

Course of play:

The wooden discs are flicked onto the playing field in alternating order. The player sitting to the left always goes next. When an opponent's disc is located on the board, it must always be touched by the player with one of his discs. If he does not manage this, the shot is void. The disc played ends up in the ditch, along with all of the player's own discs that may be touched by the shot.

If none of the opponent's discs are on the board, then the disc played or another of the player's own discs must at least land in the 15 zone, touch the outer boundary line of this ring, or be flicked into the centre hole. If he doesn't succeed, then the disc played must just go in the ditch.

Discs that ricochet back onto the playing field via the bands are put in the ditch; any discs touched remain in place. Discs that move over the starting/outer boundary line but land anew in the playing field remain in the game. However, all discs that remain on the start/outer line following a shot are put in the ditch. If a player manages to sink his disc in the centre hole, it's put aside and later counted. Once everyone has played all of their discs, the round is over. The last player from the prior round starts the next round.

Scoring:

After each round played, the score is settled.

For discs in the centre hole

- each player receives: 20 points
- Discs in the inner ring: 15 points each
- Discs in the middle ring: 10 points each
- Discs in the outer ring: 5 points each
- Discs touching a ring line always receive the point total of the lesser sector.

The winner of the round receives the difference of the points achieved.

Example:

If player A reaches 50 points and player B just 30, player A receives the difference in points – in this example, 20 points would be received.

End of the game:

The game is over when a player reaches the agreed point total. This player or this team wins.

Crokinole

FR

Contenu :

Le crokinole comprend un plateau de jeu, 12 palets en bois clair et 12 palets en bois sombre.

But du jeu :

Les joueurs doivent tenter de placer leurs palets respectifs le plus près possible du centre du plateau circulaire en les faisant glisser à l'aide d'une pichenette et en percutant les palets de l'adversaire pour les écarter. Après chaque manche, les points sont comptés et le premier qui atteint le total défini au préalable a gagné.

Préparation du jeu :

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Chacun d'eux reçoit 12 palets d'une même couleur. Dans la version à 3 joueurs, deux des joueurs se mettent en équipe et se voient attribuer chacun 6 palets. Ils jouent alors contre le 3e joueur qui dispose de 12 palets. À 4, les joueurs se répartissent en deux équipes. Les coéquipiers sont assis l'un en face de l'autre et se voient attribuer 6 palets chacun.

La zone de jeu est divisée en 4 aires d'égale importance, ce qui signifie que chaque joueur dispose d'un quart de la zone de jeu.

Au début, les palets de chacun des joueurs sont disposés à l'extérieur du plateau de jeu.

Règles de base :

Pendant la partie, ni le plateau de jeu, ni les sièges des participants ne doivent être déplacés – au moins une fesse doit rester en contact avec la chaise ! Seul le joueur dont c'est le tour peut toucher le plateau de jeu.

Début :

Les joueurs déterminent un total de points à atteindre, par exemple 100. Ils commencent en disposant leurs palets sur la zone de tir dans leur quart de plateau respectif, ligne au-delà de laquelle seule la moitié de chaque palet peut dépasser. En faisant une pichenette à l'aide de l'index ou du majeur, les joueurs visent le centre du plateau.

Déroulement du jeu :

Les joueurs poussent les palets en bois un à un sur la zone de jeu. Ils jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le palet d'un joueur est sur le plateau, son adversaire doit toujours le percuter avec son palet. S'il n'y parvient pas, son tir est déclaré nul. Le palet joué est alors placé dans la rigole, de même que tous les autres palets du joueur qui ont été percutés par le tir.

Si aucun palet adverse n'est présent sur le plateau, le palet joué lors du tour ou tout autre palet du joueur doit atterrir au moins dans la zone des 15 points, toucher sa limite extérieure ou encore terminer sa course dans le trou central. Si le joueur n'y parvient pas, le palet joué est placé dans la rigole.

Les palets rebondissant sur les bandes pour revenir sur la zone de jeu sont également placés dans la rigole, tandis que les palets qui ont été percutés restent en place. Les palets dépassant la zone de tir mais revenant sur la zone de jeu restent en jeu. Toutefois, tous les palets restant dans la zone de tir après un tir sont placés dans la rigole. Si un joueur parvient à loger son palet dans le trou central, celui-ci est mis de côté puis comptabilisé en fin de manche. Une fois que tout le monde a joué tous ses palets, la manche est terminée. Le joueur arrivé dernier lors de la manche joue en premier lors de la manche suivante.

Décompte des points :

Après chaque manche, le score est comptabilisé.

Pour les palets placés dans le trou central

- chaque joueur obtient : 20 points
- Palets dans le cercle intérieur : 15 points chacun
- Palets dans le cercle médian : 10 points chacun
- Palets dans le cercle extérieur : 5 points chacun
- Les palets à cheval sur une limite de zone prennent la valeur de la zone inférieure.

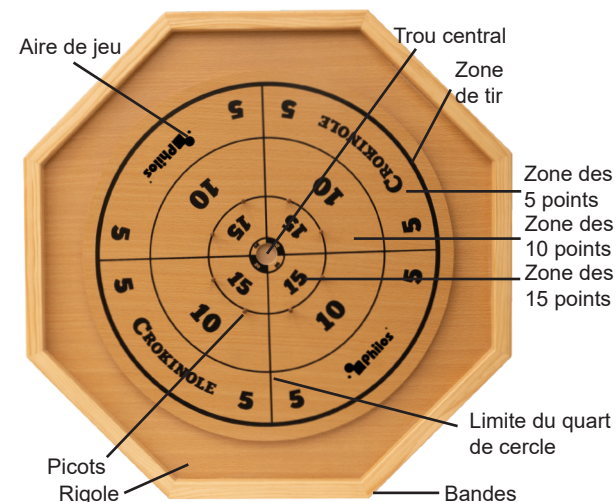
Le gagnant de la manche obtient comme score la différence entre les deux totaux.

Exemple :

Si le joueur A totalise 50 points et le joueur B 30 points, le joueur A obtient comme score la différence entre les deux totaux soit, dans cet exemple, 20 points.

