

aquamarine games

Reglamento del juego del Ajedrez

Objetivo del Juego

Conseguir hacer Jaque Mate al Rey adversario. Esto se consigue cuando, estando en Jaque el contrario, este no puede mover su Rey a ninguna otra casilla, ni escudarse con otra pieza.

Los movimientos de las piezas son:

Los peones pueden avanzar una casilla, solo hacia adelante hacia adelante, excepto para comer una pieza, que lo ejecutan en diagonal. En el primer movimiento podrá mover 2 casillas.

La torre mueve en línea recta tantas casillas como desee, verticalmente y horizontalmente.

El caballo mueve siempre en L L (2 casillas para un lado y una para otro) y puede saltar sobre las demás piezas hacia atrás o adelante. Su casilla de origen y la de destino son siempre de color distinto

El alfil mueve en diagonal tantas casillas como se desee (atrás o adelante)

La reina se puede mover como la torre o el alfil.

El rey solo avanza una casilla en cualquier dirección

Siempre empiezan a jugar las blancas.

Otra norma es que cuando un peón consigue llegar a la última fila, corona y se sustituye por la pieza que se desee.

Un capítulo aparte es el enroque: cualquiera de las torres mueve hasta la casilla al lado del rey y el rey salta sobre ella. Lógicamente entre ellos no debe haber ninguna pieza, y no se puede realizar cuando este amenazado el rey por un Jaque, y cuando cualquier casilla por donde pasa el rey este amenazada.

Debido a la complejidad de este juego desde Aquamarine games recomendamos que el usuario adquiriera libros con el fin de mejorar su nivel.

Reglamento del juego de las Damas

Las fichas solo podrán avanzar en diagonal (hacia la izquierda o derecha) de una en una casilla no pudiendo retroceder.

Si la ficha de un jugador se enfrenta con una ficha adversaria, estará obligado a tomarla pasando con su propia ficha por encima de la ficha adversaria, siempre y cuando haya una casilla libre detrás de ésta. Se retirará del juego la ficha tomada.

Si al comer una ficha adversaria el jugador queda en posición de seguir tomando a otras esta obligado a hacerlo.

Cuando un jugador consigue a la última fila rival, ésta se convierte en Dama y la ficha cambia su aspecto poniendo otra ficha encima de ella.

La Dama puede avanzar y retroceder, siempre en diagonal de uno en uno o varias casillas por vez.

Gana la partida quien coma todas las fichas adversarias.

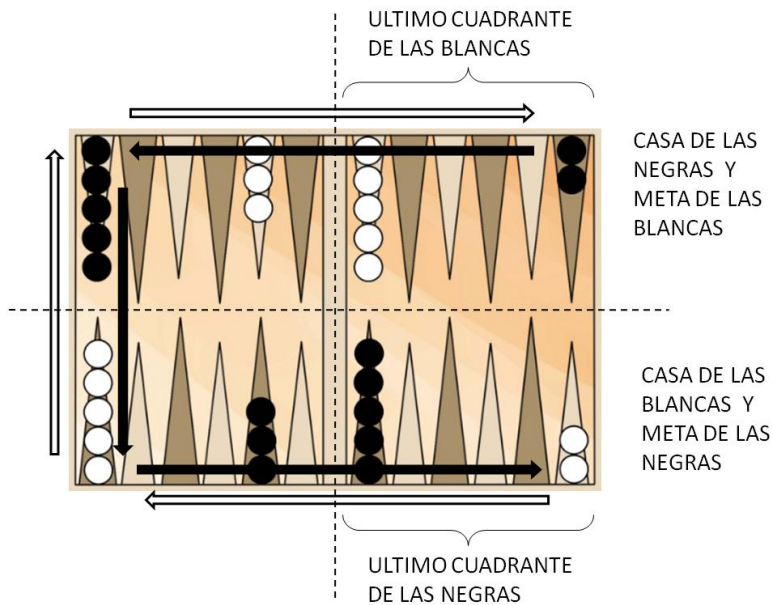
Reglamento del juego de Backgammon

Analogías con el Parchís:

- 1 : Como en el parchís, el objetivo del juego es conseguir sacar todas las fichas.
- 2 : Las fichas se avanzan utilizando el valor de los dados.
- 3 : Cuando el destino de una ficha está ocupado por una ficha contraria, está es capturada y enviada a su casa.
- 4 : Si el destino de la ficha está ocupado por dos o más fichas del contrario, no se puede hacer esa jugada.

