

BACKGAMMON

2 PLAYERS



NEEDED TO PLAY: Game board printed with 12 red and 12 white triangles, 15 black checkers, 15 white checkers, 2 red dice, 2 white dice, 1 white doubling cube marked with 2, 4, 8 and so on.

SET UP:

Backgammon is played on a board consisting of 24 triangles called "points". The triangles alternate in color and are grouped into four quadrants of 6 triangles each. The quadrants are called a player's "home" board and "outer" board" and the opponent's "home" board and "outer" board. The home board and outer boards are separated from each other by two white lines running down the center creating a space called the "bar".

Players sit opposite each other. Each player has 15 checkers of the same color. Choose which player will play black and which will play white.

Players place their checkers as shown below:

TO PLAY:

Throw a single die to determine who will move first. Roll again if both players get the same number. The player who rolls the highest number goes first using the numbers shown on the two dice. Players continue taking their turns throwing their own two dice.

Each player moves in a counterclockwise direction, so the players are moving in opposite directions to each other.

Each player moves their checkers according to the number shown on the dice.

The numbers on the dice are considered individually, and not as a sum total. Thus, a player may move one man the whole throw as long as the points designated by EACH die are open, or he may move each of the two numbers with different men.

A player **MUST** use both numbers of each roll whenever possible.

If a player cannot move at all, play passes to their opponent.

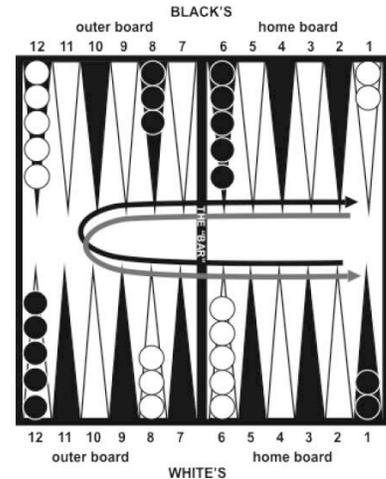
DOUBLETS: A "doublet" occurs when doubles are rolled, a player may move the number shown on one die four times. They can move the same checker all four times, or any combination of checkers they choose.

BLOCKED POINT: A blocked point refers to a point where there are two or more of the opponent's checkers. When this happens, these points are not available to land on. A player is allowed to pass over a blocked point. When a player has placed two or more of his checkers on one point, they have "made the point". There is no limit to the number of checkers one player may have on one point.

BLOT: A "Blot" is when a player only has one checker on a point. Checkers of opposite colors may not share a point, so when an opponent lands on a blot, he removes the man that was there replacing it with his own. This is called a "hit". The removed man is placed on the "bar"

THE BAR: The bar in the middle strip that separates the inner and outer boards. If your checker is moved to the bar, you must "enter" into your opponent's home board **BEFORE** you may move any of your other men. Entering is achieved by moving the checker on the bar to an available point that matches one of the dice. If no point is available, the turn passes to your opponent.

SHUTOUT or CLOSE BOARD occurs when your opponent's home board is completely blocked (all points have two or more of your opponents checkers occupying them). You would not be able to "Enter" until your opponent starts to "Bear Off" (explained next) and thereby make points available.



BEARING OFF: Bearing off the process of removing your checkers from the playing board by the roll of the dice.

You cannot start bearing off until all 15 of your checkers are in located in your home board.

You may bear off according the numbers rolled on the dice. You may also move your checkers within your home board according to the number showing on the dice.

You must use your entire roll if possible, meaning that if you roll a six but don't have any checkers on the sixth point, you must move a man off the highest point which you do have a checker. The same rule applies if you roll doubles. However, you cannot bear off a man if the point indicated on the die is vacant and there are any men on a higher counting point. If while bearing off, a man in your home board is "hit" and sent to the bar, you must re-enter your checker first and move him around to your home board before continuing with bearing off.

DOUBLING CUBE: The doubling cube is used to double the betting stakes. Before the game begins, the doubling cube is placed on the "bar", with the number 64 on top and not facing either player. If there is an automatic double, the number 2 is placed face up, again not facing either player. If there is a second automatic double, the number 4 is placed face up, and so on.

Automatic doubling occurs on each tie in the opening throw. Voluntary doubling means that a player offers to double the stakes, when it is her turn to play and before he has thrown the dice. A double may be accepted or declined, but the player declining loses whatever the stakes were before the double was offered. Thereafter, doubling alternates between players.

