

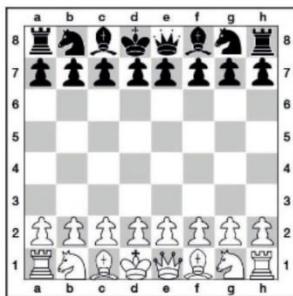
11222M

(GR) ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΣΚΑΚΙ – ΤΑΒΛΙ – ΝΤΑΜΑ - ΟΔΗΓΙΕΣ

ΣΚΑΚΙ

Εισαγωγή:

Το παιχνίδι παίζεται σε μια σκακιέρα με 64 άσπρα και μαύρα τετράγωνα. Κάθε παίκτης έχει έναν βασιλιά, μια βασίλισσα, 2 αξιωματικούς, 2 πύργους, 2 ίππους και 8 πιόνια (στρατιώτες), τα οποία, στην αρχή του παιχνιδιού, τοποθετούνται όπως φαίνεται στο διάγραμμα.



Σκοπός:

Στόχος του παιχνιδιού είναι να κάνεις ματ στον βασιλιά του αντίπαλου.

Ο βασιλιάς μπορεί να αποκρούσει τον κίνδυνο με τρεις τρόπους:

A- Αιχμαλωτίζοντας το πιόνι που τον απειλεί, είτε μόνος του είτε με κάποιο άλλο πιόνι. Δεν μπορεί να πάρει το πιόνι αν η κίνησή του σημαίνει ότι θα καταλάβει κάποιο τετράγωνο όπου θα μπορούσε να γίνει ματ από άλλο πιόνι.

B- Αν κινηθεί σε κάποιο τετράγωνο που δεν αποτελεί απειλή.

Γ- Τοποθετώντας ένα άλλο πιόνι ανάμεσα σε εκείνον και το πιόνι που τον απειλεί.

Αν δεν μπορέσει να κάνει καμιά από αυτές τις κινήσεις, του γίνεται ματ και το παιχνίδι τελειώνει.

Κανόνας:

Ο βασιλιάς μπορεί να προχωρήσει προς κάθε παρακείμενο τετράγωνο (μαύρο ή άσπρο), πχ.

μπροστά ή πίσω, διαγώνια, αριστερά, κάθετα, και μπροστά ή πίσω, οριζόντια.

Η βασίλισσα μπορεί να μετακινηθεί σε όποια τετράγωνα επιθυμεί σε κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια κατεύθυνση, και όσο μακριά αφού δεν υπάρχουν εμπόδια να σταματήσουν το πέρασμά της.

Το παιχνίδι παίζεται κάθετα ή οριζόντια σε απεριόριστο αριθμό τετραγώνων.

Ο αξιωματικός κινείται διαγώνια, πίσω και μπροστά.

Ο ιππότης μπορεί μόνο να κινηθεί σε τετράγωνο αντίθετου χρώματος από αυτό στο οποίο βρίσκεται πάνω, αλλά μπορεί να παραλείψει ένα τετράγωνο. Έτσι κάνει μια κίνηση τριών τετραγώνων: ένα ή δύο τετράγωνα σε οριζόντια (ή κάθετη) κατεύθυνση και το άλλο τετράγωνο (α) σε δεξιά γωνία.

Κανενός είδους εμπόδιο δεν υπάρχει σε αυτή την κίνηση. Ο ιππότης είναι το μόνο πιόνι που μπορεί να κάνει άλμα πάνω από κάποιο άλλο πιόνι της σκακιέρας.

Το πιόνι κινείται σε κάθετη κατεύθυνση ένα τετράγωνο τη φορά. Όμως, την πρώτη φορά που κινείται, το πιόνι μπορεί να προχωρήσει δύο τετράγωνα. Όταν το πιόνι φτάνει στην τελευταία

σειρά, μπορεί να μετατραπεί σε οποιοδήποτε πιόνι του ίδιου χρώματος. Ο παίκτης του οποίου το πιόνι κερδίζει την βασίλισσα μπορεί να πάρει πίσω όσα πιόνια είχα χάσει ή να αποκτήσει επιπλέον πιόνια.