Diferencias esenciales:

- 1: La diferencia más importante es que los dos jugadores giran en dirección contraria, siendo el destino de uno la casa del otro, lo que obliga a las fichas a cruzarse.
- 2: Inicialmente las fichas no parten todas de su casa, sino que están repartidas a lo largo del recorrido como se muestra a continuación.
- 3: La agrupación de dos o más fichas no hacen de barrera, sino que se puede saltar por encima.
- 4: Cuando se obtiene un doble se juega el valor de los dados cuatro veces. Por ejemplo si se obtiene un 5 doble es como si se dispusiera de cuatro dados indicando el 5



Posición inicial

Objetivo del Juego

El objetivo es sacar todas las fichas del tablero antes que el adversario. Para ello sus fichas deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero, unas en sentido de las agujas del reloj y las otras en sentido contrario, de modo que los recorridos, en forma de "C" y "C" inversa, se crucen. En el esquema superior las blancas giran en sentido horario y las negras en sentido anti horario.

El jugador que gana el juego logra uno o varios puntos(como se explicara más adelante). La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el nº de puntos que se ha pactado previamente. Es habitual jugar " Matches " de 3,5,11,15,y 21 puntos.

Inicio del juego

Los jugadores se sitúan uno en frente al otro con el tablero entre ellos situado de modo que la barra vertical divide el tablero en dos mitades izquierda y derecha formándose así cuatro cuadrantes.

Cada jugador dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, sólo se lanza uno de ellos. El que obtenga el valor más alto es el que comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados por los dos jugadores.

A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos.

Movimientos

Salvo en ese primer lanzamiento, en su turno, cada jugador debe lanzar sus dos dados y mover sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias, o en una casilla con una única ficha del

adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y va a su casa, al principio de todo el recorrido. El adversario deberá sacarla antes de poder jugar con cualquier otra ficha.

Se puede mover dos fichas (una ficha por lo que indica cada dado) o mover una sola en dos movimientos consecutivos. En este caso se debe **poder hacer la parada intermedia** sin coincidir en una casilla ocupada por el adversario con dos o más fichas.

Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas del adversario.

Dobles

Cuando un jugador consigue un doble (los dos dados con el mismo valor), debe duplicar a su vez el movimiento, es decir, debe realizar cuatro movimientos como si dispusiera de cuatro dados marcando un mismo valor.

Piezas capturadas

Si un jugador tiene alguna pieza que ha sido capturada por su adversario, sólo podrá realizar en su turno, el movimiento o movimientos que permitan poner en juego la pieza (o las piezas capturadas) y que han sido depositadas en su casa, al principio del recorrido. En el caso de no poder hacerlo, (porque el destino de su ficha estuviera ocupado por dos, o más piezas del adversario), **no podrá realizar ningún otro movimiento con sus otras piezas y pasara su turno sin mover.**

Una pieza capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total.

Pasar

En cada turno es obligatorio utilizar los dos dados si eso es posible. de no serlo, se hará el correspondiente a un dado.

También puede darse el caso de que el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando el jugador tiene alguna pieza capturada.

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas.

Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador **debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido.**

Normalmente, las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesitado para ello, pero **si se dispone de un número más alto del preciso** para sacar la ficha más alejada, esta se saca del tablero. Por ejemplo, si la ficha más alejada de la meta esta a 3 pasos de ella y sale un 5, se sacara dicha ficha del tablero.

Si se consigue sacar todas las fichas pero el contrario ha sacado al menos una, entonces se gana **un punto**. Si el contrario no hubiera conseguido sacar ninguna se dice que se ha hecho "gammon"

y se ganan **dos puntos**. Si al contrario le quedara alguna ficha en su primer cuadrante o en su casa, se ha conseguido "backgammon" y se ganan **tres puntos**.

Dado de doblar la apuesta

Cualquier jugador, antes de tirar sus dados, puede doblar la apuesta ofreciéndole el dado con la cara marcada con el dos. **Si el contrario no lo acepta pierde la partida**. Si acepta, se queda con el dado, y puede a su vez, cuando le interese, duplicar la apuesta devolviendo el dado con la cara marcada con el 4. Este proceso se puede continuar hasta multiplicar la apuesta por 64.

Consideraciones

Aunque pueda parecer que en este juego la suerte es un factor decisivo, cuando se hace un Match a bastantes puntos, por ejemplo 21, con un jugador de club el jugador novel perderá. Es necesario mucha experiencia, intuición y conocimientos de estrategia para dominar el juego, y la "suerte" juega un papel muy secundario. Por esta razón, en algunos países se da al Backgammon una importancia similar a la que se daría al ajedrez, y se clasifican los jugadores con una puntuación similar a la empleada por los ajedrecistas. (Puntos ELO)

Fabricado por:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
España

FABRICADO EN CHINA
ART. N. CP024 COMPUDID S.L.

