

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO6382 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



Warning: Not suitable for children under three years.

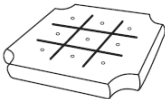
PO: 41-XXXXX
Made in China

MO6382

EN

TIC-TAC-TOE

Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
Please retain the name and address for future reference.



PLAYERS:

2 Players

EQUIPMENT:

2 Different coloured pegs

OBJECTIVE:

- To have 3 pegs of your colour in a straight line

HOW TO PLAY:

Anyone can play this simple game. Each player chooses a colour to represent them. Decide who goes first. He or she may put a peg in any of the nine sections of the grid. The second player goes next. Continue to play alternately until there are three in a row of one colour, or the grid is filled, and no one has won. The winner should start the next game. The centre space is arguably the best to get first. Starting in an outside middle square can be a bad move if you have a clever opponent.

BACKGAMMON

PLAYERS:

- 2 Players

EQUIPMENT:

- 2 Different coloured pegs

OBJECTIVE:

- To remove all your checkers from the board first



HOW TO PLAY:

1. Figuring out who goes first can be done by rolling the dice and whoever has the higher number wins unless you'd rather decide on your own who goes first.
2. The player who won the dice toss will start the game by rolling the dice to see how many moves they'll be able to allow their checkers to go. Your objective is to get all your checkers into your home board which is your one to six points. For the amount you rolled you can use both dice for one checker, or you can use the amount on one die to move one checker and the other die amount for another checker. Once you get all fifteen checkers to your home, you can start to bear them off.
3. You can bar your opponent's checkers off by moving yours onto a spot occupied by one of your opponent's checkers. They'll then have to remove that checker from the game and roll the dice on their turn to get back in the game. They need to roll a one through six to get back onto the opponent's home if the amount rolled is unoccupied by two or more of the opponent's checkers.
4. Once you've got all your checkers in your home board, you'll be able to bear them off. You'll do this by rolling the dice. If you roll a one, you'll be able to take off a checker that is on your first point or if you roll a six, it must be removed from the sixth point, whichever die number corresponds to your occupied points. If you can't make a move, your turn is over.
5. The game is won by removing all fifteen of your checkers from the board first.

CHESS

PLAYERS:

2 Players

EQUIPMENT:

Black/White chess pegs

OBJECTIVE:

- To capture your opponent's King



BOARD SETUP:



1st Row:

A/H (Rook)

B/G (Knight)

C/F (Bishop)

D (King)

E (Queen)

2nd Row:

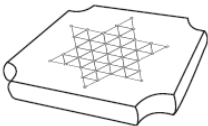
A-H (Pawn)

PIECE MOVEMENTS:

- Move a **Pawn** one to two squares directly forward if it has not yet moved. Move it just one space directly forward if it has moved previously. Move it forward to a diagonal, adjacent square to capture.
- Move a **Rook** any number of spaces forward, backwards or to either side. Move in only one direction each turn. Move a **Bishop** any number of spaces in any diagonal direction. Move in only one direction each turn.
- Move a **Knight** in an "1-2 shaped direction. The Knight moves two spaced in either a horizontal or vertical direction and then one space perpendicular to the previous two spaces, or one space horizontally or vertically and then two spaces perpendicular to the previous space.
- Move a **Queen** any number of spaces in any horizontal, vertical, or diagonal direction.
- Move a **King** one space in any horizontal, vertical, or diagonal direction. The King cannot move into "check" and must move out of check, if possible. The Knight is the only piece that can "jump over" other pieces in its path.

HOW TO PLAY:

Decide who will play white and who will play black. The white player moves first. Take turns making legal moves with one piece at a time. Capture your opponent's pieces by legally moving one of your pieces onto a square by one of your opponent's pieces. Protect your King from capture by moving it out of danger, blocking it with other pieces or capturing would-be-captures with your pieces. Place your opponent's King in check by positioning your pieces such that your opponent's King is in imm. your opponent's King in ch that your opponent's Kin accomplish this, you win! opponent's first row, it becomes a King or a Pawn. Most versatile piece. In this way the board at one time.



CHINESE CHECKERS

PLAYERS:

2-3 Players

EQUIPMENT:

Coloured pegs

OBJECTIVE:

To get all the pegs to the opposite point of the star

HOW TO PLAY:

The board has a six-pointed star. Each point of the star is a triangle with two holes. Each triangle is a different colour and has three holes (two holes to each side). The middle of the playing board is a hexagon. Each side of the hexagon has 3 holes. There are three sets of pegs. Each set has three pegs of a specific colour. When a player takes a turn, they may move one pegs. The pegs can be moved to an adjacent open space or may jump over other pegs that are right next to the pegs.

BOARD SETUP:

The game can be played by up to six players. Each player chooses a colour and then places the three pegs of that colour into the triangle of the same colour:

- Two players - Each player moves to the opposite triangle on the board. For a longer game, then each player can play two or three sets of pegs.
- Three players - Each player moves to the opposite triangle on the board. For a longer game, each player can play two sets of pegs.

DE ***TIC-TAC-TOE***

Achtung. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile.
Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse für die Zukunft auf.

Spieler:

2 Spieler

Zubehör:

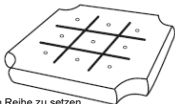
Spielstifte in zwei Farben

SPIELZIEL:

3 Spielstifte in einer geraden Reihe zu setzen
Reihe zu setzen

SPIELREGELN:

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die beiden Spieler setzen abwechselnd ihren Spielstift in ein freies Feld. Der Spieler, der als Erster drei Stifte in eine Reihe, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt. Spieltipp: Das mittlere Feld ist wohl das idealste, das man zuerst bekommen sollte. Auf einem Feld außerhalb der Mitte zu beginnen, kann ein schlechter Zug sein, wenn man einen cleveren Gegner hat.



BACKGAMMON

SPIELER:

2 Spieler

ZUBEHÖR:

Spielsteine in zwei Farben

SPIELZIEL:

Die eigenen Spielsteine
als erster vom Brett abzutragen.