TO WIN:

The winner is the first player to get all 15 of his checkers off the board. A "gammon" (double game) is won when your opponent has not born off any of his men. A "Backgammon" (Triple game) is won if your opponent has not born off any of his men and has one or more men in the winner's inner table or on the bar.

CHECKERS

2 PLAYERS

SET UP: Each player chooses 12 colored discs (typically red or black)

A checkerboard consists of 64 squares alternating between 32 dark and 32 light squares. The board is oriented so that each player has a dark square on the left side corner closest to them. Each player places their pieces on the 12 dark squares closest to them.

TO PLAY:

Black moves first, players then alternate moves.

Moves are allowed only on the dark squares, pieces always move diagonally. Single pieces must move forward towards their opponent's side of the board. Moves are limited to one square at a time unless making a capturing move involving a "jump" (explained below).

A piece making a capturing move or "jump", leaps over one of the opponent's pieces diagonally, landing in a straight line on the other side of the opponent's piece. Only one piece may be caught in a single jump, although multiple jumps are allowed in a single turn. When a piece has been captured, it is removed from the board. If a player is able to make a capture, they are obligated to make the jump. If more than one capture is available, the player may choose which capture to make.

When a piece reaches the furthest row on the board opposite his home side, it is "crowned" and becomes King. One of the captured pieces is placed on top of the King, crowning it and making it twice as high as the single pieces. Kings have special privileges: they must move diagonally but they can move forward and backward; kings may combine jumps in several directions, forward and backward, in the same turn. (Singles may shift direction diagonally during a multiple capture turn, but must always jump forward).

TO WIN:

A player wins the game when the opponent cannot make a move. In most cases, this is because all of the opponent's pieces have been captured, but it could also be because all of his pieces are blocked and cannot move.

CHESS

2 PLAYERS

SET UP:

Players decide who will play black or white. There are 16 pieces in each set of black or white, these include: 1 x King (K), 1 x Queen (Q), 2 x Rooks (R), 2 x Bishops (B), 2 x Knights (KT), 8 x pawns (P). The chess pieces are arranged according to the image below.

A few hints on how to remember the arrangements of the chessboard and chess pieces:

1. Opposing Kings and Queens are situated directly opposite from each other.
2. Orient the board so the white square is in the lower right corner- "light on right"
3. The white Queen is placed on a white square, the black Queen on a black square- "Queen on her own color"

TO PLAY:

White always moves first, then play alternates between black and white. Only one piece is moved in a turn, except for "castling" which is explained later. The Knight is the only piece that can jump over other pieces. All other pieces move only along unblocked lines. You may not move a piece to a square already occupied by one of your own pieces. But you can capture an opponent's piece that stands on a square where one of your pieces can move. Simply remove the opponent's piece from the board and put your own piece in its place.

THE PIECES AND HOW THEY MOVE:

THE QUEEN: The Queen is the most powerful piece. She can move any number of squares in any direction (horizontal, vertical, or diagonal)-if her path is not blocked.

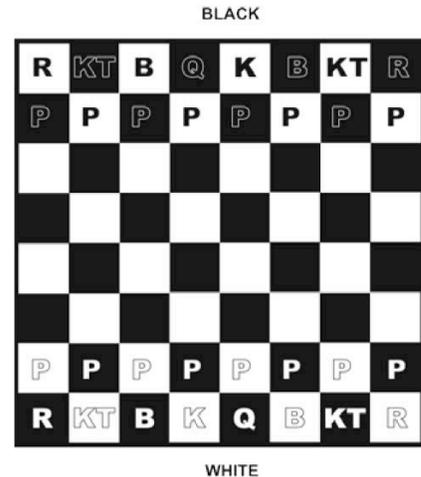
THE ROOK: The Rook is the next most powerful piece. The rook can move any number of squares vertically or horizontally if it's path is not blocked.

THE BISHOP: the Bishop can move any number of squares diagonally if it's path is not blocked. At the beginning of a game, each player has a bishop on a white square and a bishop on a black square.

THE KNIGHT: The Knight's move is special. It hops directly from its old square to its new square in the shape of an "L". It can move 2 squares vertically or horizontally and then makes a right angle turn for one more square. The Knight can jump over other pieces between its old and new squares. The Knight always lands on a square opposite in color to it's original square.