¡ADVERTENCIA!
NO CONVIENE A MENORES
DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS Y/O BOLA PEQUEÑA, PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO
Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño

aquamarine games
Atención al cliente:91 3164030

www.aquamarinegames.es

Instruções xadrez

O xadrez é um esporte praticado entre duas pessoas, com o objetivo de dar o xeque-mate. O **tabuleiro** é o campo de batalha das peças, possui 64 casa, pretas e brancas, dispostas alternadamente

A partida é disputada por 16 peças **brancas** (claras) e 16 peças **pretas** (escuras).

Movimentos

O REI move-se ou captura peças em qualquer sentido, uma casa de cada vez. **Os reis nunca podem se tocar.**

A DAMA move-se ou captura em qualquer sentido, quantas casa quiser, desde que seu caminho não esteja obstruído por alguma peça da mesma cor.
Ao lado, a dama branca pode capturar o bispo preto, ou ocupar uma das casas assinaladas, mas não pode saltar sobre a torre ou sobre o peão.

A TORRE move-se ou captura nas linhas e colunas (horizontal e vertical), seguindo num único sentido em cada lance. Ao lado, a torre preta pode capturar a dama branca, ou ocupar qualquer uma das casas marcadas, mas a sua passagem está bloqueada pelo peão preto.

O BISPO move-se ou captura pelas diagonais, seguindo num único sentido em cada lance. Cada jogador tem dois bispos: um anda pelas casas pretas e outro pelas casas brancas. Ao lado, o bispo branco pode capturar a dama preta ou ir para qualquer casa assinalada. Note que o cavalo branco está obstruindo parte de uma diagonal.

O CAVALO é o único que salta sobre as peças (pretas ou brancas). O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas.

O CAVALO captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto. Ao lado, o cavalo branco pode capturar o bispo preto, ou ocupar qualquer casa assinalada. A torre branca bloqueia um dos seus movimentos. Observe que nem o os peões pretos nem o rei branco impedem os seus saltos.

O PEÃO move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada. Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas. **O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento.** A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas. **O peão nunca se move nem captura para trás.** Ao lado, o peão branco central pode escolher entre capturar a torre ou o cavalo das pretas. Os pontos indicam os movimentos possíveis dos peões. Note que os dois peões de cores contrárias, situados frente a frente, não podem ser movimentados.

Jogo de Damas: Regras Oficiais

O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. **O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.**

O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.

O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Também joga-se dams em um tabuleiro de 100 casas, com 20 pedras para cada lado - Damas Internacional.

A pedra anda **só para frente**, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.

A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda **para frente e para trás**, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor. A captura é obrigatória.

Não existe sopro.

Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.

A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).

A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama.

Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.

Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Empate:

Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Finais de:

2 damas contra 2 damas;

2 damas contra uma;

2 damas contra uma dama e uma pedra;

uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.

Backgammon:

O objectivo do gamão, é muito simples. Você tem de passar todas as suas peças do seu lado do tabuleiro para o outro e

depois "metê-las fora".

O processo envolve um pouco de sorte e uma variedade de técnicas e táticas. Portanto, a sua única tarefa é assegurar que

todas as peças de cada ponto chegam a casa. Alcançar a vitória é tão simples, o jogador a colocar primeiro as peças fora,

ganha o jogo.

O Gamão é um jogo para dois jogadores então a escolha da cor das peças é feita por acordo ou com o lançamento do dado.

Similarmente, "quem inicia o jogo" também é determinado através do lançamento do dado.

Embora o dado tenha o papel mais importante neste jogo existe algumas regras acerca do lançamento do mesmo. Contudo a sorte tem um papel fundamental.

A regra é colocar o dado dentro de um copo e o agitar antes de lançar,este deve ser lançado de modo a ser possível uma leitura adequada. Deixe o dado rolar livremente. Eles também não devem sair do tabuleiro.

Mover peças é feita de acordo com a pontuação do dado. Você pode mover uma peça com o somatório dos dois dados, ou mover duas peças independentemente de acordo com a pontuação dos dados.