Κατάκτηση:

Με την εξαίρεση του πιονιού (στρατιώτη), τα υπόλοιπα πιόνια αιχμαλωτίζουν τα κομμάτια τα οποία βρίσκονται στην κατεύθυνσή τους. Αυτά τα πιόνια παίρνουν την θέση των κομματιών που αιχμαλώτισαν. Το πιόνι (στρατιώτης) αιχμαλωτίζει κομμάτια διαγωνίως και εμπρός σε τετράγωνο του ίδιου χρώματος με το πιόνι. Αυτό το πιόνι καταλαμβάνει τη θέση του αιχμαλωτισμένου κομματιού

ΝΤΑΜΑ

Εισαγωγή:

Οι ντάμες είναι ένα παιχνίδι για δύο (2) παίκτες. Κάθε παίκτης επιλέγει το χρώμα της ντάμας και τοποθετεί τα 12 πιόνια του στα τετράγωνα των τριών πρώτων σειρών του πίνακα. Και οι δύο παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν τις ντάμες τους στα τετράγωνα που είναι του ίδιου χρώματος. Κάθε παίκτης μετακινεί τις ντάμες με τη σειρά.

Σκοπός:

Να αιχμαλωτίσεις και να αφαιρέσεις τις ντάμες του αντίπαλου από τον πίνακα.

Κανόνας:

Για να αφαιρέσει την ντάμα του αντίπαλου από τον πίνακα, ο παίκτης πρέπει να περάσει πάνω από αυτό το πιόνι. Για να γίνει αυτό, πρέπει οι ντάμες να περάσουν πάνω από την αιχμάλωτη ντάμα σε διαγώνια κατεύθυνση και να σταματήσουν σε ένα άδειο τετράγωνο. Όλες οι κινήσεις πρέπει να γίνουν σε διαγώνια κατεύθυνση και σε ίδιου χρώματος τετράγωνο.

Διπλές και τριπλές κινήσεις μπορούν να γίνουν στην ίδια σειρά εφόσον υπάρχουν άδεια τετράγωνα σε οποιαδήποτε επόμενη διαγώνια κατεύθυνση. Όταν η ντάμα του παίκτη φτάνει στην τελευταία σειρά του αντιπάλου πάνω στον πίνακα – αυτή ντάμα γίνεται «Βασιλιάς». Γίνεται «Βασιλιάς» όταν τοποθετηθεί πάνω του μια άλλη ντάμα του ίδιου χρώματος. Ένας «Βασιλιάς» μπορεί να κινηθεί μπροστά και πίσω σε διαγώνια κατεύθυνση πάνω στον πίνακα.

ΤΑΒΛΙ

Εισαγωγή:

Παιχνίδι δύο παικτών, οι οποίοι μπορούν να έχουν 15 πούλια (μαύρα ή άσπρα) και δύο ζάρια. Και στις δύο πλευρές υπάρχουν 12 γραμμές ή κενά (κόκκινα και άσπρα τρίγωνα). Το τάβλι χωρίζεται στο κέντρο με μια λωρίδα. Ο χώρος μεταξύ των τριγώνων Νο6 και Νο1 ονομάζεται «Σπίτι». Ο παίκτης Α έχει το «Σπίτι Α» και ο παίκτης Β το «Σπίτι Β». Η κατεύθυνση κίνησης φαίνεται από τα τόξα. Ο παίκτης που κινείται πρώτος είναι εκείνος που μπορεί να ρίξει τον μεγαλύτερο αριθμό ζαριών. Τα ζάρια πέφτουν και η κάθε κίνηση γίνεται με τη σειρά.

Σκοπός:

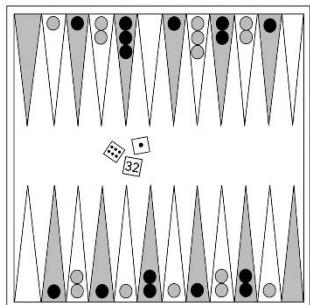
Γίνετε ο πρώτος παίκτης που θα μετακινήσει όλα του τα πούλια στο εσωτερικό μέρος και τα απομακρύνει από το ταμπλό «μαζεύοντάς τα». Ο αριθμός των πόντων εξαρτάται από το σημείο που

έφτασε ο χαμένος.