SPIELREGELN:

1. Zu Beginn des Spieles wird um den Start gewürfelt.
Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.
2. Dein Ziel ist es, alle deine Steine in dein Heimfeld zu bringen und sie dann von dort abzutragen. Für die gewürfelte Augenzahl kannst du beide Würfel für einen Stein verwenden, oder du kannst die Augenzahl des einen Würfel verwenden, um einen Stein zu bewegen, und die andere Augenzahl für einen anderen Stein. Sobald du alle fünfzehn Steine zu deinem Haus gebracht hast, kannst du beginnen, sie abzutragen.
3. Du kannst die Steine deines Gegners schlagen, indem du deinen Stein auf ein Feld bewegst, das von nur einem Stein deines Gegners besetzt ist. Er muss dann diesen Stein aus dem Spiel nehmen und bei seinem nächsten Zug würfeln, um wieder ins Spiel zu kommen. Der Spieler, der einen oder mehrere Steine aus dem Spiel hat, muss diese wieder ins Spiel bringen, bevor er mit den anderen Steinen weiterziehen darf. Der Stein muss immer vom Heimfeld des Gegners aus eingesetzt werden.
Beispiel: wenn nur der 2er und 3er Punkt im Heimfeld des Gegners leer sind, und am 5er Punkt der Gegner einen Stein hat, kann der Spieler mit den Augenzahlen 2, 3 oder 5 wieder ins Spiel kommen.
4. Sobald du alle deine Steine in deinem Heimfeld hast, kannst du sie abtragen. Dazu würfelst du. Wenn du eine Eins würfelst, kannst du einen Stein, der auf deinem ersten Punkt steht, abtragen, oder wenn du eine Sechs würfelst, muss er vom sechsten Punkt entfernt werden, je nachdem, welche Würfelzahl deinen besetzten Punkten entspricht. Wenn du keinen Zug machen kannst, ist dein Zug vorbei.

5. Das Spiel ist gewonnen, wenn man zuerst alle fünfzehn eigenen Steine vom Brett abgetragen hat.

SCHACH

SPIELER:

2 Spieler

ZUBEHÖR:

Spielsteine in schwarz
und weiß

SPIELZIEL:

Den gegnerischen König schlagen.



SPIELBRETT EINRICHTEN:

2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

1.Reihe:

A/H (Turm)

B/G (Springer)

C/F (Läufer)

D (König)

E (Dame)

2.Reihe:

A-H (Bauer)

SO ZIEHEN DIE FIGUREN:

- Bewegen Sie einen Bauern ein bis zwei Felder direkt nach vorne, wenn es sein erster Zug ist. Ziehen Sie ihn nur ein Feld direkt vorwärts, wenn er bereits gezogen hat. Bewegen Sie ihn vorwärts auf ein diagonales, angrenzendes Feld, um mit ihm zu schlagen.
- Bewegen Sie einen Turm eine beliebige Anzahl von Feldern vorwärts, rückwärts oder zu einer der beiden Seiten. Er darf sich pro Zug nur in eine Richtung bewegen.
- Bewegen Sie einen Läufer eine beliebige Anzahl von Feldern in

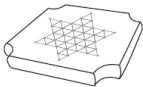
eine beliebige diagonale Richtung. Er darf sich in jedem Zug nur in eine Richtung bewegen.

- Bewegen Sie einen Springer in einer L-förmigen Richtung: Zwei Felder vorwärts und eines zur Seite.
- Bewegen Sie eine Dame eine beliebige Anzahl von Feldern in eine beliebige horizontale, vertikale oder diagonale Richtung.
- Bewegen Sie den König ein Feld in eine beliebige horizontale, vertikale oder diagonale Richtung. Der König darf sich niemals von selbst ins Schach setzen, d.h. auf ein vom Gegner kontrolliertes Feld ziehen, er muss, wenn möglich, aus dem Schach herausziehen.
- Der Springer ist die einzige Figur, die andere Figuren auf ihrem Weg "überspringen" kann.

SPIELREGELN:

Entscheiden Sie wer Weiß und wer Schwarz spielen wird. Der weiße Spieler zieht zuerst. Führen Sie abwechselnd mit jeweils einer Figur zulässige Züge aus. Schlagen Sie die Figuren des Gegners, indem Sie eine Ihrer Figuren auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur ziehen. Schützen Sie Ihren König vor dem Schlagen, indem Sie ihn aus der Gefahrenzone ziehen oder ihn mit Ihren Steinen abschirmen, wenn er geschlagen werden soll. Setzen Sie den gegnerischen König in Schach, indem Sie Ihre Figuren so aufstellen, dass der gegnerische König in unmittelbarer Gefahr ist, geschlagen zu werden. Setzen Sie den gegnerischen König schachmatt, indem Sie Ihre Figuren so aufstellen, dass der gegnerische König sich nicht mehr bewegen kann. Wenn Ihnen dies gelingt, haben Sie die Partie gewonnen. Wenn Ihr Bauer es bis zur ersten Reihe Ihres Gegners schafft, wird er zu einer beliebigen Figur Ihrer Wahl, außer zu einem König oder einem Bauern. Die meisten Menschen verwandeln ihn in eine Dame, die die vielseitigste Figur ist. Auf diese Weise ist es möglich, mehrere Damen gleichzeitig auf dem Brett zu haben.

HALMA
SPIELER:
2 Spieler
ZUBEHÖR:



Farbige Spielsteine

SPIELZIEL:

Alle Spielsteine an den gegenüberliegenden Punkt des Sterns zu bringen

SPIELREGELN:

Das Spielbrett hat einen sechszackigen Stern. Jeder Punkt des Sterns ist ein Dreieck mit zwei Löchern. Jedes Dreieck hat eine andere Farbe und drei Löcher (zwei Löcher auf jeder Seite). Die Mitte des Spielbretts ist ein Sechseck. Jede Seite des Sechsecks hat 3 Löcher. Es gibt drei Sätze von Spielsteinen. Jeder Satz hat drei Steine einer bestimmten Farbe. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er einen Stein verschieben. Die Steine können auf ein angrenzendes freies Feld verschoben werden oder über andere Steine springen, die sich direkt neben den Steinen befinden.