Mover as suas peças apenas para pontos abertos, pontos aberto significa pontos que permanecem desocupados.No entanto, você pode mover a sua peça para um ponto onde o seu adversário só tenha colocado uma peça. Isto é chamado de caçar a peça. Relembre-se que se você caçar a pena do adversário, então esta peça vai para o meio e o adversário só reinicia a jogar quando conseguir colocar novamente esse peça em jogo.

Você pode começara colocar fora, quando todas as suas peças estiverem na sua casa. Você DEVE mover a peça apenas se o valor do dado for suficiente para meter a peça fora.

Usar o double do dado para fazer double ou redouble. Colocar o double na barra serve apenas para expressar que o double redobra. Lembre-se que o double também é importante para os pontos, e quanto mais pontos tiver melhor será, pois não só movimentações de peças contam para os pontos

COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Espana

Atención al cliente: +3491 3164030

ART. N. CP024 COMPUDID S.L.

¡ATENÇÃO!:

NÃO CONVENIENTE A MENORES DE 36 MESES. PEÇAS PEQUENAS
É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE
RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

www.aquamarinegames.es

Chess game rules

Aim of the game

The aim of the game is to checkmate the king of the opponent. That occurs when the opponent is in check and he can't move his king to any other square, nor use any other piece as defense.

Chess pieces' moves:

Pawns On their first move, they can move one or two squares. Afterwards, they can move only one square at a time. They capture an enemy piece by moving one square forward diagonally.

Rooks can move any number of squares, up and down and side to side. Rooks never move diagonally.

Knights can move only in an L-shape, two squares to one direction and one square in right-angled direction, and is able to pass over rest of the pieces in forward or back direction. The starting and final squares must be different color.

Bishops can move any number of squares diagonally (backward and forward).

The queen can move as rooks and bishops.

The king can move only one square at a time in any direction.

The white ones always begin the game.

Another rule: When a pawn reaches the last opposite file, it crowns and can be replaced for any other piece of the game.

Another chapter is castling move: Any tower moves to the square next to the king's and the king "jumps" passing through the tower. There can't be any other pieces between them and the king can't do it if he is in check, or if the king must pass by any threatened square.

Due to the complexity of the game, aquamarine games recommends the player to acquire books relevant to chess to improve his game level.

Checkers game rules

The checkers can move only diagonally (to the left or to the right), one square at a time and only forward.

If the player places a piece on a square in front of a rival checker, he has to take it by jumping over that one, only if the square behind the rival piece is empty. The checker which has been taken moves away from the board.

If the player, who has taken the rival's piece, ends at a position where he can continue taking other rival checkers, he must do it.

When a player moves his checker and reaches the last opposite file, this piece turns into "Dame" and the piece changes its look by placing another piece on top of the piece.

The Dame moves forward and backward, always diagonally and it can move any number of squares at a time.

The player who captures all the rival pieces, wins the game.

Backgammon game rules

Aim of the game

The aim of the game is to remove all of his pieces from the board before his opponent. To achieve it, his pieces have to pass by the board, the player1 ones go in a clockwise direction and the player2 ones in a counterclockwise direction, both forming a "C" movement, so their ways cross each other.

The player who wins the game gets 1 or more scores. The game play continues until one of the players reaches or exceeds the mark they have previously agreed.

At the beginning of the game

The players sit in front of each other and the board is between them in a way that the bar divides the board in two half parts, left and right to each one respectively.

Each player has two dices but, exceptionally, at the beginning of the first game play, they roll only one. The one who gets the higher score begins the game by moving his pieces using the scores from the two dices (one dice of each player).

Since then, the players take turns alternately for the following moves.

Moves

Except for the first roll of the dice, in the following turns, each player has to roll his two dices and move his pieces the number of squares that the dices show. A movement is valid only if it ends in an empty square, or in a square with other own chips on it, or in a square with just one adversary's chip. In this last case, the adversary's chip is captured by the player and left on the bar, and the adversary must remove this chip from the bar and play with it before moving any other chip.

It is permitted both to move 2 chips at once (each one following each dice result) or just 1 piece in two consecutive moves. In this last case, it must be possible to make the intermediate stop without coinciding on a square containing one or more adversary's chip/s. It is never allowed to place a chip on a square occupied by two or more adversary's chips.

Doubles

When a player gets doubles (both dices with the same score), he has to double the moves too, so he has to make 4 moves as if he had 4 dices with the same score.

Captured pieces

If a player has one or more captured chips (placed on the bar), during his turn, he only will be able to do the necessary moves to place these pieces again into the board. **He won't be able to do any other move until all his captured chips are on the board.**

A captured chip gets into the game by counting its first move from the first square of the 24 forming the full route.