Τρόπος παιξίματος:

Ο πίνακας χωρίζεται στα τέσσερα και ο κάθε παίκτης έχει ένα εσωτερικό και έναν εξωτερικό χώρο για να παίζει. Τα άσπρα και τα μαύρα σημεία του πίνακα έχουν αριθμούς από 1-12. Ο διαχωριστικός χώρος ονομάζεται «Μπάρα».

Κάθε παίκτης παίρνει 15 πούλια, επιλέγει το χρώμα τους και μετά τα τοποθετεί με τον παρακάτω τρόπο:



Οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια με τη σειρά, και ο καθένας μετακινεί το πούλι του σύμφωνα με το τι έφερε η ζαριά. Για παράδειγμα, εάν ρίξεις ένα 5 & 2, μπορείς να μετακινήσεις ένα πούλι 5 σημεία και ένα άλλο 2, ή μπορείς να μετακινήσεις το πρώτο πούλι 5 σημεία και μετά άλλα 2 για ένα σύνολο 7 σημείων.

Σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού, μπορείς να μετακινηθείς σε οποιοδήποτε σημείο δεν έχει πούλια ή έχει ένα ή περισσότερα από τα πούλια σου. Όταν τοποθετήσεις δύο πούλια σου στο ίδιο σημείο, ο αντίπαλός σου δεν μπορεί να βάλει τα πούλια του σε αυτό το σημείο γιατί το έχεις «κάνει δικό σου». Δεν υπάρχει όριο στα πούλια που μπορείς να έχεις σε ένα σημείο. Ούτε εσύ μπορείς να τοποθετήσεις τα πούλια σου σε σημείο όπου ισχύει η παραπάνω πούλια του αντίπαλου. Όταν μετακινείς κάποιο από τα πούλια σου σε σημείο όπου ο αντίπαλος έχει μόνο ένα πούλι του, τότε «χτυπάς» το πούλι του αντίπαλου. Το αφαιρείς και το τοποθετείς πάνω στην «Μπάρα».

Αν το πούλι σου έχει χτυπηθεί και βρίσκεται πάνω στην «Μπάρα», θα πρέπει να το βάλεις ξανά στο παιχνίδι πριν μπορέσεις να μετακινήσεις τα υπόλοιπα. Για να μπεις ξανά στο παιχνίδι, θα πρέπει να ρίξεις με τα ζάρια εκείνο τον αριθμό που αντιστοιχεί σε άδειο σημείο του εσωτερικού χώρου στον πίνακα του αντίπαλου σου. Μετά χρησιμοποιήσε τον αριθμό του δεύτερου ζαριού για να μπεις ξανά ή για να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο πούλι μετακινώντας το σύμφωνα με τον αριθμό του δεύτερου ζαριού.

Μάζεμα:

Εφόσον έχεις μετακινήσει όλα τα πούλια σου στον εσωτερικό χώρο του πίνακά σου, «μάζεψέ τα» αφαιρώντας τα από εκείνα τα σημεία που ταιριάζουν με τους αριθμούς των ζαριών που έχεις φέρει. Αν, για παράδειγμα, έχεις ένα πούλι στο 2 και ένα στο 4 στον εσωτερικό σου χώρο, και ρίξεις ένα 2 και ένα 4, μπορείς να μαζέψεις αυτά τα δύο πούλια. Αν ρίξεις ένα 2 και ένα 4, αλλά έχεις μόνο ένα πούλι στο 4 και όχι στο 2, μπορείς να μαζέψεις το πούλι από το 4 και να μετακινήσεις ένα άλλο

πούλι 2 σημεία πιο κάτω από το υψηλότερο σημείο στο οποίο υπάρχει πούλι.