Fin de partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint le nombre de points défini au préalable. Ce joueur ou cette équipe a alors gagné.



Crokinole

ES

Contenido:

El crokinole es un juego de tablero con 12 discos de madera claros y 12 oscuros.

Objetivo del juego:

Los jugadores intentan colocar sus discos de madera lo más cerca posible del centro del tablero circular lanzando los discos y apartando los del oponente. Después de cada ronda se calculan los puntos y gana quien haya alcanzado primero el total de puntos predeterminado.

Preparación de la partida:

Los jugadores se sientan el uno frente al otro. Cada jugador recibe 12 piezas de un color. En la versión de 3 jugadores, 2 jugadores crean un equipo y recibe 6 discos cada uno y juegan contra el tercer jugador, que recibe 12 discos. Con 4 jugadores, estos crean dos equipos. Los compañeros de equipo se sientan enfrentados y reciben 6 discos cada uno.

El campo de juego se divide en 4 cuadrantes de igual tamaño, es decir, que cada cuadrante de la zona de juego pertenece a un jugador.

Los discos de cada jugador se colocan inicialmente fuera del tablero.

Reglas básicas:

Ni el tablero ni la disposición de asientos pueden moverse durante el juego. Al menos una de las nalgas debe estar en contacto con la silla y solo puede tocar el tablero el jugador con el turno actual.

Inicio:

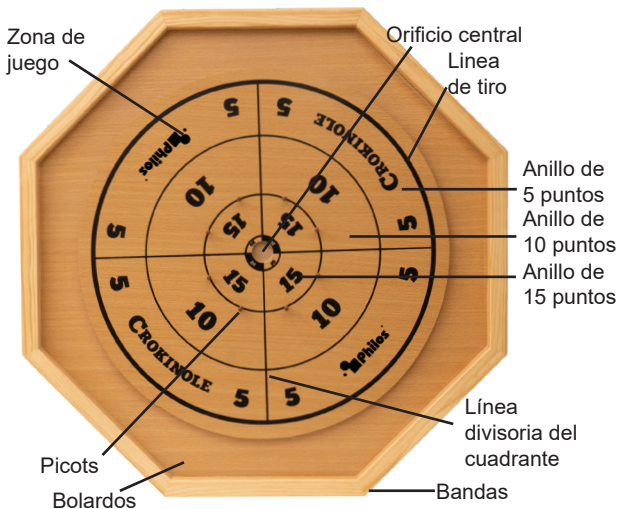
Los jugadores acuerdan un total de puntos que alcanzar, como 100. Se comienza en la línea de tiro del cuadrante del jugador y como máximo la mitad de un disco puede superar esta línea. El dedo índice o el corazón lanza un disco hacia el centro.

Desarrollo de la partida:

Los discos de madera se lanzan alternativamente al campo de juego. Se juega siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando haya un disco de un oponente en el tablero, siempre debe tocarlo el jugador con su disco. Si no lo logra, el tiro es nulo y el disco jugado acaba en el foso, junto a todos los discos propios del jugador a los que haya tocado con el tiro.

Si en el tablero no hay ningún disco de un oponente, el disco jugado u otro de los discos propios del jugador debe al menos caer en el anillo de 15 puntos, tocar la línea exterior de este anillo o lanzarse al orificio central. Si no lo logra, el disco jugado debe ir al foso.

Los discos que rebotan de vuelta al campo de juego mediante las bandas van al foso, mientras que los discos tocados se quedan donde están. Los discos que sobrepasan la línea de tiro pero vuelven a caer en el campo de juego, se quedan en el juego. Sin embargo, todos los discos que siguen en la línea de tiro después de tirar se colocan en el foso. Si un jugador logra meter su disco en el orificio central, se aparta y luego se cuenta. Una vez todos han jugado todos sus discos, acaba la ronda. El último jugador de la anterior ronda comienza la siguiente.



Puntuación:

Se cuentan los puntos después de cada ronda jugada.

Para los discos en el orificio central

- cada jugador recibe: 20 puntos
- Discos en el anillo interior: 15 puntos cada uno
- Discos en el anillo central: 10 puntos cada uno
- Discos en el anillo exterior: 5 puntos cada uno
- Los discos que toquen una línea de anillo siempre reciben el total de puntos del sector menor.

El ganador de la ronda recibe la diferencia de los puntos logrados.

Ejemplo:

Si el jugador A llega a 50 puntos y el jugador B solo a 30, el jugador A recibe la diferencia en puntos. En este ejemplo se recibirían 20 puntos.

Fin de la partida:

La partida se acaba cuando un jugador llega al total de puntos acordado. Gana este jugador o este equipo.

Crokinole

IT

Contenido:

Il Crokinole è costituito da un tabellone e da 24 dischetti di legno: 12 chiari e 12 scuri.

Scopo del gioco:

I giocatori cercano di avvicinare al centro del tabellone rotondo i propri dischetti, colpendoli con la punta delle dita e allontanando quelli dell'avversario. Dopo ogni turno si calcolano i punti e chi raggiunge per primo il punteggio complessivo prestabilito vince.

Preparazione del gioco:

I giocatori siedono uno di fronte all'altro. Ogni giocatore riceve 12 pezzi dello stesso colore. Nella versione a 3 giocatori, 2 giocatori formano una squadra e ricevono 6 dischetti ciascuno; giocheranno contro il 3° giocatore, che riceve 12 dischetti. Nel caso di 4 giocatori si formano due squadre. I membri della stessa squadra siedono uno di fronte all'altro e ricevono 6 dischetti ciascuno. L'area di gioco è divisa in 4 settori di dimensioni uguali: ogni quarto appartiene a un giocatore. All'inizio i dischetti di ogni giocatore rimangono fuori dal tabellone.