SPIELBRETT EINRICHTEN:

Das Spiel kann von bis zu sechs Spielern gespielt werden. Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt dann die drei Stifte dieser Farbe in das gleichfarbige Dreieck:

- Zwei Spieler - Jeder Spieler bewegt sich auf das gegenüberliegende Dreieck auf dem Spielbrett. Für ein längeres Spiel kann jeder Spieler zwei oder drei Sets von Spielsteinen spielen.
- Drei Spieler - Jeder Spieler bewegt sich auf das gegenüberliegende Dreieck auf dem Spielbrett. Für ein längeres Spiel kann jeder Spieler zwei Sets von Spielsteinen spielen.

FR

TIC-TAC-TOE

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

Petits éléments. S'il vous plaît conserver le nom et l'adresse pour référence future.

JEU DU MORPION

JOUEURS :

2 joueurs

CONTENU:

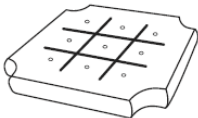
2 ensembles de pions
de couleurs différentes

OBJECTIF:

Avoir aligné 3 pions de votre couleur en ligne droite ou en diagonale

COMMENT JOUER:

Tout le monde peut jouer à ce jeu simple. Chaque joueur choisit une couleur pour le représenter. Décidez qui commence. Il ou elle peut mettre un pion dans n'importe laquelle des neuf cases de la grille. Ensuite c'est le tour du deuxième joueur. Continuez à jouer chacun votre tour jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à aligner trois pions, ou que la grille soit remplie sans que personne ne gagne. S'il y a un gagnant, celui-ci commence la partie suivante. La case centrale est sans doute le meilleur choix pour commencer la partie. Commencer par une case centrale extérieure peut être un mauvais coup si vous avez un adversaire astucieux.



BACKGAMMON

JOUEURS:

- 2 joueurs

CONTENU:

- Pions de 2 couleurs

OBJECTIF:

- Faire sortir tous vos pions du plateau en premier



COMMENT JOUER:

1. Déterminer qui commence à jouer en premier. Cela peut être fait en lançant les dés : celui qui a le plus grand nombre commence, ou alors vous pouvez décider vous-même.

2. Le premier joueur commence en lançant les dés pour savoir de combien de coups il pourra faire avancer ses pions. Le but est d'amener tous ses pions dans son jan intérieur puis de les sortir. Jouer les 2 dés, vous obtenez 2 scores de 1 à 6, vous pouvez utiliser la somme des deux dés pour déplacer un seul pion, ou vous pouvez déplacer deux pions du score des dés. Une fois que vous avez ramené les quinze pions dans votre camp, vous pouvez commencer à les sortir.
3. Vous pouvez bloquer les pions de votre adversaire en déplaçant les vôtres sur un emplacement occupé par un seul pion de votre adversaire. Il devra retirer ce pion du jeu et lancer les dés à son tour de jouer pour les faire revenir dans la partie. Il doit lancer les dés pour les faire rentrer dans le jan intérieur de l'adversaire, un pion peut se poser sur une case vide, sur une case occupée par un ou plusieurs de ses propres pions ou sur une case occupée par un seul pion adverse.
4. Une fois que vous aurez tous vos pions dans votre jan intérieur, vous pourrez les faire sortir. Vous le ferez en lançant les dés. Si vous obtenez un 1, vous pourrez retirer un pion qui se trouve sur la première ligne, si vous obtenez un 2, il doit être retiré de la deuxième ligne, et ainsi de suite. Si vous ne pouvez pas bouger, alors votre tour est terminé.
5. La partie est gagnée quand un des joueurs a réussi à sortir ses quinze pions du plateau.

ÉCHECS

JOUEURS:

2 joueurs

CONTENU:

Pions noirs et blancs

OBJECTIF:

Capturer le Roi adverse



MISE EN PLACE DU JEU:



1ère ligne:

A/H (Tours) B/G (Cavaliers) C/F (Fous)
 D (Roi) E (Reine)

2ème ligne:

A-H (Pions)

DEPLACEMENT DES PIECES :

- Le **Pion** est la seule pièce qui ne peut pas reculer. C'est aussi la seule pièce qui ne capture pas comme elle avance. Les pions avancent en effet d'une case sur la même colonne, si la case située devant eux est libre. Ils capturent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonale.
- La **Tour** se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut, mais dans une seule direction par tour. Elle ne peut pas aller sur une case occupée par une pièce de son camp, ni sauter au-dessus d'une autre pièce.
- Le **Fou** se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut, dans une seule direction par tour.
- Le déplacement du **Cavalier** est un peu plus compliqué. Il se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis fait un pas sur le côté. Il effectue donc une sorte de « L » majuscule, tourné dans n'importe quel sens. Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres.
- La **Dame** se déplace comme la Tour et le Fou: elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.

- Le **Roi** se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi sur une case où celui-ci sera attaqué (donc en échec).

COMMENT JOUER:

Décidez qui jouera blanc et qui jouera noir. Le joueur blanc se déplace en premier. À tour de rôle, effectuez des déplacements avec une pièce à la fois. Capturez les pièces de votre adversaire en déplaçant une de vos pièces sur une case où elles se trouvent. Protégez votre roi de la capture en le mettant hors de danger, en le bloquant avec d'autres pièces ou en capturant des attaquants potentiels avec vos pièces. Mettez le Roi de votre adversaire en échec en positionnant vos pièces de manière à ce que le Roi de votre adversaire soit en danger immédiat d'être capturé. Placez le Roi de votre adversaire en échec et mat en positionnant vos pièces de telle sorte que le roi de votre adversaire ne puisse éviter d'être capturé. Si vous accomplissez cela, vous gagnez la partie. Si votre pion atteint la première rangée de votre adversaire, il devient n'importe quelle pièce de votre choix autre qu'un Roi ou un pion. La plupart des gens se transforment en reine, qui est la pièce la plus polyvalente. Dans ce cas, il est possible d'avoir plusieurs Reines à la fois sur le plateau de jeu.