Αν το πούλι σου χτυπηθεί κατά τη διαδικασία μαζέματος, πρέπει να τοποθετηθεί πάνω στην «Μπάρα», να μπει ξανά στο παιχνίδι και να φτάσει στον εσωτερικό σου χώρο ώστε να μπορέσεις να το μαζέψεις.

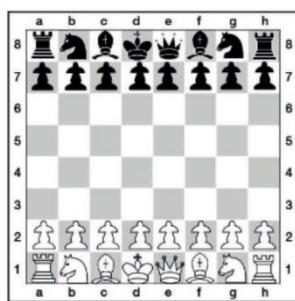
(BG) МАГНИТЕН ШАХ /ТАБЛА /ДАМА - УПЪТВАНЕ

ШАХ

Въведение:

Тази игра се играе на шахматна дъска с 64 черни и бели квадратчета.

Всеки играч има един цар, една царица, 2 офицера, 2 коня, 2 топа и 8 пешки, които в началото на играта са сложени, както е показано на картинката.



Цел:

Целта на играта е да се матира царя на противника.

Царят в шах може да предотврати опасността по три начина:

А – Улавяйки заплахата или от самия него или с една от другите пешки.

Той не може да улови пешка, която го заплашва ако това движение доведе до улавянето му от друга пешка.

Б - Чрез придвижване на безопасно квадратче за него.

С – Чрез поставяне на пешка между него и тази, която го застрашава.

Ако не може да използва нито един от тези начини, той се намира в шахмат и играта свършва.

Правила:

Царят може да се движи по едно квадратче (черно или бяло), т.е. напред или назад, вертикално, хоризонтално, наляво, напред, назад, по диагонал.

Царицата може да се движи по всички квадратчета, както тя желае - вертикално, хоризонтално или диагонално и колкото далеч желае стига да няма други пешки, които да блокират преминаването й.

Играта се играе вертикално или хоризонтално по неограничен брой квадратчета.

Рицарят се движи диагонално, напред и назад.

Конят се движи върху квадрат от различен цвят от този, на който се намира, но също така може да пропусне едно квадратче. По този начин прави движение от три квадратни хода: едно или две квадратчета в хоризонтална (или вертикална) посока, а другият квадрат(и) под прав ъгъл. Няма препятствия при това движение. Конят е единствената фигура, която може да скочи над друга.

Пешката се движи във вертикална посока, едно квадратче на ход. Но когато се движи за пръв път тя може да мине две квадратчета. Когато пешката стигне до последния ред може да я замените с друга фигура от вашия цвят. Ако един играч си е загубил кралицата може да си я върне или да получи друга допълнителна пешка.

Вземане на фигури:

С изключение на пешката, останалите фигури вземат фигури, които се намират на техния път и заемат квадратчето на взетата фигура. Пешката може да вземе фигури по диагонал и напред на квадратче от един и същи цвят с този на пешката и също заема квадратчето на заетата фигура.

Дама

Въведение:

Тази игра е предназначена за 2-ма играчи. Всеки играч си избира цвят и слага неговите 12 фигури на съответните квадратчета на първите 3 реда на таблото. И двамата играчи трябва да си сложат фигурите на квадрати от един и същи цвят. Всеки играч предвижва своята фигура по реда си.

Правила:

За да махнете фигурите на противника от таблото, играчът трябва да надскочи квадрата. За да преминете над фигурата на противника, трябва да минете по диагонал и да стигнете до празен квадрат. Всички движения трябва да се извършват по диагонал и винаги на един и същи цвят. Двойни и тройни скокове могат да бъдат направени в една и съща последователност, ако има свободни квадрати по диагонал. Когато фигурата на играча достигне до последния ред от другата страна на таблото тя става „Цар”. Тя се превръща в цар когато сложи върху нея една друга дама от един и същи цвят. Един „Цар” може да се движи напред и назад по диагонал.