"I pass"

In each turn players must roll both dices while this is possible.

It can also occur that the player misses his turn if he is not able to make any move. This situation happens very often while the player has any captured chip.

End of the game

The game ends when a player takes all his chips out of the board.

For the player to be able to do moves which allow taking his chips out, the chips have to be previously placed on the squares of the last quadrant of their route.

Usually, chips must be taken out of the board by obtaining the exact score needed to do so, but if it is obtained a higher score than the needed to take out the most distant chip, this chip is taken out of the board. If the adversary has taken out at least one chip, the player obtains 1 point; but if the adversary has not taken out any chip, the player obtains "gammon" and the player obtains 2 points; added to this, if the adversary has still any chip placed on the first quadrant, the player obtains "back gammon" and obtains 3 points.

Dice to double the bet

Any of the players, before rolling the dices, can double the bet by offering the dice with the face marked with the score "2". If the adversary does not accept will lose the game. If the adversary accepts, he will keep this dice, and will be able if is interested in doing so, to double himself the bet by return this dice to the opponent with the face marked with the score "4". This process can be repeated till the bet is multiplied by 64.

Manufacture by:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid

aquamarine games
Costumer service: +34 913164030

MADE IN CHINA

ART. N. CP024 COMPUDID S.L.
iWARNING!
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.
CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.
REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD.

www.aquamarinegames.es

SCACCHI

La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta scacchiera.

Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva.

L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario sotto attacco in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale. Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita.

Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco nemmeno 'catturare' il Re avversario.

L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

Se la posizione è tale che nessun o dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta.

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Alfiere

L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.

Torre

La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova

Donna

La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.

Cavallo

Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.

Pedone

Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero...alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come appena detto oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero...Inoltre il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo.

DAMA

Le pedine possono muoversi solo in diagonale (a sinistra o a destra), un quadrato alla volta e solo in avanti.

Se il giocatore piazza un pezzo su una casella di fronte a una pedina avversaria, deve prenderla saltando sopra quella, solo se il quadrato dietro il pezzo rivale è vuoto. La pedina che è stata presa si allontana dal tabellone.

Se il giocatore, che ha preso il pezzo del rivale, finisce in una posizione in cui può continuare a prendere altri controllori rivali, deve farlo.

Quando un giocatore muove il suo pedone e raggiunge l'ultimo file opposto, questo pezzo diventa "Dame" e il pezzo cambia aspetto posizionando un altro pezzo sopra al pezzo.

La dama si muove in avanti e indietro, sempre in diagonale e può muovere qualsiasi numero di quadrati alla volta.

Il giocatore che cattura tutti i pezzi rivali, vince la partita.

Regolamento del gioco de Backgammon

Scopo del gioco

L'obiettivo è rimuovere tutte le fiches dal tavolo prima dell'avversario. Per fare ciò, le tue fiches devono fare un giro dei quadrati del tabellone, uno di loro in senso orario e l'altro nella direzione opposta, in modo che i percorsi dell'uno e dell'altro si incrocino.

Il giocatore che vince la partita ottiene uno o più punti. Il gioco continua fino a quando uno dei giocatori raggiunge o supera il numero di punti concordati in precedenza.

Inizio del gioco

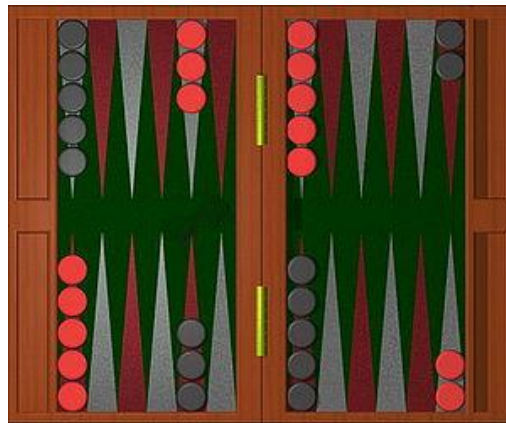
I giocatori sono posizionati uno di fronte all'altro con la tavola tra loro posizionata in modo che la barra divida la scacchiera in due metà sinistra e destra per ciascuna rispettivamente.

Descrizione

Nel gioco di Backgammon, due giocatori si affrontano su una tavola i cui quadrati sono triangoli divisi in quattro quadranti quello è 6 triangoli per quadrante come mostrato nella figura.

La tavola è divisa longitudinalmente da quella che viene chiamata "bar".