DAMES CHINOISES JOUEURS:

2-3 joueurs

CONTENU:

Pions colorés

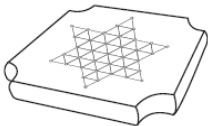
OBJECTIF:

Amener tous les pions aux points opposés de l'étoile

COMMENT JOUER:

Vous devez faire

parcourir à toutes vos pièces le plateau pour qu'elles atteignent la



branche opposée de l'étoile. Vous devrez donc traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre vers le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplacement sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques. Les déplacements se font dans n'importe quel sens, vous pouvez aller à droite ou à gauche en diagonale, en avant ou en arrière, tout droit ou sur le côté. Pour chaque mouvement vous avez donc au maximum six possibilités.

INSTALLATION DU PLATEAU :

Six joueurs au maximum peuvent jouer. Chaque joueur choisit une couleur puis place les trois pions de cette couleur dans le triangle de la même couleur :

- Pour jouer à 2 joueurs, chacun peut jouer soit une seule couleur, soit deux couleurs, soit trois couleurs.
- Pour jouer à 3 joueurs, chacun peut jouer soit une, soit deux couleurs.

ES

TIC-TAC-TOE

Advertencia. No conveniente para niños menores de 3 años.

Partes pequeñas. Por favor, conserve el nombre y dirección para futuras referencias.

JUGADORES:

2 Jugadores

EQUIPO:

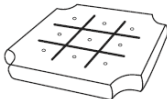
2 clavijas de diferentes colores

OBJETIVO:

- Tener 3 clavijas de su color en una línea recta

CÓMO JUGAR:

Cualquiera puede jugar a este sencillo juego. Cada jugador elige



un color que le represente. Decide quién va primero. Él o ella puede poner una ficha en cualquiera de las nueve secciones de la cuadrícula. El segundo jugador es el siguiente. Continúen jugando alternativamente hasta que haya tres fichas seguidas de un mismo color, o hasta que la cuadrícula se llene, y nadie haya ganado. El ganador debe empezar la siguiente partida. Podría decirse que el espacio central es el mejor para llegar primero. Empezar en una casilla central exterior puede ser una mala jugada si tienes un oponente inteligente.

BACKGAMMON

JUGADORES:

- 2 Jugadores

EQUIPO:

- 2 clavijas de diferentes colores

OBJETIVO:

- Eliminar todas las fichas del tablero primero



CÓMO JUGAR:

1. Averiguar quién va primero se puede hacer tirando los dados y quien tenga el número más alto gana, a menos que prefieras decidir por tu cuenta quién va primero.
2. El jugador que haya ganado el lanzamiento de los dados empezará la partida tirando los dados para ver cuántos movimientos podrá permitir a sus fichas. Su objetivo es conseguir que todas sus fichas lleguen a su tablero de origen, que es su uno a seis puntos. Por la cantidad que hayas tirado puedes usar ambos dados para una ficha, o puedes usar la cantidad de un dado para mover una ficha y la del otro dado para otra ficha. Una vez que lleves las quince fichas a tu casa, puedes empezar a llevarlas.
3. Puedes quitar las fichas de tu oponente moviendo las tuyas a un lugar ocupado por una de las fichas de tu oponente. Entonces ellos tendrán que retirar esa ficha del juego y tirar los dados en su turno para volver a entrar en el juego. Tienen que sacar de uno a seis para volver a la casa del oponente si la cantidad tirada está desocupada por dos o más fichas del oponente.

- Una vez que tengas todas tus fichas en el tablero de tu casa, podrás sacarlas. Lo harás tirando los dados. Si sacas un uno, podrás quitar una ficha que esté en tu primer punto o si sacas un seis, deberá ser retirada del sexto punto, cualquiera que sea el número del dado que corresponda a tus puntos ocupados. Si no puedes hacer un movimiento, tu turno ha terminado.
- El juego se gana retirando primero las quince fichas del tablero.

AJEDREZ

JUGADORES:

2 Jugadores

EQUIPO:

Clavijas de ajedrez blancas/negras

OBJETIVO:

- Capturar el rey del adversario



1st Fila:

A/H (Torre)

B/G (Caballo)

C/F (Alfil)

D (Rey)

E (Reina)

2nd Fila:

A-H (Peón)

MOVIMIENTOS DE PIEZAS:

- Mueve un Peón de una a dos casillas directamente hacia adelante si aún no se ha movido. Moverlo sólo una casilla directamente hacia adelante si se ha movido previamente. Moverlo hacia adelante a una casilla diagonal adyacente para capturar.

- Mueve una torre cualquier número de casillas hacia delante, hacia atrás o hacia cualquier lado. Mueve en una sola dirección en cada turno. Mueve un Alfil cualquier número de espacios en cualquier dirección diagonal. Mover en una sola dirección en cada turno.
- Mover un Caballero en una dirección en forma de "1-2". El Caballero se mueve dos espacios en dirección horizontal o vertical y luego un espacio perpendicular a los dos espacios anteriores, o un espacio horizontal o vertical y luego dos espacios perpendiculares al espacio anterior.
- Mueve una Reina cualquier número de espacios en cualquier dirección horizontal, vertical o diagonal.
- Mover un Rey un espacio en cualquier dirección horizontal, vertical o diagonal. El Rey no puede moverse en "jaque" y debe moverse fuera de jaque, si es posible. El Caballo es la única pieza que puede "saltar" sobre otras piezas en su camino.