Табла:

Въведение:

Това е игра за двама играчи, всеки от които разполага с 15 пула (черни или бели) и две зарчета. От двете страни на дъската има 12 линии и празни места (червени и бели триъгълници). Дъската се състои от централна ивица. Пространството между триъгълници № 6 и № 1 се нарича "Къща". Играч А е притежател на "Къща А", а играч В на "Къща В". Посоката, в която да се движат фигурите е показана със стрелките. Играчът, който се движи първи е този, който е получил най-голям брой от хвърляне на зара. Хвърлете зара и вижте кой ще започне пръв!

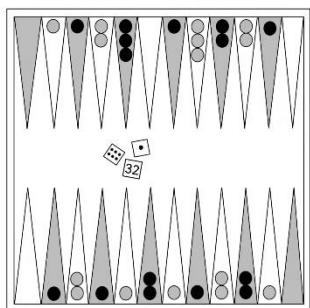
Цел:

Трябва да сте първият играч, който успее да придвижи всичките си пулове във вътрешността на таблото и след това да ги премахне. Броят на точките зависи от статуса на губещия.

Как се играе:

Имайте в предвид, че дъската е разделена на четири полета. Всеки играч има вътрешно и външно поле. Черните и бели точки на дъската са номерирани от 1-12. Разделителното пространство се нарича "Бар".

Всеки играч взема 15 пула, избира цвета им и след това ги поставя, както следва:



Играчът с черни пулове започва първи. Играчите хвърлят заровете по реда си и всеки движи пул в зависимост от хвърленото число. Например, ако хвърлите 5 и 2, може да придвижите един пул 5 точки, а друг 2, или може да придвижите един пул 7.

На този етап от играта, може да се движите навсякъде където няма пулове. Когато сложите 2 пула на място, то става ваше и вашият противник не може да сложи пул на нея. Няма ограничение в броя на пуловете, които може да сложите на това място. Вие също не можете да сложите пул на място, на което се намират двама или повече на противника.

Когато преместите един от вашите пулове върху място, на която се намира пул на противника, тогава „удрят“ пул на противника и го слагате на „бара“.

Ако вашият пул е ударен и е на бара вие трябва да го вкарвате отново в игра преди да пристъпите към друго действие. За да го вкарвате отново, трябва да хвърлите число, което съответства на свободните места във вътрешното поле на противника. След това използвайте числото от втория зар, за да вкарвате отново друг пул или да преместите произволен ваш пул в зависимост от числото показано от зара.

Резултат:

След като преместите всички свои пулове във вашето вътрешно поле, ги изваждате от тези

точки, които съответстват на номерата, хвърлен от зара. Например, ако имате един пул на 2 и един на 4 във вашето вътрешно поле и хвърлите със зара 2 или 4, може да ги махнете и двете. Ако хвърлите 2 и 4, а имате пул само на 4, а нямате на 2 може да махнете този на 4 и да преместите пул 2 точки надолу от най-високо заетата точка.

Ако вашият пул бъде ударен в процеса на премахване трябва да бъде отново сложен на бара и да бъде отново вкаран и придвижен до вътрешното поле преди да бъде премахнат.

(RO) JOC MAGNETIC ȘAH – DAME – TABLE - INSTRUCȚIUNI

ȘAH

Introducere:

Jocul de desfășoară pe o tabla cu 64 de pătrate alternate negru și alb.

La începutul jocului fiecare jucător are un rege, o regina, 2 nebuni, 2 cai, 2 ture și 8 pioni și care sunt așezați cum arată pe imaginea de pe ambalaj.



Obiectiv:

Scopul jocului este acela de a da șah mat a regelui adversarului.

Regele pasat scapă de pericolul șahului mat în trei moduri:

A – capturând piesa care îl amenință cu șah, ori chiar el însuși ori cu alta piesă

Ei nu poate să captureze pe cel care îl amenință dacă prin aceasta mutare rezultă că ocupa un pătrat care este amenințat cu șah mat de alta piesă.

B – mutând și ocupând un alt pătrat neamenințat

C – Punând o piesă între ei și piesa adversară care îl amenință.

Dacă regele nu poate efectua niciuna dintre aceste mutări înseamnă că a primit șah mat și jocul s-a încheiat.