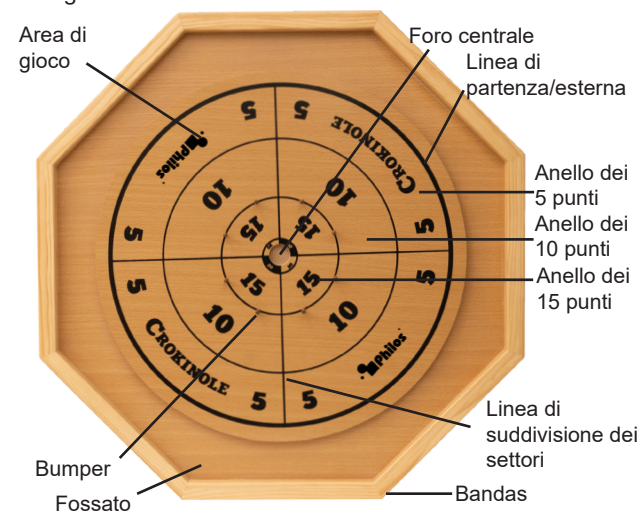
Regole di base:

Durante la partita, il tabellone non può essere spostato e i posti assegnati non possono variare: almeno una natica di ogni giocatore deve toccare la sedia e solo il giocatore di turno può toccare il tabellone.

Inizio:

I giocatori stabiliscono un punteggio totale da raggiungere, ad esempio, 100.

Si parte dalla linea di partenza/esterna del settore davanti al giocatore; il dischetto può superare questa linea fino a metà. Il dito indice (o il medio) colpisce il dischetto lanciandolo in direzione del centro.



Crokinole

DK

Indhold:

Crokinole består af et spillebræt og 12 lyse og 12 mørke træskiver.

Spillets formål:

Spillerne skal forsøge at placere deres træskiver så tæt på midten af det runde spillebræt som muligt ved at skyde dem ind med fingrene og slå modspillerens skiver væk. Efter hver runde beregnes der point, og den spiller, som først når det på forhånd aftalte antal point, vinder.

Spilforberedelse:

Spillerne sidder over for hinanden. Hver spiller får 12 brikker i samme farve. I udgaven med 3 spillere danner 2 spillere et hold og får 6 skiver hver og spiller mod den 3. spiller, som får 12 skiver. For 4 spillere danner spillerne 2 hold. Partnerne sidder over for hinanden og får 6 skiver hver. Spillefeltet er opdelt i 4 lige store kvadranter, hvilket vil sige, at en fjerdedel af spilleområdet tilhører en spiller.

Hver spillers skiver er indledningsvist placeret uden for spillebrættet.

Grundlæggende regler:

Hverken spillebrættet eller fordelingen af pladser må flyttes under spillet – man skal holde kontakt med stolen med mindst en balle, og kun spilleren, som har tur, må røre ved spillebrættet.

Start:

Spillerne aftaler en pointsum, som skal opnås, f.eks. 100.

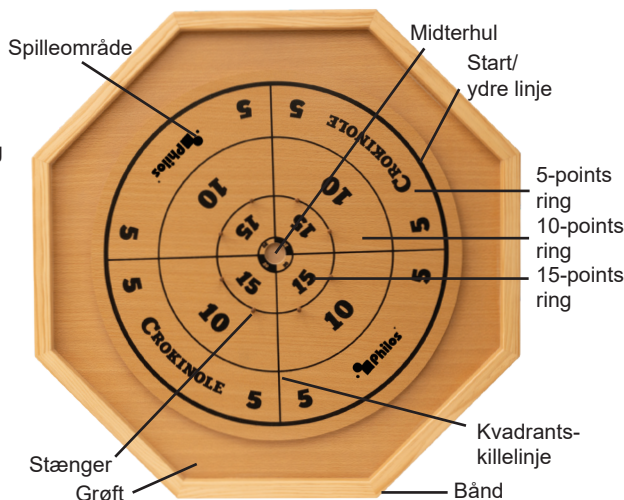
Man starter ved start/ydre linje af kvadranten nærmest spilleren, og skiverne må overtræde denne linje med halvdelen. Pege- eller langefingeren skyder i retning af midten.

Spillets forløb:

Træskiverne skydes på skift ind på spillefeltet. Spilleren til venstre er altid den næste til at spille. Når modspillerens skive er på brættet, skal den altid berøres af spilleren med dennes skive. Hvis man ikke klarer dette, er skuddet ugyldigt. Den spillede skive ender i grøften sammen med alle andre af spillerens egne skiver, som blev berørt af skuddet.

Hvis modspillerens skive ligger på brættet, skal den spillede skive eller en anden af spillerens egne skiver mindst lande i ringen til 15 point, berøre den ydre linje af denne ring, eller blive skudt ind i midterhullet. Hvis dette ikke lykkedes, ryger den spillede skive i grøften.

Skiver, som preller af og ryger tilbage på spillefeltet via båndene, lægges i grøften; eventuelt berørte skiver forbliver på deres plads. Skiver, som bevæger sig over starten/ydre linje, men lander på spillefeltet igen, forbliver i spil. Men alle skiver, som forbliver i starten/ydre linje efter et skud, lægges i grøften. Hvis en spiller formår at sende sin skive ned igennem midterhullet, lægges den til side og tælles efterfølgende. Når alle har spillet alle deres skiver, er runden slut. Den sidste spiller fra den forrige runde starter næste runde.

**Pointtælling:**

Efter hver runde afgøres pointene.

For skiver i midterhullet

- modtager hver spiller: 20 point
- Skiver i den indre ring: 15 point for hver
- Skiver i den midterste ring: 10 point for hver
- Skiver i den ydre ring: 5 point for hver
- Skiver, som rører ved en ringlinje, får altid point for området med lavest værdi.

Vinderen af runden modtager forskellen af de opnåede point.

Eksempel:

Hvis spiller A opnår 50 point og spiller B blot 30, modtager spiller A forskellen i point – i dette tilfælde bliver 20 point tildelt.

Spillets slutning:

Spillet er slut, når en spiller når den aftalte pointsum. Denne spiller eller dette hold vinder.

Crokinole

SE

Delar:

Spelet Crokinole består av ett bräde och 24 små, runda träskivor: 12 ljusa och 12 mörka.