THE KING: The King is the most important piece. When he is trapped, his whole army loses. The King can move one square in any direction. (An exception is castling, which is explained later.) The King may never move into "Check", which means the King may never move onto a square that can be immediately attacked by an opponent's piece.

THE PAWN: The Pawn moves straight ahead only, never backward, but it captures diagonally. It moves one square at a time, but on it's first move it has the option of moving forward one or two squares. If a pawn advances all the way to the opposite side of the board, it is immediately promoted, usually to Queen-it may not remain a pawn or become a King. With this rule, it is possible for each player to have more than one Queen or more than two Rooks, Bishops, or Knights on the board at the same time.



CASTLING: Each player may castle only once during a game and only when certain conditions are met. Castling is a special move that lets a player move two pieces at once-the King and one Rook. In castling, the player moves his King two squares to its left or right toward one of his Rooks. At the same time, the Rook involved goes to the square beside the King and toward the center of the board.

In order to castle, neither the King nor the Rook involved may have moved before. Also, the King may not castle out of check, into check, or through check. Further, there may not be pieces of either color between the King and the Rook involved in castling. Castling is often a very important move because it allows you to place your King in a safe location and also allows the Rook to become more active. When the move is legal, each player has the choice of castling kingside or queenside or not at all, no matter what the other player chooses to do.

EN PASSANT: This French phrase is used for a special pawn capture. It means "in passing" and it occurs when one player moves a pawn two squares forward to try to avoid capture by the opponent's pawn. The capture is made exactly as if the player had moved the pawn only one square forward. If the opposing pawn does not take advantage of this option immediately, before playing some other move, the first player's pawn is safe from en passant capture for the rest of the game. But new opportunities may arise for each pawn in similar circumstances.

TO WIN:

CHECK AND CHECKMATE: The main goal of chess is to checkmate your opponent's King. The King is not actually captured and removed from the board like other pieces. But if the King is attacked ("checked") and threatened with capture, it must get out of check immediately. If there is no way to get out of check, the position is a "checkmate", and the side that is checkmated loses. A player may not move into "check", for example, moving into a direct line with your opponent's Rook if there are no other pieces between the Rook and your King -this is an illegal move since the Rook could "capture" the King, which is not allowed.

If you are in "check" there are three ways of getting out:

- 1. Capturing the attacking piece.*
- 2. Placing one of your own pieces between the attacker and your King (unless the attacker is a Knight or a Pawn)*
- 3. Moving the King away from the attack. If a checked player can do none of these, he is checkmated and loses the game.*

If a King is not in check, but that player is on move and can make no legal move, the position is called a stalemate and the game is scored as a draw or tie.

LUDO

2 TO 4 PLAYERS

SET UP: Each player chooses four pawns of the same color then places their pawns in the four dots of the color that matches their pieces in the corners of the game board-this is their "home".

TO PLAY: Each player takes a turn rolling the die; the player rolling the lowest number is the first to start the game. Each player must roll a 6 in order to release their player from "home" and onto the dot marked by a pawn matching their color. Once a pawn has been moved onto the track, they proceed clockwise along the track according to the number rolled on the die at each turn.

If the number 6 is rolled, the player receives a free turn and can throw again.

A player must roll a 6 to release each piece from Home.

When a player has more than one pawn on the track, they are allowed to choose which pawn they would like to move. The number on the die must be used to move one pawn only and cannot split between pawns. If a player lands on a square that is occupied after rolling an exact number, the piece occupying the square is bumped back to their home base, and the landing player then stays on the square.

If a player has more than one player on the same square, this is called a barrier, and no other players are allowed to pass that square. Pieces occupying the barrier square can only move off one at a time. If their move is blocked by another player's barrier, they lose their turn.

TO WIN: The winner is the first player to get all four of their pawns around the track and up the homeward path, indicated by the dots of the same color as their and onto the space in the center of the board.

SNAKES AND LADDERS

2 to 4 PLAYERS

SET UP: Players choose one colored game piece and place it beside the space labeled “1” to start. Each player must choose a different color. To determine who goes first, each person rolls the die, the player with the highest number goes first.

TO PLAY: The first player rolls the die and counts off the number rolled starting with the square marked with “1”.

Going in a clockwise direction, each player takes their turn rolling the die and moving their markers.

If a 6 is rolled, the player may take another turn.

If a turn ends with a marker landing on a square with the bottom of a ladder, the player moves up to the top of the ladder and continues on towards “100” on their next turn. If a player lands on a square showing the top of the ladder they stay where they are, a player never goes down the ladder.