CÓMO JUGAR:

Decide quién jugará con las blancas y quién con las negras. El jugador blanco mueve primero. Por turnos, haz movimientos legales con una pieza cada vez. Captura las piezas de tu oponente moviendo legalmente una de tus piezas a una casilla de una de las piezas de tu oponente. Protege a tu rey de las capturas, alejándolo del peligro, bloqueándolo con otras piezas o capturando las posibles capturas con tus piezas. Poner en jaque al rey del adversario colocando tus piezas de forma que el rey del adversario esté en peligro inmediato de ser capturado. Ponga al rey del adversario en jaque mate colocando sus piezas de forma que el rey del adversario no pueda evitar ser capturado. Si consigue esto, ganará la partida. Si tu peón llega a la primera fila de tu oponente, se convierte en cualquier pieza de tu elección que no sea un Rey o un Peón. La mayoría se convierte en una Reina, que es la pieza más versátil. De este modo, es posible tener varias Reinas en el tablero a la vez.

DAMAS CHINAS

JUGADORES:

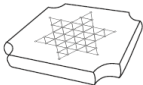
2-3 Jugadores

EQUIPO:

Clavijas de colores

OBJETIVO:

Para llevar todas las clavijas al punto opuesto de la estrella



COMO JUGAR:

El tablero tiene una estrella de seis puntas. Cada punta de la estrella es un triángulo con dos agujeros. Cada triángulo es de un color diferente y tiene tres agujeros (dos agujeros a cada lado). El centro del tablero es un hexágono. Cada lado del hexágono tiene 3 agujeros. Hay tres juegos de clavijas. Cada juego tiene tres clavijas de un color específico. Cuando un jugador toma su turno, puede mover una clavija. Las clavijas pueden moverse a un espacio abierto adyacente o pueden saltar sobre otras clavijas que estén justo al lado.

CONFIGURACIÓN DEL TABLERO:

El juego puede ser jugado por hasta seis jugadores. Cada jugador elige un color y coloca las tres fichas de ese color en el triángulo del mismo color:

- Dos jugadores - Cada jugador se desplaza al triángulo opuesto del tablero. Para una partida más larga, cada jugador puede jugar con dos o tres juegos de fichas.
- Tres jugadores - Cada jugador se mueve al triángulo opuesto del tablero. Para una partida más larga, cada jugador puede jugar dos juegos de fichas.

IT **TIC-TAC-TOE**

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Si prega di conservare il nome e l'indirizzo per riferimento futuro.

GIOCATORI:

2 giocatori

ATTREZZATURA:

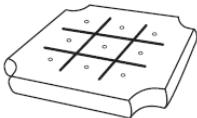
2 pioli di colore diverso

OBIETTIVO:

- Posizionare 3 pioli
del tuo colore in linea retta

COME SI GIOCA:

Chiunque può giocare a questo semplice gioco. Ogni giocatore sceglie un colore e poi si decide chi inizia per primo. Lui o lei può mettere un piolo in una qualsiasi delle nove sezioni della griglia. Il secondo giocatore inizia subito dopo. Si continua a giocare alternativamente finché non ce ne sono tre in fila di un colore, o la griglia è piena e nessuno ha vinto. Il vincitore ha diritto a iniziare la partita successiva. Lo spazio centrale è probabilmente il migliore da cui partire mentre iniziare da una casella centrale esterna può essere una mossa sbagliata.



BACKGAMMON

GIOCATORI:

2 giocatori

ATTREZZATURA:

2 pioli di colore diverso

OBIETTIVO:

- Vince chi rimuove per primo
Tutte le pedine dal tabellone.

COME SI GIOCA:

1. Si tirano i dadi per decidere chi inizia per primo: colui che ottiene



il punteggio più alto.

- Il giocatore che ha vinto al lancio dei dadi inizierà il gioco tirando i dadi di nuovo per vedere quante mosse potrà effettuare con le proprie pedine. L'obiettivo è portare tutte le tue pedine nella tua parte del tabellone, così si ottiene il primo punto (si vince a sei). La cifra ottenuta dal lancio dei dadi può essere utilizzata per spostare una pedina o spostarne due, in questo caso ciascuna pedina si muove per la cifra indicata da un dado.
- Puoi escludere le pedine del tuo avversario spostando le tue su un punto occupato da una delle pedine del tuo avversario. Si deve quindi rimuovere quella pedina dal gioco e tirare i dadi di nuovo e così via.
- Una volta che hai tutte le tue pedine nella parte del tabellone, puoi tirare i dadi per capire quante pedine portare via: se ottieni un uno, sarai in grado di togliere una pedina che si trova sul tuo primo punto o se ottieni un sei, deve essere rimosso dal sesto punto, qualunque sia il numero del dado che corrisponde ai punti occupati. Se non puoi fare una mossa, il tuo turno è finito.
- La partita si vince rimuovendo prima tutte le pedine dalla scacchiera

CHES

GIOCATORI:

2 giocatori

ATTREZZATURA

Scacchiera bianca e nera

OBIETTIVO:

- Catturare il Re dell'avversario

IMPOSTAZIONE DELLA SCACCHIERA:



2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

1° Fila:

A/H (Torre)

B/G (Cavallo)

C/F (Alfiere)

D (Re)

E (Regina)

2°Fila:

A-H (Pedone)

MOSSE CONSENTITE:

- Muovi un pedone di una o due case direttamente in avanti se non si è ancora mosso. Spostalo di uno spazio direttamente in avanti se si è spostato in precedenza. Spostalo in avanti fino a un quadrato adiacente diagonale da catturare.
- Muovere una Torre di qualsiasi numero di spazi in avanti, indietro o su entrambi i lati. Muoviti in una sola direzione ogni turno. Muovi un Alfiere di qualsiasi numero di spazi in qualsiasi direzione diagonale. Muoviti in una sola direzione ogni turno.
- Muovere un Cavaliere in una direzione a forma di "1-2". Il Cavaliere si muove di due spazi in direzione orizzontale o verticale e poi di uno spazio perpendicolare ai due spazi precedenti, o di uno spazio orizzontalmente o verticalmente e poi di due spazi perpendicolari al precedente spazio.
- Muovi una Regina di qualsiasi numero di spazi in qualsiasi direzione orizzontale, verticale o diagonale.
- Muovi un Re di uno spazio in qualsiasi direzione orizzontale, verticale o diagonale. Il Re non può muovere in "scacco" e deve muovere fuori scacco, se possibile. Il Cavaliere è l'unico pezzo che può "saltare sopra" altri pezzi sul suo cammino.