Spelets mål:

Spelarna ska försöka placera sina träskivor så nära mitten av det runda brädet som möjligt genom att skjuta iväg dem med fingret. Samtidigt som man försöker placera sin egen skiva i ett så bra läge som möjligt ska man även försöka slå bort motståndarskivorna. Man räknar samman poängen efter varje omgång och den spelare som först uppnår en viss förutbestämd totalpoäng vinner.

Förberedelser innan spelet börjar:

Spelarna sätter sig mitt emot varandra. Varje spelare får 12 stycken träskivor i samma färg. Om 3 spelare ska delta så blir 2 av spelarna ett lag och får 6 skivor var. Den tredje spelaren spelar själv och får 12 skivor. Om 4 personer ska spela så bildar man 2 lag. Spelarna som är i samma lag ska sitt mitt emot varandra och de får 6 skivor var.

Spelfältet är indelat i 4 lika stora delar vilket innebär att varje spelare "äger" en fjärdedel av brädet. Spelarnas skivor placeras utanför brädet till att börja med.

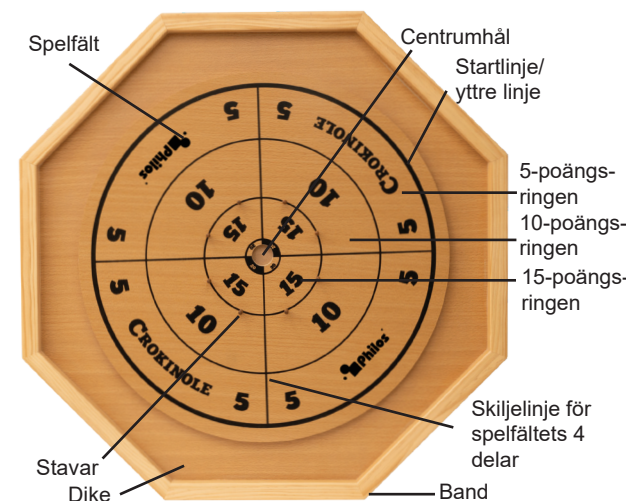
Grundläggande regler:

Spelbrädet får inte förflyttas under spelets gång och spelarna får heller inte flytta på sig. Minst en av spelarens skinkhalvor måste röra vid stolen när han eller hon skjuter sin skiva. Endast den spelare vars tur det är att skjuta får röra spelbrädet.

Låt spelet börja:

Spelarna kommer överens om vilken totalsumma som ska uppnås, t.ex. 100 poäng.

Den spelare som ska skjuta en skiva lägger den på den på startlinjen/den yttre linjen i den fjärdedel av brädet som tillhör honom eller henne. Skivan får sticka ut max till hälften från linjen. Skivan ska sedan "sprättas iväg" med pek- eller långfingret mot mitten av brädet.



Spelets gång:

Träskivorna skjuts iväg mot mitten av brädet av spelarna i tur och ordning. Man turas om att skjuta skivor och går i medsols riktning. När en motståndares skiva ligger på spelfältet måste den alltid träffas av spelaren med hans eller hennes skiva. Om han/hon inte lyckas med detta så ogiltigförklaras skottet. Den spelade skivan förflyttas till diket, tillsammans med spelarens samtliga skivor som kan träffas av skottet.

Om motståndaren inte har några skivor på brädet, måste den skiva som spelas – eller någon annan av spelarens egna skivor – landa i 15-poängsringen, röra vid denna rings yttre linje eller skjutats in i centrumhålet. Om spelaren inte lyckas med detta så måste den spelade skivan förflyttas till diket.

Skivor som studsar tillbaka från bandet och ut på spelfältet placeras i diket. Alla skivor som eventuellt träffas av den ska ligga kvar på samma ställe. Skivor som åker över startlinjen/den yttre linjen men på nytt landar på spelfältet förblir kvar i spel. Men alla skivor som ligger kvar på startlinjen/den yttre linjen efter ett skott ska läggas i diket. Om en spelare lyckas skjuta sin skiva ner i centrumhålet så ska den tas bort och poängen räknas sedan in senare. När alla spelare har spelat ut sina skivor är omgången över. Den spelare som sköt sist i den avslutade omgången inleder nästa omgång.

Poängräkning:

Poängen räknas samman efter varje avslutad omgång.

För skivor som hamnar i centrumhålet

- får varje spelare: 20 poäng
- Skivor i den inre ringen: 15 poäng för varje skiva
- Skivor i mittenringen: 10 poäng för varje skiva
- Skivor i den yttre ringen: 5 poäng för varje skiva
- Skivor som nuddar vid en ringlinje får alltid den poäng som tillhör den lägre sektorn.

Den som vinner omgången får poängskillnaden i bonus.

Exempel:

Om spelare A får ihop 50 poäng och spelare B endast 30, får spelare A en bonus på 20 poäng, det vill säga, poängskillnaden (50-30 = 20).

Spelet slutar när:

Spelet tar slut när en spelare uppnår den poängsumma som man kommit överens om. Denna spelare eller laget vinner.

Crokinole

PL

Elementy zestawu:

W zestawie z grą Crokinole znajduje się plansza oraz 12 jasnych i 12 ciemnych drewnianych dysków.

Cel gry:

Gracze próbują ustawić swoje drewniane dyski możliwie jak najbliższej środka okrągłej planszy poprzez strzelanie nimi i strącanie dysków przeciwnika. Po każdej rundzie następuje podliczenie punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwsze osiągnie wcześniej ustaloną liczbę punktów.

Przygotowanie do gry:

Gracze siadają naprzeciwko siebie. Każdy gracz otrzymuje 12 dysków jednego koloru. W wersji dla 3 graczy 2 graczy tworzy zespół. Każdy członek zespołu otrzymuje po 6 dysków i gra przeciwko trzeciemu graczowi, który otrzymuje 12 dysków. W wersji dla 4 graczy tworzy się dwa zespoły. Partnerzy siadają naprzeciwko siebie i otrzymują po 6 dysków.