If a turn ends with a marker landing on a square with the tail of a snake, the player must slide down the snake and continues from the square where the snakehead ends on their next turn. If a player lands on a square showing the head of a snake, they stay where they are, a player never goes up the snake.

(Optional) If a player lands on a square occupied by another player, they can bump the other player back to the starting square.

TO WIN: The player who is the first to reach the “100” spot on the board is the winner but the player must have the exact number to reach 100 or must wait until they can roll the die and land on the “100” square.

 **WARNING:**

Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.



BACKGAMMON ou TRIC TRAC

2 JOUEURS

BESOINS: Plateau de jeu imprimé avec 24 triangles -12 rouges et 12 blancs, 30 pions ou jetons-15 noirs, 15 blancs, 4 dés -2 rouges et 2 blancs, 1 cube pour doubler marqué avec 2, 4, 8, etc

MONTAGE: Backgammon est joué sur un plateau de jeu ayant 24 triangles appelés les "pointes". Ces triangles sont de couleurs alternantes et sont groupés en secteurs de 6 triangles chaque. Ces secteurs démarquent le jan intérieur et extérieur de chaque joueur. Ils sont séparés par deux lignes blanches au centre appelées la "barre".

Les joueurs sont en face un de l'autre et commencent avec 15 pions de la même couleur. Les joueurs les placent tel qu'indiqué sur le diagramme.

LE JEU: Lancer les 2 dés pour déterminer le premier joueur – celui avec le plus haut numéro joue le premier et le 2e joueur à la suite.

Chaque joueur se déplace dans la direction opposée de son adversaire tout en déplaçant ses pions selon le chiffre indiqué sur les dés.

Les chiffres sur les dé sont considérés individuellement et non par la somme des deux. Donc, un joueur peut jouer un pion selon la somme si il y a une place pour ce chiffre ou il peut en jouer 2 – un pour chaque chiffre si l'espace est vide. Le joueur doit se servir des 2 chiffres à chaque tour où possible si non, il doit passer le jeu à son adversaire.

DOUBLET: un doublet = le même chiffre sur les dés, un joueur s'avance 4 fois le nombre sur le dé. Il peut se servir de la même dame les quatre fois en n'importe quelle combinaison.

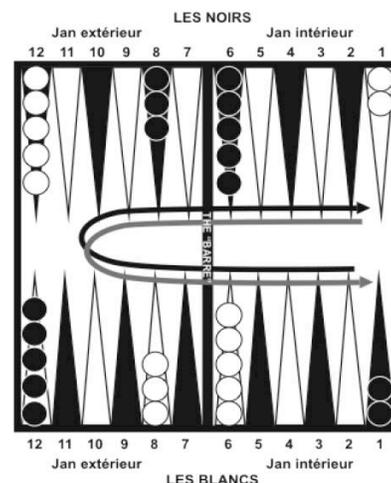
POINTE BLOQUÉE: là où il y a 2 ou plus des jetons de l'adversaire ce qui rend l'espace indisponible au joueur. Ce joueur peut sauter par-dessus. Lorsqu'un joueur a 2 jetons ou plus sur une pointe, il a fait 1 point. Il n'y a aucune limite sur le nombre de dames sur une pointe.

FRAPPER ET ENTRER (BLOT): Lorsqu'il y a un seul jeton sur une pointe, ceci s'appelle un BLOT. Puisque la pointe ne peut être partagée, l'adversaire peut la remplacer avec son propre pion. Ce pion est frappé et placé sur la barre. Ceci s'appelle un "Coup

LA BARRE: Lignes blanches qui séparent le panneau de jeu intérieur et extérieur. Quand un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, sa priorité est de rentrer ce(s) pion(s) dans le jan intérieur adverse. Un pion est rentré en le déplaçant de la barre vers une pointe libre correspondant au chiffre indiqué par un des dés. Par exemple, si un joueur tire 4 et 3, il peut rentrer un pion sur l'une ou l'autre des pointes 4 ou 3 de la zone intérieure adverse, à condition que cette pointe ne soit pas occupée par au moins 2 pions adverses. Pour jouer un jeton qui a été placé sur la Barre, il faut "entrer" dans le domicile de son adversaire AVANT de jouer aucun autre jeton. Ceci se fait en enlevant le jeton de la barre pour le mettre sur une pointe disponible correspondant au chiffre sur un des dés. Si il n'y a aucun choix, le joueur perd son tour.