COME SI GIOCA:

Il giocatore bianco muove per primo, poi si prosegue a turno. Cattura i pezzi del tuo avversario spostando secondo le regole del gioco, uno dei tuoi pezzi su una casella di uno dei pezzi del tuo avversario. Proteggi il tuo re dalla cattura spostandolo fuori pericolo, bloccandolo con altri pezzi o catturando aspiranti catturati con i tuoi pezzi. Metti sotto scacco il Re del tuo avversario posizionando i tuoi pezzi in modo tale che il Re del tuo avversario sia facile da catturare. (scacco matto), se lo realizzi, vinci la partita. Se il tuo pedone arriva alla prima fila del tuo avversario, diventa qualsiasi pezzo a tua scelta diverso da un re o un pedone. La maggior parte decide di trasformarlo in regina, che è il pezzo più

versatile. In questo modo è possibile avere più regine sulla scacchiera contemporaneamente.

SCACCHI CINESI

GIOCATORI:

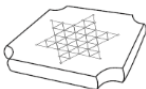
2 giocatori

ATTREZZATURA:

Pioli colorati

OBIETTIVO

Portare tutti i pioli al
punto opposto della stella



COME SI GIOCA:

Il tabellone ha una stella a sei punte. Ogni punto della stella è un triangolo con due fori. Ogni triangolo è di un colore diverso e ha tre fori (due fori per lato). Il centro del tabellone è un esagono. Ogni lato dell'esagono ha 3 fori. Ci sono tre serie di pioli. Ogni set ha tre pioli di un colore specifico. Le mosse consistono nel muovere un piolo. I pioli possono essere spostati in uno spazio aperto adiacente o possono saltare sopra altri pioli che si trovano proprio accanto ai pioli.

IMPOSTAZIONE DELLA SCACCHIERA:

Massimo sei giocatori. Ogni giocatore sceglie un colore e poi mette i tre pioli di quel colore nel triangolo dello stesso colore:

- Due giocatori - Ogni giocatore si sposta sul triangolo opposto sul tabellone. Per un gioco più lungo, ogni giocatore può giocare due o tre serie di pioli.
- Tre giocatori - Ogni giocatore si sposta sul triangolo opposto sul tabellone. Per un gioco più lungo, ogni giocatore può giocare due serie di pioli

NL **TIC-TAC-TOE**

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Kleine onderdelen. Bewaar de naam en het adres voor toekomstig gebruik.

SPELERS:

2 Spelers

UITRUSTING:

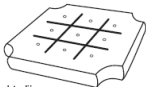
2 verschillende gekleurde knijpers

DOELSTELLING:

- 3 pionnen van jouw kleur in een rechte lijn

HOE TE SPELEN:

Iedereen kan dit eenvoudige spel spelen. Elke speler kiest een kleur die voor hem/haar staat. Beslis wie als eerste gaat. Hij of zij mag een pion in een van de negen vakken van het rooster zetten. De tweede speler is aan de beurt. Blijf om de beurt spelen totdat er drie op een rij van één kleur zijn, of het raster is vol, en niemand heeft gewonnen. De winnaar moet het volgende spel beginnen. Het middelste veld is aantoonbaar het beste om als eerste mee te starten. Beginnen op een buitenste veld kan een slechte zet zijn als je een slimme tegenstander hebt.



BACKGAMMON

SPELERS:

2 Spelers

UITRUSTING:

2 verschillende gekleurde schijven

DOEL:

Om al je schijven te verwijderen van het bord te verwijderen



HOE TE SPELEN:

1. Degene die het hoogste aantal ogen heeft met de dobbelsteen wint, tenzij je liever zelf wilt beslissen wie er eerst gaat.
2. De speler die de dobbelsteenworp heeft gewonnen begint het spel door met de dobbelstenen te gooien om te zien hoeveel

zetten hij zijn schijven kan laten gaan. Uw doel is om al uw schijven op uw thuis bord te krijgen wat uw één tot zes punten is. Voor het aantal gegooide schijven kunt u beide dobbelstenen gebruiken voor één schaak, of u kunt het aantal van één dobbelsteen gebruiken om één schaak te verplaatsen en het andere aantal voor een andere schaak. Zodra u alle vijftien schijven bij u thuis heeft, kunt u beginnen ze af te dragen.

- U kunt de schijven van uw tegenstander wegspeken door de uwe op een plaats te zetten waar een van de schijven van uw tegenstander staat. Zij moeten dan die schijf uit het spel halen en op hun beurt de dobbelstenen gooien om terug in het spel te komen. Zij moeten een één tot zes gooien om terug te komen op het huis van de tegenstander als het gegooide bedrag onbezet is door twee of meer van de schijven van de tegenstander.
- Zodra u al uw schijven in uw thuisveld heeft, kunt u ze uitspelen. Je doet dit door met de dobbelstenen te gooien. Als u een één gooit, kunt u een schaak afnemen die op uw eerste punt staat of als u een zes gooit, moet deze van het zesde punt worden afgenomen, welk dobbelsteennummer ook overeenkomt met uw bezette punten. Als u geen zet kunt doen, is uw beurt voorbij.
- Het spel wordt gewonnen door als eerste al uw vijftien schijven van het bord te verwijderen.