Pole gry dzieli się na 4 ćwiartki o równych rozmiarach, co oznacza, że jedna czwarta obszaru gry należy do każdego z graczy.

Dyski każdego gracza początkowo znajdują się poza planszą.

Zasady podstawowe:

Podczas gry nie można zmieniać ustawienia planszy ani pozycji graczy. Co najmniej jeden pośladek musi dotykać krzesła, a planszy może dotykać tylko ten gracz, który ma wykonać ruch w bieżącej turze.

Rozpoczęcie:

Gracze uzgadniają limit punktów do zdobycia, na przykład 100. Gra rozpoczyna się na linii startowej/zewnętrznej ćwiartki znajdującej się przed graczem. Dyski mogą wychodzić poza tę linię jedynie do połowy. Za pomocą palca wskazującego lub środkowego należy uderzyć dysk w stronę środka planszy.

Przebieg gry:

Drewniane dyski są naprzemiennie uderzane na planszy. Gracze wykonują swoje ruchy kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy dysk przeciwnika znajduje się na planszy, gracz strzelający musi zawsze dotknąć go swoich dyskiem. W przeciwnym razie jego strzał zostanie uznany za nieważny. Wtedy dysk gracza strzelającego jest umieszczony w ryniency wraz z pozostałymi dyskami uderzonymi po strzale.

Jeśli na planszy nie ma dysków przeciwnika, strzelony dysk lub inny dysk gracza strzelającego musi znaleźć się na linii 15 punktów lub w strefie 15 punktów wyznaczonych tą linią albo wpaść do otworu środkowego. Jeśli do tego nie dojdzie, strzelony dysk musi zostać umieszczony w ryniency.

Dysk, które odbijają się rykoszetem od bandy i wrócą na pole gry, należy umieścić w ryniency. Pozostałe dotknięte dyski pozostają na miejscach. Dyski, które przejdą przez linię startową/zewnętrzną, ale ostatecznie znajdą się na polu gry, pozostają w grze. Jednak wszystkie dyski pozostające na linii startowej/zewnętrznej po strzale należy umieścić w ryniency. Jeśli graczowi uda się wrzucić własny dysk do dołka środkowego, odkłada go i uwzględnia podczas obliczania punktów. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje dyski. Następną rundę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej wykonywał ruch jako ostatni.

Zdobywanie punktów:

Punkty są liczone po zakończeniu każdej rundy.

Za dyski znajdujące się w dołku środkowym

- każdy gracz otrzymuje: 20 punktów
- Za dyski w strefie otaczającej dołek: 15 punktów
- Za dyski w strefie środkowej: 10 punktów
- Za dyski w strefie zewnętrznej: 5 punktów
- Dyski dotykające linii strefy zawsze wliczają się do strefy o mniejszej liczbie punktów.

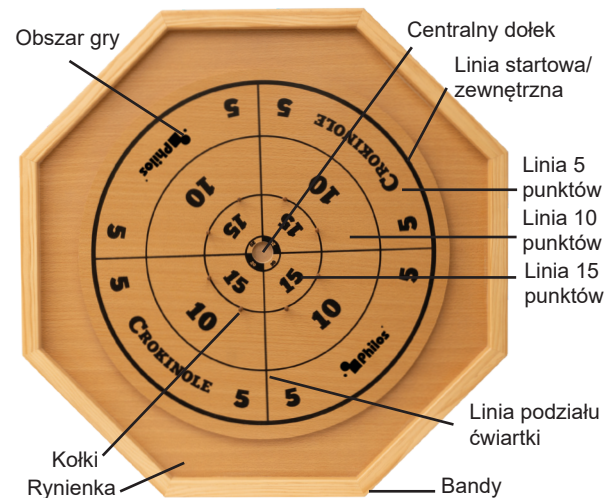
Zwycięzca rundy otrzymuje różnicę zdobytych punktów.

Przykład:

Jeśli gracz A zdobędzie 50 punktów, a gracz B zdobędzie zaledwie 30 punktów, gracz A otrzymuje różnicę punktów, czyli w tym przykładzie 20 punktów.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy osiągnie ustaloną na początku liczbę punktów. Zwycięzcą zostaje gracz lub jego zespół.



Crokinole

RU

Набор для игры

Набор для игры в крокиноль состоит из игровой доски, 12 светлых и 12 темных деревянных фишек в форме дисков.

Цель игры

Игроки стараются расположить свои фишки как можно ближе к центру круглой игровой доски, щелкая по ним пальцами и сбивая фишки соперника. После каждого раунда записывается количество очков, и побеждает тот, кто первым достигнет заранее определенного лимита.

Подготовка к игре

Игроки садятся друг напротив друга. Каждому игрок берет по 12 фишек одного цвета. Два игрока втроем два игрока объединяются в команду, берут по 6 фишек и играют против третьего игрока, у которого 12 фишек. Для игры вчетвером игроки разделяются на две команды. Партнеры садятся друг напротив друга и каждый получает по 6 фишек. Игровое поле разделяется на 4 равные части так, чтобы каждая четверть поля принадлежала одному из игроков.

Фишки каждого игрока изначально располагаются вне игрового поля.

Основные правила

Во время игры не разрешается передвигать игровую доску, а игрокам запрещено покидать свое место — по крайней мере одна ягодица должна касаться стула и только игроку, совершающему ход, разрешено прикасаться к игровой доске.

Начало

Игроки договариваются о лимите очков, к примеру, 100. Игру начинают от начальной/внешней линии четверти, расположенной напротив игрока. Фишки игрока могут пересекать четвертную линию не более чем наполовину. Игрок щелкает указательным или средним пальцем по фишке, отправляя ее к центру игрового поля.



Фишки, возвратившиеся рикошетом от краев обратно на поле, уходят в ров, а все фишки, которых они коснулись, остаются на своих местах. Фишки, пересекшие начальную/внешнюю линию, но снова попавшие на поле, остаются в игре. В то же время все фишки, оставшиеся после удара, на начальной/внешней линии, уходят в ров. Если игроку удастся попасть фишкой в центральное отверстие, эту фишку откладывают и учитывают при подсчете очков. Как только хотя бы один из игроков разыгрывает все свои фишки, раунд окончен. Следующий раунд начинает игрок, чей ход в предыдущем раунде был последним.