Ogni giocatore ha 15 pezzi di colore diverso da quelli dell'avversario, che iniziano il gioco come mostrato.



Ogni giocatore ha due dadi ma, eccezionalmente nel primo lancio, ognuno ne lancia solo uno. Quello che ottiene il valore più alto è quello che inizia a giocare, muovendo le sue fiches con il valore dei due dadi lanciati (uno di ciascun giocatore).

Da lì alternano il turno tra uno e l'altro per i movimenti successivi.

Movimenti

Tranne che in quel primo tiro, nel suo turno, ogni giocatore deve lanciare i suoi due dadi e muovere le sue fiches quante scatole indicano. Puoi muovere due pezzi (un pezzo di quello che indica ogni dado) o puoi muovere un singolo pezzo in due mosse consecutive.

Un movimento è valido finché termina in un quadrato vuoto, in un quadrato con altre tessere o in un quadrato con solo la tessera dell'avversario.

In quest'ultimo caso il pezzo dell'avversario viene catturato e posizionato sulla barra. Un pezzo non può mai muovere in una casella occupata da due o più pezzi dell'avversario.

Doppio

Quando un giocatore al momento del lancio ottiene un doppio (i due dadi con lo stesso valore), deve duplicare il movimento a sua volta, cioè deve fare quattro movimenti per il valore che sarebbe uscito dai dadi.

Pezzi catturati

Se un giocatore ha un pezzo catturato (sulla barra) sarà in grado di eseguire il movimento o i movimenti corrispondenti durante il suo turno, mettendo questi pezzi catturati sulla scacchiera, e non può muoversi con altri pezzi finché tutti i pezzi non sono in gioco. Un pezzo catturato entra in gioco contando il suo primo movimento dal primo quadrato del 24 della sua corsa totale.

Passare

In ogni turno è obbligatorio eseguire il numero massimo di movimenti possibili in base ai valori dei dadi.

In particolare, se hai un singolo chip che può essere mosso dal valore di entrambi i dadi, ma non dalla somma di entrambi, dovrebbe essere scelto il più grande dei due valori.

Può anche accadere che il giocatore perda il suo turno per non essere in grado di fare alcun movimento. Questa situazione si verifica frequentemente quando il giocatore ha un pezzo catturato.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori ottiene tutti i pezzi rimossi dal tabellone.

Per iniziare a fare mosse che ti permettano di pescare pezzi, un giocatore deve averli prima messi tutti nelle caselle dell'ultimo quadrante del loro percorso.

I pezzi devono lasciare il tabellone usando il numero esatto necessario per questo. Solo un numero più alto del numero richiesto può essere usato per rimuovere un pezzo quando non c'è nessun altro pezzo in nessuna delle caselle precedenti.

Ottieni una vittoria semplice: Quando il vincitore ottiene tutte le sue fiches fuori dal tabellone e l'avversario è anche riuscito a pescarne alcune (il vincitore ottiene 1 punto)

Manufatto:
COMPUDID S.L.
Costumer service: 3491 3164030
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
España

ART. N. CP024 COMPUDID S.L.

No adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Perigro di asfissia. Remouvere tutti gli elementi dell'involucro.

Spielregeln für das Schachspiel

Ziel des Spiels

Den gegnerischen König schachmatt zu setzen. Dies ist erreicht, wenn der gegnerische König im Schach weder seinen König auf ein anderes Feld ziehen noch sich mit einer anderen Figur schützen kann.

Die Züge der Figuren sind:

Die Bauern können nur ein Feld vorwärts ziehen, außer um eine Figur zu fressen, was sie diagonal tun. Beim ersten Zug darf er 2 Felder weit ziehen.

Der Turm zieht in einer geraden Linie so viele Felder, wie er möchte, vertikal und horizontal.

Der Springer bewegt sich immer in L L (2 Felder zur einen und eins zur anderen Seite) und kann die anderen Figuren vorwärts oder rückwärts überspringen. Sein Ausgangsfeld und sein Zielfeld haben immer unterschiedliche Farben.

Der Läufer bewegt sich diagonal um beliebig viele Felder (vorwärts oder rückwärts).

Die Königin kann wie der Turm oder der Läufer ziehen.

Der König zieht nur ein Feld in jede Richtung.

Weiß beginnt immer zu spielen.

Eine weitere Regel besagt, dass ein Bauer, wenn er die letzte Reihe erreicht, gekrönt und durch eine Figur Ihrer Wahl ersetzt wird.