BLANCHISSAGE OU JEU FERMÉ: Se produit lorsque toutes les pointes sur le côté de l'adversaire sont remplies. Il est donc impossible d'entrer jusqu'à ce que l'adversaire commence le processus de faire sortir ses jetons et finir le jeu.

LA SORTIE: Une fois qu'un joueur a rentré ses quinze pions dans son jan intérieur et uniquement à cette condition, il peut débiter la sortie. Un joueur sort un pion en utilisant le nombre indiqué par un des dés qui correspond à la pointe sur laquelle il se trouve, en le sortant du jeu.. Ainsi, un 6 permet de sortir un pion placé sur la pointe 6. S'il n'y a aucun pion sur la



pointe indiquée par le dé, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion d'une pointe en amont . S'il n'y a aucun pion sur cette pointe, le joueur est autorisé (et obligé) de sortir un pion de la pointe la plus éloignée de la sortie. La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement.

CUBE DOUBLEUR: Chaque partie commence avec l'enjeu d'un point. Le cube doubler est placé sur la Barre avec le numéro 64 au-dessus. Il ne fait pas face à aucun des joueurs. Si il y a un double automatique, le cube est changé au #2. si il y a un autre double, le numéro change au 4 etc. Un double automatique se produit au lancé des dés pour briser l'égalité. Un joueur qui sent qu'il a un avantage suffisant peut proposer de doubler l'enjeu. il peut le faire seulement au début de son propre tour et avant qu'il ait lancé les dés. Un joueur à qui est proposé un double peut refuser, dans ce cas il concède le jeu et perd un point.

BUT DU JEU: Le gagnant est le premier à sortir ses 15 pions . Un "Gammon" (double jeu) est gagné lorsque votre adversaire n'a aucun pion de sorti. "Backgammon" (triple jeu) est gagné si votre adversaire n'a aucun pion de sorti et si il a des pions dans votre zone ou sur la barre.

DAMES

2 JOUEURS

MONTAGE DU JEU: Chaque joueur choisit 12 jetons d'une couleur (rouge ou noire). Le plateau de jeu ou damier consiste de 64 carrés – 32 foncés et 32 pâles . Le damier est fait de façon à ce que chaque joueur a un carré foncé dans le coin à sa gauche. Chaque joueur place ses dames sur les 12 carrés foncés les plus près d'eux-mêmes.

LE JEU: Noir joue le premier et chacun joue à tour de rôle.

Les mouvements doivent être faits seulement dans les carrés foncés en diagonale. Chaque jeton simple doit se déplacer vers le côté de l'adversaire un carré à la fois à moins d'une prise. (expliqué plus loin) Lorsqu'un carré voisin sur la diagonale est occupé par un pion du joueur adverse, et qu'il y a une case libre derrière, ce pion peut être sauté. Il est ainsi pris et enlevé du jeu.. Si le joueur peut faire une prise, il doit le faire. Si il y en plus d'une, il peut choisir.. Quand un jeton arrive à la dernière rangée opposée, il est "couronné" et devient le roi. Un des jetons capturé est placé sur le roi et devient plus important que le jeton simple. Les rois ont certains privilèges: ils peuvent se déplacer diagonalement et aussi vers l'avant ou vers l'arrière, peuvent faire des prises dans plusieurs directions etc. au même tour. (Les jetons simples peuvent changer de directions diagonale durant une prise mais doit toujours aller de l'avant)

POUR GAGNER: Un joueur gagne lorsque son adversaire ne peut plus se déplacer. Dans la plupart des cas, tous les jetons ont été captures ou les jetons sont bloqués et ne peuvent se déplacer.

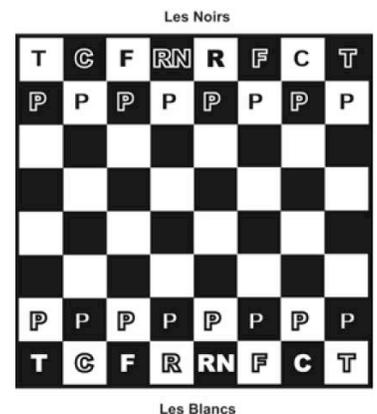
ÉCHECS

2 JOUEURS

MONTAGE:

Le jeu d'échec se joue à deux joueurs pièces blanches, pièces noires Au début de la partie, les pièces sont disposées tel qu'illustré à droite. (Voir les diagrammes ci-dessous pour l'identification des pièces.) Les petits aide-mémoire suivants vous serviront pour le positionnement des pièces sur l'échiquier.