Подсчет очков

Очки подсчитываются после каждого раунда.

За фишки, попавшие в центральное отверстие,

- каждый игрок получает по 20 очков
- За фишки, оставшиеся во внутреннем круге — по 15 очков
- За фишки, оставшиеся в среднем круге — по 10 очков
- За фишки, оставшиеся во внешнем круге — по 5 очков
- За фишки, оставшиеся на пересечении кругов, игроки получают очки, соответствующие менее привилегированному кругу.

Победителю раунда засчитывается разница заработанных очков.

Например

Если игрок А заработал 50 очков, а игрок В всего лишь 30, игроку А засчитывается разница — в данном случае он получает 20 очков.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков достигает оговоренного лимита очков. Этот игрок или его команда выигрывают.

Ход игры

Игроки поочередно выщелкивают деревянные фишки на игровое поле. Очередность ходов передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Если на доске находится фишка соперника, игрок, совершающий ход, обязан коснуться ее своей. Если это ему не удастся, ход не приносит очков. Разыгранная фишка отправляется в ров вместе со всеми фишками, которых она коснулась и которые принадлежат игроку, делающему ход.

Если на доске нет ни одной фишки соперника, разыгранная фишка или любая другая фишка игрока, делающего ход, должна достичь хотя бы пятнадцатичкокового круга, коснувшись внешней линии данного круга, или попасть в центральное отверстие. Если это не удастся, разыгранная фишка уходит в ров.

Schach

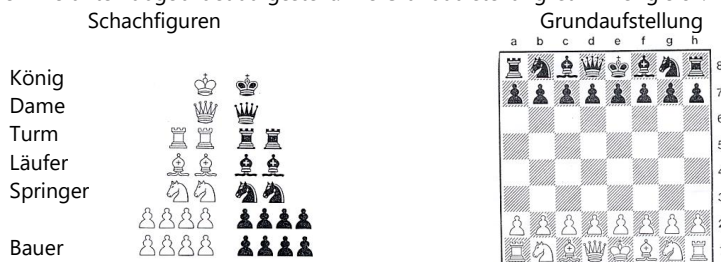
DE

Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus abwechselnd hellen und dunklen Feldern und wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass in der rechten unteren Ecke ein helles Feld liegt.

Die Spielfiguren

Zu Beginn werden alle 32 Schachfiguren wie unten abgebildet aufgestellt. Die Grundaufstellung ist immer gleich.



Spielbeginn

Die Spielsteine werden ausgelost. Weiß beginnt. Beide Spieler haben abwechselnd einen Zug.

Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

König Ein Feld in beliebiger Richtung. Mit dem König darf man sich allerdings nicht selbst ins Schach stellen.

Dame In jede Richtung über beliebig viele leere Felder.

Läufer Diagonal über beliebig viele leere Felder. Er bleibt immer auf den Feldern der gleichen Farbe.

Springer Zwei Felder waagrecht und ein Feld senkrecht oder umgekehrt. Dabei darf auch über eigene wie gegnerische Figuren gesprungen werden.

Turm Vertikal oder horizontal über beliebig viele leere Felder

Bauer Ein Feld vorwärts. Nur beim ersten Zug nach Belieben zwei Felder vorwärts. Bauern sind die einzigen Figuren, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Gelangt ein Bauer an die gegnerische Startlinie, so muss der Spieler diesen Bauern in eine andere Figur umwandeln; Dame, Turm, Läufer oder Springer. Unabhängig davon, ob diese Figur sich noch auf dem Brett befindet.

Figuren schlagen

Alle Figuren, bis auf den Bauern, können mit ihren Zügen eine gegnerische Figur schlagen. Der Bauer darf nur in der Diagonale nach vorne schlagen.

Besonderheit des Bauern ist das en passant Schlagen: Kommt ein Bauer nach der Startstellung mit einem Doppelschritt neben einem gegnerischen Bauern zu stehen, so darf (nicht muss) dieser gegnerische Bauer den Bauern so schlagen, als ob er nur ein Feld vorgerückt ist. En passant Schlag besteht unmittelbar nach dem Doppelschritt, ein Zug später ist dieses Recht nicht mehr gültig.

Rochade

Wenn in der Partie der Turm und der König noch nicht von der Startlinie bewegt wurden und zwischen den beiden sich keine Figuren mehr befinden, darf der Spieler eine Rochade durchführen.

Kurze Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Königsturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.

Lange Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Damenturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.

Ziel der Schachpartie

Alle taktischen Bewegungen und Züge sind darauf gerichtet den feindlichen König „Schach Matt“ zu setzen, d.h. in eine Position zu bringen, aus der er sich weder durch eigenes Ziehen, noch durch verteidigende Züge vor dem Geschlagen werden retten kann. Er hat die Partie dann verloren. Eine Partie endet unentschieden (*remis*), wenn keine der beiden gegnerischen Parteien das Spiel zu seinen Gunsten beenden kann.

Backgammon

Spielausstattung:

Spielbrett, 15 helle und 15 dunkle Spielsteine, Würfel

Begriffserklärung:

Jeder Spieler hat auf dem Spielbrett ein äußeres und inneres Feld. Das innere Feld wird auch Heimfeld genannt.

Bar: Abtrennung der Spielhälften, Mittellinie

Point: Dreiecksspitzen (die Zungen auf dem Spielfeld)

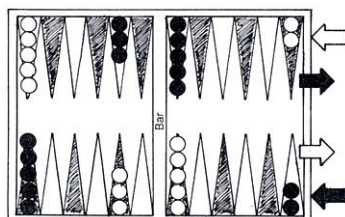
Ziel des Spieles:

Das Spielziel ist, die eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und von dort aus abzutragen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine Spielsteine vom Spielbrett gebracht hat.