Die Rochade ist ein eigenes Kapitel: Ein beliebiger Turm zieht auf das Feld neben dem König, und der König springt über ihn. Logischerweise dürfen sich keine Figuren dazwischen befinden, und dies ist nicht möglich, wenn der König durch ein Schachspiel bedroht ist, und wenn jedes Feld, durch das der König zieht, bedroht ist.

Aufgrund der Komplexität dieses Spiels von Aquamarine games empfehlen wir, dass der Benutzer Bücher erwirbt, um sein Niveau zu verbessern.

Spielregeln für das Damespiel

Die Steine dürfen jeweils nur ein Feld diagonal (nach links oder rechts) vorwärts und nicht rückwärts bewegt werden.

Stößt ein Spieler mit einem gegnerischen Stein zusammen, so ist er verpflichtet, diesen zu nehmen, indem er seinen eigenen Stein über den gegnerischen Stein zieht, sofern dahinter ein freies Feld ist. Der aufgenommene Stein wird aus dem Spiel genommen.

Wenn der Spieler nach dem Verzehr eines gegnerischen Steins in der Lage ist, weitere Steine zu nehmen, ist er dazu verpflichtet, dies zu tun.

Regeln für Backgammon

Analogien mit Parcheesi:

1 : Wie bei Parcheesi besteht das Ziel des Spiels darin, alle Steine ins Freie zu bringen.

2 : Die Steine werden mit Hilfe des Würfelwerts vorwärts bewegt.

3 : Wenn das Ziel eines Steins von einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird er gefangen und nach Hause geschickt.

4 : Wenn das Ziel des Steins von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist, kann dieser Zug nicht ausgeführt werden.

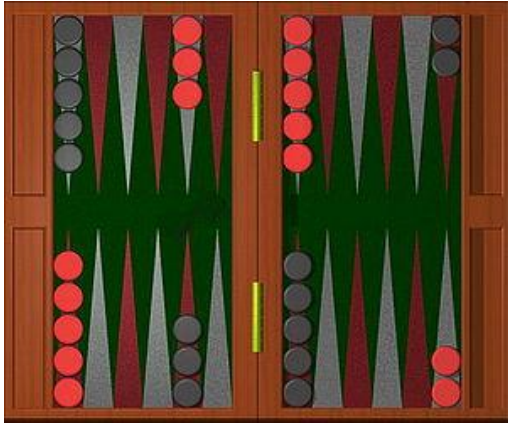
Wesentliche Unterschiede:

1: Der wichtigste Unterschied besteht darin, dass die beiden Spieler in entgegengesetzte Richtungen ziehen, wobei das Ziel des einen das Heim des anderen ist, was die Steine zwingt, sich zu kreuzen.

2: Zu Beginn starten die Spielsteine nicht alle von ihrem eigenen Haus aus, sondern sind wie unten dargestellt auf der Strecke verteilt.

3: Die Gruppierung von zwei oder mehr Steinen wirkt nicht als Barriere, sondern kann übersprungen werden.

4: Bei einem Pasch wird der Wert des Würfels viermal gespielt. Wenn du zum Beispiel eine doppelte 5 erhältst, ist es so, als hättest du vier Würfel mit der 5 darauf.



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, vor dem Gegner alle Steine vom Brett zu entfernen. Dazu müssen die Steine im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn über die Felder des Spielbretts wandern, so dass sich die Wege in Form eines "C" und eines umgekehrten "C" kreuzen. In der obigen Abbildung dreht sich Weiß im Uhrzeigersinn und Schwarz gegen den Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der das Spiel gewinnt, erhält einen oder mehrere Punkte (wie unten erklärt). Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht oder überschreitet. Es ist üblich, Spiele mit 3, 5, 11, 15 und 21 Punkten zu spielen.

Beginn des Spiels

Die Spieler stehen sich gegenüber, das Spielbrett liegt zwischen ihnen, so dass der vertikale Balken das Spielbrett in zwei Hälften, links und rechts, teilt und somit vier Quadranten bildet. Jeder Spieler hat zwei Würfel, aber ausnahmsweise wird beim ersten Wurf nur einer von ihnen geworfen. Der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt das Spiel und bewegt seine Figuren entsprechend dem Wert der beiden Würfel, die die beiden Spieler geworfen haben. Von da an wechseln sich die Spieler bei den aufeinanderfolgenden Zügen gegenseitig ab.