1. Les rois et les reines adverses sont directement à l'opposé l'un de l'autre.
2. Le coin intérieur droit doit être une case blanche.
3. Le dame sur sa couleur: la dame blanche sur une case blanche, la dame noire sur une case noire.



LE JEU:

Les blancs commencent, puis c'est à tour de rôle. Une seule pièce peut être bougée à la fois (sauf en cas de roque, un déplacement spécial expliqué plus loin). Le cavalier est la seule pièce qui peut passer par-dessus une autre pièce. Toutes les autres pièces ne peuvent se déplacer que sur des lignes libres. Vous ne pouvez déplacer une pièce sur une case déjà occupée par une de vos propres pièces. Par contre, une pièce adverse peut être capturée est alors retirée du jeu et remplacée par votre pièce.

PIÈCES ET DÉPLACEMENTS

- **LA REINE:** La reine est la pièce la plus puissante de jeu. Elle se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions horizontalement, verticalement ou en diagonal si la voie est libre. Elle peut atteindre n'importe quelle case avec un point tel qu'illustré dans le diagramme (croquis).
- **LE ROI:** Le roi est la pièce la plus importante de jeu. Lorsqu'il est capturé, toute l'armée perd. Il peut se déplacer d'une case dans toutes les directions par exemple, vers une case marquée d'un point tel qu'illustré dans le diagramme. (Sauf pour le roque expliqué plus loin). Il n'a pas le droit de se mettre en échec c'est-à-dire sure une case attaquée par une pièce adverse.
- **LE FOU:** Le fou peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases sur les diagonales si la voie est libre. Le fou reste toujours sur la même couleur: le blanc sur les cases blanches, le noir sur les cases noires. Notez sur le croquis que le fou blanc à comme point de départ une case blanche et peut atteindre seulement des cases blanches. Chaque joueur possède un fou de cases blanches et un fou de cases noires.
- **LA CAVALIER:** Le déplacement de cavalier est spécial. Il saute de sa case de départ vers sa case d'arrivée. Pendant son déplacement, il peut sauter par-dessus une autre pièce. Son déplacement se fait en forme de "L" 2 cases à l'horizontale ou à la verticale puis un tour à angle droit sur une autre case. Le fou arrive toujours sur une case de couleur opposée à celle de sa case de départ.
- **LA TOUR:** La tour est la deuxième pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases horizontalement ou verticalement si la voie n'est pas bloquée.
- **LE PION:** Le pion se déplace toujours vers l'avant. Il ne peut jamais reculer. Par contre, il prend en diagonale. Il se déplace d'une case à la fois mais peut, à son premier déplacement, bouger d'une ou deux cases. Dans le croquis, les cases avec un point indiquent les destinations possibles du pion. Le pion blanc est sur sa case initiale et peut donc bouger d'une ou deux cases. Le pion noir a déjà bougé donc il ne peut se déplacer que d'une il ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois. Les cases sur lesquelles les pions peuvent prendre sont marquées d'une autre pièce, généralement en reine. Il ne peut demeurer pion ou devenir roi. Il est donc possible pour chaque joueur de posséder plus d'une reine ou plus de deux tour, deux fous ou deux cavaliers sur l'échiquier en même temps.

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX:

- **Le Roque:** Au cours d'une partie, chaque joueur ne peut roquer qu'une seule fois. Le roque est un déplacement particulier qui permet à un joueur de bouger deux pièces simultanément: le roi et une tour. Le joueur déplace le roi de deux cases à droite ou à gauche vers une de ses tours et cette même tour est ensuite placée de l'autre côté du roi en direction du centre de l'échiquier.
- **Conditions pour roquer:** Le roi et la tour n'ont jamais bougé, le roi ne doit pas être en échec ni traverser une case en échec, ni arriver sur une case menacée. De plus, aucune pièce ne doit se trouver entre le roi et la tour concernée. Le roque est souvent un déplacement important parce qu'il permet au roi de se mettre à l'abri et à la tout de se mettre en jeu.

Lorsque ce déplacement est permis, chaque joueur a le choix entre le petit roque et le grand roque ou pas de roque peu importe le choix l'adversaire.