Grundaufstellung:

Da es verschiedene Arten gibt, Backgammon zu spielen, werden hier nur die bekanntesten Grundregeln erklärt. Die Spielsteine werden wie auf der folgenden Abbildung dargestellt in ihre Anfangsposition gebracht. Weiß spielt hier von oben rechts nach links, dann nach unten links und von dort nach rechts in sein Heimfeld (also gegen den Uhrzeigersinn). Schwarz zieht in die umgekehrte Richtung (im Uhrzeigersinn). Die vorgegebene Laufrichtung muss eingehalten werden, ein Ziehen in die entgegengesetzte Richtung ist nicht erlaubt.

äußeres Feld schwarz inneres Feld schwarz



äußeres Feld weiß inneres Feld weiß

Spielbeginn:

Zuerst würfelt jeder Spieler mit nur einem Würfel um den Start. Der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt. Haben beide Spielpartner die gleiche Augenzahl gewürfelt, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene Augenzahlen auf den Würfeln erscheinen. Für seinen ersten Zug mit den Spielsteinen muss er die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielpartner gewürfelt haben.

Würfeln:

Nach dem Start dürfen für jeden Wurf zwei Würfel verwendet werden. Beide Spielpartner würfeln und ziehen nun abwechselnd. Beim Würfeln müssen die Würfel in die jeweilige rechte Spielbrethälfte gewürfelt werden. Mit der gewürfelten Augenzahl kann das Ziehen der Steine erfolgen. Zwischen zwei

Möglichkeiten des Ziehens kann gewählt werden.

Ziehen:

Man zieht mit den angegebenen Augenzahlen beider Würfel nur mit einem Stein. In diesem Fall muss beachtet werden, dass die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt werden dürfen. Jede der einzelnen Augenzahl muss einzeln gezogen werden und ein Zwischenhalt auf einem Point muss möglich sein. Sollte der Zwischenhalt von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein, so ist dieser Zug nicht möglich. Dem Spieler steht es allerdings frei, die Reihenfolge der Augenzahl zu wählen. Im anderen Fall zieht man mit zwei verschiedenen Steinen die verschiedenen Augenzahlen der Würfel.

Beispiel: Gewürfelt werden eine 2 und eine 5. Es steht dem Spieler nun frei, mit einem Stein 2 und 5 oder 5 und 2 Punkte oder mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 2 und 5 Punkte zu ziehen.

Zu beachten beim Ziehen:

Beim Ziehen können alle Points besetzt werden, mit Ausnahme der Points, auf denen zwei oder mehr gegnerische Spielsteine stehen. Es besteht grundsätzlich Zugzwang. Also beide gewürfelten Augenzahlen müssen gezogen werden. Sollte nur das Ziehen der einen oder der anderen Augenzahl möglich sein, so muss die höhere der beiden Augenzahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt. Kann keine Augenzahl gezogen werden, verfällt der Wurf komplett und der Spielpartner ist an der Reihe.

Falsches Ziehen:

Setzt einer der Spieler einen Stein falsch, so darf der Spielpartner die Korrektur des Zuges verlangen. Die Korrektur darf nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat.

Einen Stein schlagen:

Liegt ein einzelner Stein auf einem Point, so kann dieser vom Gegner dann geschlagen werden, wenn er auf diesem Point landet oder einen Zwischenhalt einlegt. Der geschlagene Spielstein wird auf die Bar gelegt.

Einen Stein wieder ins Spiel bringen:

Der Spieler, der einen oder mehrere Spielsteine auf der Bar hat, darf solange im Spielfeld keinen Stein bewegen, bis er alle Steine von der Bar wieder ins Spiel gebracht hat. Die Spielsteine von der Bar müssen in das gegnerische Heimfeld gesetzt werden. Gesetzt werden können die Spielsteine nur dann, wenn er mit den gewürfelten Augenzahlen einen freien Point im Heimfeld des Gegners erreichen kann. Liegt ein gegnerischer Stein auf einem Point, kann er von der Bar weg diesen auch schlagen. Gelingt es mit einem Wurf nicht, seinen Stein ins Spiel zu bringen, ist der Wurf verloren und der Gegner ist mit dem nächsten Wurf dran.

Pasch:

Wenn ein Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) gewürfelt wird, zieht der Spieler doppelt so viele Augen.

Beispiel: Würfelt ein Spieler zweimal die 2, so hat er verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Er kann mit nur einem Stein viermal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein dreimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein einmal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein zweimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein auch zweimal 2 Punkte ziehen.

Abtragen (Hinauswürfeln)

Mit dem Abtragen darf erst begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im eigenen Heimfeld befinden. Das Abtragen bedeutet, dass man seine Steine hinauswürfelt, also außerhalb des Spielbretts. Ein Stein darf hinausgewürfelt werden, wenn die Punktzahl eines Würfels ausreicht, um diesen Stein über den Spielfeldrand zu ziehen. Man darf einen Teil des Wurfes oder den ganzen Wurf auch dazu benutzen, seine Steine im Heimfeld weiter zu ziehen anstatt sie auszuspielen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn der Gegner noch einen Stein auf der Bar hat, und dieser einen eigenen einzelnen Stein im Heimfeld schlagen könnte. Tritt dieser Fall ein, dass man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, so muss man den geschlagenen Stein erst wieder ins gegnerische Heimfeld ins Spiel bringen und mit diesem Stein bis ins eigene Heimfeld ziehen, bis man mit dem Abtragen fortfahren kann.

Spielende und Gewinn

Einfacher Sieg:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein abtragen kann. Hier hat auch der Gegner einen oder mehrere Spielsteine abtragen können.

Gammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner konnte hier jedoch keinen einzigen Stein abtragen.

Backgammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner hat hier keinen einzigen Stein abtragen können und befindet sich mit einem oder mehreren Steinen noch auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers.

Anmerkung:

Bei manchen Backgammon liegt ein Verdopplungs-Würfel mit dabei. Mit diesem kann der Einsatz während des Spiels verdoppelt werden. Diese Spielvariante und auch die teilweise unterschiedlichen Turnierregeln können hier nicht behandelt werden.