Reguli:

Regele poate muta în oricare dintre pătratele adiacente (alb sau negru), în fata sau în spate, vertical, în stânga, orizontală; în față sau spate, diagonală.

Regina se poate muta câte pătrate dorește pe verticală, orizontală sau diagonală atâtă timp cat pe traiectoria ei nu sunt obstacole care să îi blocheze trecerea.

Jocul se desfășoară pe verticală sau orizontală peste un număr nelimitat de pătrate.

Nebunii se mută pe diagonală înainte și înapoi.

Calul poate muta doar pe culoarea opusă fata de cea pe care sta în momentul mutării, dar poate sării un pătrat. Astfel el face o mutare de 3 pătrate: unu sau două pătrate în orizontală (sau verticală) și

celalalt pătrat(e) în colțul drept. Obstacolele nu sunt un impediment la acesta mutare. Calul este singura piesă care poate sări peste alta piesă pe tabla.

Pionii se mută pe verticală câte un pătrat o dată. Dar prima dată când mută pionul poate avansa 2 pătrate. Jucătorul al cărui pion capturează regină poate de asemenea să ia înapoi piesele pe care le-a pierdut sau să câștige piese adiționale.

Tura poate muta numai pe verticală câte pătrate dorește dacă nu sunt obstacole pe traекторia ei.

Capturarea:

Cu excepția pionilor, piesele capturează alte piese în direcția în care se mută. Piesa care capturează ia locul piesei captureate. Pionii capturează piese pe verticală sau diagonala pe un pătrat de aceeași culoare cu cel pe care îl ocupa. El ia poziția piesei captureate.

DAME

Introducere:

Damele este un joc ce se joacă în doi. Fiecare jucător își alegeră culoarea celor 12 pieselor ale sale și le așeză pe tabla cu pătrate alternative pe primele 3 rânduri. Fiecare jucător trebuie să așzeze piesele pe pătratele de aceeași culoare. Fiecare jucător mută damele cu rândul.

Obiectiv:

Capturarea și scoaterea damelor adversarului de pe tabla.

Reguli:

Pentru a scoate damele adversarului de pe tabla, jucătorul trebuie să sări peste acea piesă. Pentru sări peste piesa adversarului, piesa care săre trece peste dama capturată în diagonala și trebuie să pică pe un pătrat liber. Toate mutările trebuie efectuate în diagonala și trebuie mutat întotdeauna pe un pătrat de aceeași culoare. Săruturi duble sau triple se pot face în aceeași secvență atât timp cat există pătrate libere în orice direcție diagonala. Când dama jucătorului atinge ultima linie a adversarului de pe cealaltă parte a tablei de joc, aceasta dama devine "rege". Devine "rege" punând o alta dama (de aceeași culoare) peste el. Un "rege" poate muta în ambele părți, înainte și înapoi în diagonala.

TABLE

Introducere:

Un joc pentru doi în care fiecare jucător are 15 piese (albe sau negre) și două zaruri. Pe ambele părți ale tablei sunt 12 linii sau spații (triunghiuri roșii sau albe). Tabla este împărțită în două de o bandă centrală. Spațiile dintre triunghiurile nr. 6 și nr. 1 se numesc "casa". Jucătorul A este stăpânul "casei A" iar jucătorul B al "casei B". Direcția în care trebuie mutat este indicată de săgeți. Jucătorul care mută primul este cel care a aruncat numărul cel mai mare cu zarul. Zarurile se arunca și și mutările se fac pe rând.

Obiectiv:

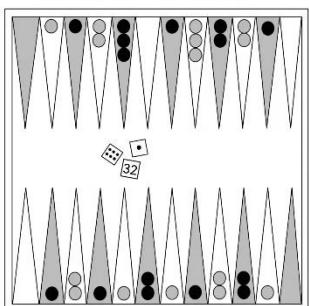
Fii primul jucător care mută toate piesele în tabla interioară și le scoate afara. Numărul punctelor

câştigate se calculează în funcție de pierderea adversarului.