Züge

Mit Ausnahme des ersten Wurfs muss jeder Spieler seine beiden Würfel werfen und seine Spielsteine um so viele Felder ziehen, wie die Würfel anzeigen. Ein Zug ist gültig, solange er auf einem leeren Feld, auf einem Feld mit anderen eigenen Steinen oder auf einem Feld mit einem einzelnen gegnerischen Stein endet. Im letzteren Fall wird die gegnerische Figur zu Beginn des Zuges gefangen genommen und geht nach Hause. Der Gegner muss sie entfernen, bevor er mit einer anderen Figur spielen kann.

Es ist möglich, zwei Figuren zu ziehen (eine Figur für das, was jeder Würfel anzeigt) oder eine Figur in zwei aufeinanderfolgenden Zügen zu ziehen. In diesem Fall muss es möglich sein, den Zwischenstopp zu machen, ohne dass er auf ein Feld fällt, das der Gegner mit zwei oder mehr Figuren besetzt hat.

Sie können niemals eine Figur auf ein Feld ziehen, das von zwei oder mehr gegnerischen Figuren besetzt ist.

Verdoppeln

Wenn ein Spieler einen Pasch erhält (beide Würfel haben den gleichen Wert), muss er seinerseits den Zug verdoppeln, d.h. er muss vier Züge machen, als ob er vier Würfel mit dem gleichen Wert hätte.

Gefangene Figuren

Hat ein Spieler eine Figur, die von seinem Gegner geschlagen wurde, darf er nur den oder die Züge ausführen, die es ihm ermöglichen, die Figur (oder die geschlagenen Figuren), die zu Beginn der Runde in seinem Haus deponiert wurde, ins Spiel zu bringen. Ist er dazu nicht in der Lage (weil das Ziel seiner Figur von zwei oder mehr gegnerischen Figuren besetzt ist), darf er mit seinen anderen Figuren keinen weiteren Zug ausführen und verbringt seinen Zug ohne Bewegung.

Eine gefangene Figur kommt ins Spiel, indem ihr erster Zug vom ersten Feld der 24 Felder ihres Gesamtzuges an gezählt wird.

Passen

In jedem Zug müssen beide Würfel verwendet werden, wenn dies möglich ist. Wenn dies nicht möglich ist, muss der Spieler einen Würfel verwenden.
Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler seinen Zug verliert, weil er nicht in der Lage ist, einen Zug zu machen. Diese Situation tritt häufig ein, wenn der Spieler eine gefangene Figur hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn es einem der Spieler gelingt, alle seine Figuren vom Brett zu nehmen. Um einen Zug zum Entfernen von Steinen zu machen, muss ein Spieler zunächst alle Steine auf die Felder im letzten Quadranten seiner Route gesetzt haben.

Normalerweise müssen die Spielsteine mit der exakten Zahl vom Brett entfernt werden, die dafür erforderlich ist. Ist jedoch eine höhere Zahl vorhanden, als zum Entfernen des am weitesten entfernten Steins erforderlich ist, wird dieser vom Brett entfernt. Wenn zum Beispiel die am weitesten vom Ziel entfernte Figur 3 Schritte davon entfernt ist und eine 5 gewürfelt wird, wird die Figur vom Brett entfernt.

Wenn es Ihnen gelingt, alle Steine zu entfernen, aber der Gegner mindestens einen Stein entfernt hat, gewinnen Sie einen Punkt. Wenn es dem Gegner nicht gelungen ist, einen Stein zu entfernen, spricht man von einem "Gammon" und es werden zwei Punkte vergeben. Wenn der Gegner noch Steine in seinem ersten Quadranten oder in seinem Haus hat, hat er "backgammoned" und erhält drei Punkte.

Verdoppeln der Einsatzwürfel

Jeder Spieler kann vor dem Würfeln den Einsatz verdoppeln, indem er dem anderen Spieler den Würfel anbietet, dessen Seite mit der Zwei markiert ist. Nimmt der Gegner das Angebot nicht an, hat er das Spiel verloren. Nimmt er an, behält er den Würfel und kann seinerseits, wenn er Interesse hat, den Einsatz verdoppeln, indem er den Würfel mit der mit 4 markierten Seite zurückgibt. Dieser Vorgang kann fortgesetzt werden, bis der Einsatz mit 64 multipliziert ist.

Hergestellt von: aquamarine games

COMPUDID S.L. Kundendienst: 91 3164030

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

Spanien

ART. N. CP024 COMPUDID S.L.

Achtung!

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.

Kleine Teile und/oder Kugel. Verschluckungsgefahr.

Entfernen Sie alle Teile der Verpackung, bevor Sie dem Kind das Spielzeug geben.

www.aquamarinegames.es