SCHAKEN

SPELERS:

2 Spelers

UITRUSTING:

Zwart/Wit schaak pionnen

DOELSTELLING:

De koning van je tegenstander slaan



BORDINSTELLING:

2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

1e Rij:

A/H (Toren)

B/G (Paard)

C/F (Loper)

D (Koning)

E (Dame)

2e Rij:

A-H (pion)

STUKKEN VERPLAATSEN:

- Verplaats een pion één tot twee velden direct voorwaarts als hij nog niet bewogen heeft. Verplaats hem slechts één veld direct vooruit als hij al eerder bewogen heeft. Verplaats hem naar een diagonaal, aangrenzend veld om te slaan.
- Verplaats een Toren zoveel velden naar voren, naar achteren of naar beide kanten. Beweeg de Toren in slechts één richting per beurt. Verplaats een Loper een willekeurig aantal velden in diagonale richting. Beweeg in slechts één richting per beurt.
- Beweeg een Paard in een "1-2" richting. De Paard beweegt twee velden horizontaal of verticaal en dan één veld loodrecht op de vorige twee velden, of één veld horizontaal of verticaal en dan twee velden loodrecht op het vorige veld.
- Verplaats een Koningin een willekeurig aantal velden in horizontale, verticale of diagonale richting.
- Verplaats een Koning één veld in horizontale, verticale of diagonale richting. De Koning kan niet schaak zetten en moet, indien mogelijk, uit schaak gaan. De Paard is het enige stuk dat over andere stukken op zijn pad kan "springen".

HOE TE SPELEN:

Beslis wie met wit en wie met zwart speelt. De witspeler zet eerst. Doe om de beurt legale zetten met één stuk tegelijk. Sla de stukken van je tegenstander door een van je eigen stukken legaal naar een veld bij een stuk van je tegenstander te verplaatsen. Bescherm je eigen koning tegenslaan door hem buiten gevaar te brengen, hem te blokkeren met andere stukken of door mogelijke kopers te slaan met je eigen stukken. Zet de Koning van je tegenstander schaak door je stukken zo te plaatsen dat de Koning van je tegenstander in direct gevaar is om geslagen te worden. Zet de Koning van je tegenstander schaakmat door je stukken zo te plaatsen dat de

Koning van je tegenstander niet kan voorkomen dat hij geslagen wordt. Als je dit bereikt, win je de partij. Als je pion op de eerste rij van je tegenstander komt, wordt hij een stuk naar keuze, anders dan een Koning of een Pion. De meeste mensen veranderen in een Dame, wat het meest veelzijdige stuk is. Op deze manier is het mogelijk om meerdere Koninginnen tegelijk op het bord te hebben.

CHINEES DAMMEN

SPELERS:

2-3 Spelers

UITRUSTING:

Gekleurde pionnen

DOELSTELLING:

Alle pionnen naar het tegenovergestelde punt van de ster

HOE TE SPELEN:

Het bord heeft een zes puntige ster. Elk punt van de ster is een driehoek met twee gaten. Elke driehoek heeft een andere kleur en heeft drie gaten (twee gaten aan elke kant). Het midden van het speelbord is een zeshoek. Elke zijde van de zeshoek heeft 3 gaten. Er zijn drie sets pionnen. Elke set heeft drie pionnen van een bepaalde kleur. Als een speler aan de beurt is, mag hij één pinnetje verplaatsen. De pionnen kunnen naar een aangrenzend open veld worden verplaatst of kunnen over andere pionnen springen die zich direct naast de pionnen bevinden.

BORD INSTELLEN:

Het spel kan gespeeld worden door maximaal zes spelers. Elke speler kiest een kleur en plaatst dan de drie pionnen van die kleur in de driehoek van dezelfde kleur:

- Twee spelers - Elke speler verplaatst zich naar de tegenoverliggende driehoek op het bord. Voor een langer spel, dan kan elke speler twee of drie sets van pionnen spelen.
- Drie spelers - Elke speler beweegt naar de tegenoverliggende driehoek op het bord. Voor een langer spel, kan elke speler twee sets pionnen spelen

PL **KÓŁKO I KRZYŻYK**

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Proszę zachować nazwę i adres na przyszłość.

GRACZE:

2 graczy

SPRZĘT:

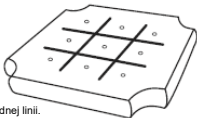
Kółki w dwóch różnych kolorach

CEL GRY:

Trzy kółki w Twoim kolorze w jednej linii.

ZASADY GRY:

Każdy może zagrać w tę prostą grę. Każdy gracz wybiera kolor, który będzie ich reprezentował. Zdecyduj, zaczyna. Może umieścić kółek w dowolnej z dziewięciu sekcji siatki. Drugi gracz wykonuje ruch jako następny. Kontynuuj grę naprzemiennie, aż trzy kółki w jednym kolorze znajdują się w jednym rzędzie lub siatka zostanie wypełniona i nikt nie wygrał. Zwycięzca powinien rozpocząć kolejną grę. Przestrzeń środkowa jest prawdopodobnie najlepsza do zdobycia jako pierwsza. Rozpoczęcie od zewnętrznego środkowego pola może być złym posunięciem, jeśli masz sprytnego przeciwnika.



BACKGAMMON

GRACZE:

2 Graczy

SPRZĘT:

Kółki w dwóch różnych kolorach

CEL GRY:

Usunięcie wszystkich warcabów z planszy.



