести шашку, игрок также может переместить другую шашку, чтобы приблизить ее к выходу.

Кто выигрывает?

Партию выигрывает участник, который первым выведет свои шашки с доски.

Backgammon



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Avvertenza.
Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões.
Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar.
Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France
www.djeco.com

Made in China - Designed in France