Cum se joaca:

Observați că tabla este împărțită în 4 părți fiecare jucător având o parte a tablei interioara și una exterioară. Punctele albe și negre de pe tabla sunt numerotate de la 1 la 12. Linia despărțitoare se numește "bandă".

Fiecare jucător primește 15 piese, ei își aleg culoarea lor apoi le aşeză astfel:



Jucătorul cu piesele negre merge primul. Jucătorii arunca zarurile în ture alternative, și fiecare mută piesele pe spațiile care se potrivesc cu numărul aruncat. De exemplu, dacă arunca 5 și 2, poate să o piesă 5 puncte și alta 2, sau poate să mute o singură piesă 5 puncte apoi 2 pentru un total de 7.

La acest punct al jocului puteți muta în oricare spațiu liber (fără piese pe el) sau care este ocupat cu una sau mai multe piese ale aceluiași jucător și deci de aceeași culoare. Când aveți două piese pe un spațiu acest spațiu devine al dumneavoastră și nu poate fi ocupat de adversar. Nu există o limită a numărului de piese pe care le poate avea un jucător pe un spațiu. Nu puteți muta pe un spațiu care are 2 sau mai multe piese ale adversarului.

Când mutați o piesă pe un spațiu unde adversarul are o singură piesă "descoperită" aceasta este "luată". Scoateți această piesă și puneți-o pe "bandă".

Dacă piesa dumneavoastră a fost "luată" și acum este pe "bandă" trebuie să reintroduceți această piesă înainte de a putea muta alte piese. Pentru a reintra trebuie să aruncați numărul care corespunde cu un spațiu liber din partea interioară a tablei adversarului. Apoi folosiți al doilea număr de pe zar pentru a reintroduce o alta piesă sau să mutați oricare dintre piesele dumneavoastră cu numărul indicat pe zar.

Scoaterea pieselor:

Odată ce ați mutat toate piesele și le-ați adus în partea internă a tablei dumneavoastră începeți să le scoateți în funcție de numerele aruncate de zaruri. Dacă de exemplu aveți o piesă pe spațiul 2 și una pe spațiul 4 în tabla dumneavoastră interioară și aruncați cu zarurile un 2 și un 4, puteți să scoateți aceste piese. Dacă aruncați un 2 și un 4 dar aveți o piesă numai pe spațiul 4 dar nu și pe spațiul 2, atunci scoateți piesa de pe spațiul 4 și mutați o alta piesă cu 2 spații în jos de la spațiile cu numere mai mari.

Dacă piesa dumneavoastră este "luată" în timpul scoaterii pieselor trebuie pusă pe "bandă" apoi trebuie reintrodusă și adusa înapoi în spațiu interior al tablei pentru a fi scoasă.

(GB) MAGNETIC CHESS – BAKGAMMON – CHECKERS - INSTRUCTIONS

CHESS

Introduction:

The game is played on a chessboard with 64 alternating black and white squares. Each player has a king, a queen, 2 bishops, 2 knights, 2 rooks and 8 pawns, which, at the start of the game, are set up as shown in the diagram



Objective:

The goal of the game is to checkmate the opponent's king.

The king in check can ward off danger in three ways:

- A – By capturing the threatening chessman, either by himself or with one of his other pieces.
- He cannot take the chessman if this move will result in his occupying a square where he would be checkmated by another piece.
- B – By moving to occupy a non-threatening square.
- C – By interposing a piece between the opposing chessman and himself.

If he cannot employ any of these means, he is checkmated and the game is over.

Rule:

The king can move onto any adjacent square (black or white), i.e. forwards or backwards, vertically; to the left, horizontally; and forwards or backwards, diagonally.

The queen can move across as many squares as she wishes in a vertical, horizontal or diagonal direction, so long as there are no obstructions to block her passage.

The game is played vertically or horizontally over an unlimited number of squares.

The bishop moves diagonally, forwards and backwards.

The knight can only move onto a square of the opposite colour from the one he is on, but he can jump a square. He therefore makes a three-square move: one or two squares in a horizontal (or vertical) direction and the other square(s) at a right angle. Obstructions are not a bar to this movement. The knight is the only chessman that can jump over another piece on the board.