- **La Prise "EN PASSANT"**: Ce déplacement concerne deux pions et survient lorsqu'un joueur avance un pion de deux cases pour éviter d'être capturé par un pion adverse. La prise est reconnue avoir été faite comme si le pion en question avait été avancé d'une seule case. Si le joueur opposé n'exerce pas ce privilège immédiatement c'est-à-dire avant d'effectuer un autre déplacement-le premier pion est à l'abri de tout autre prise "en passant" jusqu'à la fin de la partie. Cependant, d'autres occasions peuvent se présenter pour chacun des autres pions.

AU SUJET DE L'ÉCHEC ET MAT:

Le but de jeu est la capture du roi adverse, c'est ce qu'on appelle l'échec et mat. Lors de la capture, le roi n'est pas vraiment retiré de l'échiquier comme le sont toutes les autres pièces. Cependant, si le roi est attaqué (mis en échec) et menacé de capture, il devra obligatoirement parer cet échec immédiatement. S'il ne peut d'aucune façon se libérer de cet échec, la position occupée par le roi sera déclarée "échec et mat" et la couleur déclarée telle aura perdu la partie. Il n'est pas permis à un joueur de mettre son roi en échec. Par exemple, se déplacer en ligne directe avec la tour de votre adversaire s'il n'y a aucune pièce entre la tour et votre roi est un déplacement interdit car la tour pourrait capturer le roi, ce qui n'est pas permis.

Si vous êtes mis en échec, il y a trois façon de s'y soustraire;

1. Prendre la pièce qui met le roi en échec
2. Placer une de vos pièces entre l'attaquant et votre roi (sauf si l'attaquant est un cavalier ou un pion)
3. Déplacer le roi.

Si un joueur ne peut effectuer aucun de ces déplacements, il est déclaré "échec et mat" et perd la partie.

Si le roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut plus effectuer de déplacement, la position est déclarée "pat" et la partie est déclarée nulle.

LUDO

2 À 4 JOUEURS

MONTAGE:

Chaque joueur choisi 4 pions de la même couleur et les placent sur les 4 cercles de la même couleur dans le coin du plateau de jeu. Ceci devient leur "maison".

LE JEU: Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et le joueur avec le numéro le plus bas, commence le jeu.. Il faut rouler un 6 pour sortir de la maison au premier cercle. Une fois sur la piste, il se déplace selon le nombre sur le dé à chaque tour. Si un autre 6 est roulé, le joueur a un autre tour et peut lancer le dé une autre fois .. Si un joueur a plus qu'un pion en jeu, il peut choisir lequel il veut jouer. Le pion peut avancer selon le chiffre sur le dé avec seulement un des pions. Si le carré est déjà occupé, il le remplace et renvoie l'autre pion chez-lui.

Si un joueur a plus qu'un pion sur un carré, ceci devient un barrage et aucun joueur peut le dépasser . Il faut déplacer les pions dans le barrage un à la fois. Si le barrage d'un autre joueur les empêche d'avancer, il perd son tour.

POUR GAGNER: Le gagnant est le premier à retourner tous ses pions au parcours d'entrée au centre du plateau de jeu

SERPENTS ET ÉCHELLES

2 À 4 JOUEURS

MONTAGE: Chaque joueur se choisit un jeton d'une couleur et le dépose sur le carré #1 – le début. Chaque joueur choisit une couleur différente. Pour déterminer qui sera le premier à jouer, les joueurs roulent le dé et celui ayant le nombre le plus élevé, commence. Allant de gauche à droite, chaque joueur lance le dé et avance son jeton selon le nombre. Un joueur qui roule un 6, peut prendre un autre tour. Si un tour finit au bas d'une échelle, il faut la monter. Par contre, si un tour finit au haut d'une échelle, aucun mouvement est nécessaire. Les échelles sont pour monter et non le contraire. Continuer le jeu de tour à tour en direction du carré #100. Si un tour finit sur la queue d'un serpent, il faut glisser jusqu'à la tête du même serpent et recommencer le trajet de ce point-là. Si le tour finit sur la tête d'un serpent, aucun mouvement est nécessaire. On descend toujours sur un serpent et non le contraire.

Option: si un tour finit sur un carré occupé par un autre joueur, le jeton de l'autre joueur retourne au début.

POUR GAGNER : Le premier à se rendre au carré # 100 est déclaré seulement si il a roulé le nombre exact qui il fallait. Sinon, il doit attendre pour le nombre exact avec un prochain tour.



AVERTISSEMENT! *Risque de suffocation petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois (3) ans.*