ZASADY GRY:

1. Możesz ustalić osobę rozpoczynającą grę za pomocą rzutu kostką, kto ma wyższą liczbę, wygrywa. Możesz też wybrać osobę rozpoczynającą w inny sposób.
2. Gracz, który wygrał rzut kostką, rozpocznie grę, rzucając kostką, aby zobaczyć, ile ruchów będzie w stanie wykonać swoimi pionkami. Twoim celem jest umieszczenie wszystkich twoich pionków na swojej planszy głównej, która jest twoim jednym do sześciu punktów. Za wyrzuconą sumę możesz użyć obu kości do jednego pionu lub możesz użyć wartość na jednej kości, aby przesunąć jeden pion, a wartość na drugiej kości na inny pion. Gdy wszystkie piętnaście warcabów znajdzie się na Twojej planszy, możesz zacząć je ściągać.
3. Możesz zablokować pionki przeciwnika, przesuwając swoje na miejsce zajmowane przez jeden z pionów przeciwnika. Następnie będą musieli usunąć ten pionek z gry i rzucić kostką w swojej turze, aby wrócić do gry. Muszą wyrzucić jeden do sześciu, aby wrócić do planszy przeciwnika, jeśli wyrzucona kwota nie jest zajęta przez dwa lub więcej pionków przeciwnika.
4. Gdy już będziesz miał wszystkie swoje pionki na swojej planszy domowej, będziesz mógł je ściągnąć. Zrobisz to rzucając kostką. Jeśli wyrzucisz jeden, będziesz mógł zdjąć pionek, który jest na twoim pierwszym polu, lub jeśli wyrzucisz szóstkę, musisz usunąć pionek z szóstego pola, w zależności od tego, która liczba na kości odpowiada twoim zajęтым polom. Jeśli nie możesz wykonać ruchu, twoja tura się kończy.
5. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy usunie wszystkie piętnaście warcabów ze swojej planszy.

SZACHY

GRACZE:

2 graczy

SPRZĘT:

Białe i czarne figury.

CEL GRY:

Zbicie króla przeciwnika.



USTAWIENIE NA PLANSZY:



Rząd pierwszy:

A/H (Wieża)

B/G (Skoczek)

C/F (Goniec)

D (Król)

E (Królowa)

Rząd drugi:

A-H (Pion)

ZASADY PORUSZANIA SIĘ FIGUR:

- Przesuń **pionka** o jedno lub dwa pola bezpośrednio do przodu, jeśli jeszcze się nie poruszył. Przesuń go tylko o jedno pole bezpośrednio do przodu, jeśli przesunął się wcześniej. Przesuń go do przodu na ukośne, sąsiednie pole aby zbić figurę przeciwnika.
- Przesuń **wieżę** o dowolną liczbę pól do przodu, do tyłu lub w dowolną stronę. Poruszaj się tylko w jednym kierunku w każdej turze.
- Przesuń **gońca** o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku po przekątnej. Poruszaj się tylko w jednym kierunku w każdej turze.
- Przesuń **skoczka** w kierunku "1-2. Skoczek porusza się o dwa pola w kierunku poziomym lub pionowym, a następnie o jedno pole prostopadłe do poprzednich dwóch pól lub o jedno pole poziomo lub pionowo, a następnie dwa pola prostopadłe do poprzedniego przestrzeń.
- Przesuń **królową** o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku poziomym, pionowym lub ukośnym.
- Przesuń **króla** o jedno pole w dowolnym kierunku poziomym, pionowym lub ukośnym. Król nie może przesunąć się do „szachu” i musi wyjść poza „szach”, jeśli to możliwe. Goniec jest jedyną figurą, która może „przeskakiwać” inne figury na swojej drodze.

ZASADY GRY:

Zdecyduj, kto zagra białymi, a kto czarnymi. Jako pierwszy porusza się gracz z białymi figurami. Na zmianę gracze wykonują legalne ruchy jedną figurą na raz. Zbij pionki przeciwnika, legalnie przesuając jedną ze swoich pionków na pole obok jednego z pionków przeciwnika. Chroń swojego króla przed zbiciem, przesuując go poza niebezpieczeństwo, blokując go innymi pionami lub bijąc figury przeciwnika. Umieść króla przeciwnika w szachu, ustawiając swoje figury w taki sposób, że król przeciwnika jest bezpośrednio zagrożony zbiciem. Umieść króla przeciwnika w mat, ustawiając swoje figury tak, aby król przeciwnika nie mógł uniknąć zbitia. Jeśli to osiągniesz, wygrywasz grę. Jeśli twój pion dotrze do pierwszego rzędu przeciwnika, stanie się dowolną wybraną figurą inną niż król lub pion. Większość ludzi zamienia się w Królową, która jest bardziej wszechstronna. W ten sposób można mieć jednocześnie na planszy kilka królowych.

CHIŃSKIE WARCABY

GRACZE:

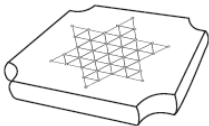
2-3 graczy

SPRZĘT:

Kolorowe kołki

CEL GRY:

Przesunięcie wszystkich kołków na przeciwną stronę gwiazdy.



ZASADY GRY:

Na planszy znajduje się sześcioramienna gwiazda. Każdy punkt gwiazdy to trójkąt z dwoma otworami. Każdy trójkąt ma inny kolor i ma trzy otwory (po dwa z każdej strony). Środek planszy to sześciokąt. Każda strona sześciokąta ma 3 otwory. Istnieją trzy zestawy kołków. Każdy zestaw posiada trzy kołki w określonym

kolorze. Kiedy gracz wykonuje swoją turę, może przesunąć jeden kołek. Kołki można przenieść na sąsiednią otwartą przestrzeń lub przeskoczyć przez inne kołki, które znajdują się tuż obok innych kołków.

USTAWIENIE NA PLANSZY:

W grę może grać maksymalnie sześciu graczy. Każdy gracz wybiera kolor, a następnie umieszcza trzy kołki tego koloru w trójkącie tego samego koloru:

- Dwóch graczy - Każdy gracz przesuwa się do przeciwległego trójkąta na planszy. W przypadku dłuższej gry każdy gracz może zagrać w dwa lub trzy zestawy kołków.
- Trzech graczy - Każdy gracz przesuwa się do przeciwległego trójkąta na planszy. Na dłuższą grę każdy gracz może zagrać w dwa zestawy kołków.