The pawn moves in a vertical direction one square at a time. However, the first time it moves, the pawn can advance two squares. When the pawn gets to the last row possible, it can immediately become any piece of its own colour. The player whose pawn takes the queen can also get back the pieces he/she has lost or gain additional pieces.

Capture:

With the exception of the pawn, chessmen capture other pieces in the direction in which the capturing chessmen move.

The capturing piece takes up the position of the captured piece. The pawn captures pieces diagonally and forwards on a square of the same colour as the one it is occupying. It takes up the position of the captured piece.

CHECKER

Introduction:

Checkers is a game for two (2) players. Each player selects a checker color and places their twelve (12)-playing pieces on alternate squares of the first three- (3) rows on the game board. Both players must place their checkers on the same color squares. Each player moves the checkers, in turn.

Objective:

To capture and remove the opponent's checkers from the game board.

Rule:

To remove the opponent's checker from the board, the player must jump that piece. To jump an opponent's piece,
the jumping checkers passes over the captured checker in a diagonal direction and must land in a

square that is vacant. All moves must be made in a diagonal fashion and must always be moved to the same Color Square. Double and triple jumps may be made in the same sequence as long as vacant squares exist in any forward diagonal direction. When a player's checker reaches the opponent's last row on the other side of the game board – this checker becomes a "King". It becomes a "King" by having another checker (of the same color) placed on top of it. A "King" may move both forward as well as backward on the game board in a diagonal direction.

BACKGAMMON

Introduction:

A game for two players who each have 15 pieces (black or white), and two dice. On both sides of the board there are 12 lines or spaces (red and white triangles). The board is divided by a central strip. The space between the triangles No6 and No1 is named "House". Player A is owner of "house A" and player B of "house B". The direction in which to move the pieces is shown by the arrows. The player who moves first is the one who has obtained the highest number by throwing on dice. The dice are thrown and the move made each in turn.

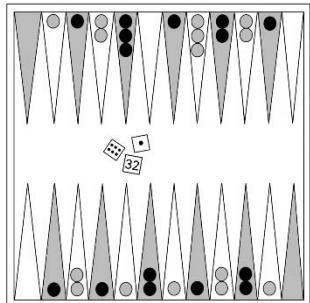
Objective:

Be the first player to move all your markers into your inner table and then remove them by "bearing off". The number of points scored depends the status of the loser.

How to play:

Note that board is divided into four tables-each player having an inner and outer table. The black and white points on the board are numbered 1-12. The dividing space is called the "Bar".

Each player gets 15 markers; players decide on their color, and then place them as follows:



Players throw the dice in alternate turns, and each moves his marker to the space that matches his throw. For instance, if you throw a 5 & 2, you may move one of your markers 5 points and another 2, or you may move the first marker 5 points and then 2 more for a total 7.

At this stage in the game, you may move to any point that is clear of any markers; occupied by one or more of your own makers. When you get 2 markers on a point, you "make" that point and your opponent cannot land on it. There is no limit to the number of markers that a player may have on a point. You may not land on a point occupied by 2 or more of your opponent's markers.

When you move one of your markers onto a point where your opponent has only one marker(a "blot"), the opponent's marker has been "hit". Remove the marker that has been hit, and place it on the Bar.

If your marker has been hit and is now on the Bar, you must re-enter this marker before you can move any others. To re-enter, you must throw the number which corresponds to an open point on your opponent's inner table. Then use the number on the second die to re-enter another marker or move any of your markers the number of points shown on that die.

Bearing off:

Once you have moved all of your markers into your own inner table, "bear them off" by removing them from those points that match the numbers you have thrown. If, for example, you have a marker on 2 and a marker on 4 in your inner table, and you throw a 2 and a 4, you can bear off both of these markers. If you throw a 2 and a 4, but you only have a marker on 4 and not on 2, you can bear off the marker on 4 and then move a marker 2 points down from the highest occupied point,

If your marker is hit while in the process of bearing off, it must be placed on the bar again and then be re-entered and move around to your inner table before bearing off.