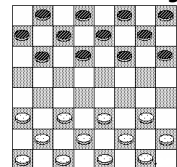
Dame

Inhalt:

1 Spielbrett

12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Grundaufstellung:



Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler positioniert, dass das untere rechte Spielquadrat weiß ist. Die Spieler belegen mit ihren 12 Spielsteinen die dunklen Felder wie oben abgebildet.

Spielbeginn:

Die Farbe der Spielsteine wird ausgelost. Der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen beginnt. Anschließend ziehen beide Spieler abwechselnd.

Ziehen der Spielsteine:

Die Spielsteine werden nur vorwärts bewegt, indem sie diagonal auf ein freies dunkles Feld in der nächsten Reihe gesetzt werden (Zurückziehen von Spielsteinen ist nicht gestattet). Ist das Feld von einem eigenen Spielstein besetzt, kann der Zug nicht durchgeführt werden. Ist das Spielfeld vom gegnerischen Spielstein besetzt, so kann dieser übersprungen werden, wenn das nächste Feld in der gleichen diagonalen Linie frei ist. Der übersprungene Spielstein wird vom Feld genommen. Es können auch mehrere fremde Spielsteine übersprungen werden, wenn jeweils ein freies dunkles Feld zwischen ihnen ist. Gelangt man mit einem Spielstein auf die letzte Linie der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts, so wird ein zweiter Spielstein auf diesen gelegt. Diesen Doppelstein bezeichnet man als „Dame“. Eine Dame darf über mehrere freie Spielflächen gezogen werden, vorwärts wie rückwärts. Springen darf sie aber auch nur, wenn ein freies dunkles Feld hinter dem geschlagenen Stein liegt. Mehrfachsprünge sind dabei auch über Eck möglich. Eine Dame kann von einem gegnerischen Spielstein oder einer gegnerischen Dame geschlagen werden.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als letzter noch Spielfiguren auf dem Spielbrett hat.

Chess

GB

The Chess-board

The chess-board consists of alternately, black and white square fields (eight by eight) placed between the two opposing players so that there is a white square in the lower right hand corner where the white pieces are set up.

The Pieces

At the beginning of the game all 32 pieces are set up as in the diagram below. The basic set-up is always the same.



To start the game

Who plays with which colour is decided upon "blind". White always starts the game. Moves are taken in turn.

Moves of the Pieces

- King** One square in any direction. He cannot move into "check" or otherwise pass over a threatened square (as in castling).
- Queen** In any direction in a straight line, as many squares as is wished or as is possible.
- Bishop** Diagonally along a straight line as many as he wishes or as is possible. He stays on his starting colour.
- Knight** Two squares horizontally and one vertically or one vertically and two horizontally, in the shape of an "L", forwards or backwards. The knight is the only piece that can jump over other pieces, either ones own or his opponents'.
- Rook** Horizontally or vertically along as many empty squares as is wished or as is possible.
- Pawn** One square forwards. Only on the first move can one choose to move two squares. When a pawn reaches the start line of the opponent, the player must convert this pawn into another piece; queen, rook, bishop or knight. This happens independently of the piece still being present on the board.

Taking Prisoners

All figures with the exception of the pawn take opponents in the course of their normal moves, stopping at the point where the opponent stood. The pawn can only take diagonally in a forward direction when moving one square. The speciality of the pawn is the en passant capture: If after the starting position, a pawn makes a double move to be next to an opponents pawn, this opponents pawn may (not must) capture the pawn as if he had only moved forward a single square. En passant capturing takes place immediately after the double move. One move later, this right is no longer valid.

Castling

If the rook and the king have not yet been moved from the starting line during the game, and there are no pieces left between both of them, the player can make a castling move.

Castling king's side: The King moves two squares toward the king's rook and it jumps over the king to its adjacent square.

Castling queen's side: The king moves two squares towards the queen's rook; this jumps over the king to its adjacent square.

Aim of the Game

All tactical considerations are directed toward getting the opposing King into "checkmate". This means into a position out of which he cannot flee or otherwise be rescued by one of his own pieces through the taking of the threatening opponent or by blocking the line of threat. If he cannot get out of that situation then the game is lost and is so "checkmate". A game is "stalemate" when neither player can win the game for himself.

Backgammon

Equipment needed for the game:

Board, 15 white coloured pieces (in the form of a disc) and 15 black ones, dice

Terminology:

Each player has an outfield and an infield on the board. The infield is also called the home field.

Bar: Separation of the playing fields, the halfway line.

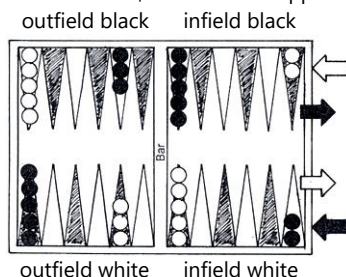
Point: The (acute) point of a triangle on the board pointing toward the bar.

Aim of the game:

This is to bring home and remove one's own pieces from the board. The first player to take all his pieces off the board is the winner.

Basic set-up:

Since there are different ways to play Backgammon only the most well-known basic rules are explained here. Pieces are shown in the following illustration in their starting position. White plays here from above right to left, then down the left and from there to the right into his home field i.e. anti-clockwise. Black moves in the other direction, clockwise. The given direction must be observed, moves in the opposite direction are not permitted.



Start:

To start the game; each player throws one dice to determine who makes the first move. The player with the higher number begins. If both players throw the same number the procedure is repeated, until one has a higher score. For the first move, the combined two scores of the dice thrown is used.

Throwing the dice:

After the start two dice are used for each throw. Both players take turns to throw and move. The dice must be thrown into each respective right-hand half of the board.

Move:

The pieces can be moved by the number shown on the dice thrown. One of two possibilities of move can be selected: One single move with the indicated

numbers of both cubes added moving only one piece. In this case it must be noted that the numbers may not be simply added, the move must be split into two parts, one for each die, and an intermediate stop on a POINT must be possible. If the intermediate stop should be occupied by an opposing piece, then this move is illegal. It is up to the player however to select the order of the chosen die. In the other case the player moves with two different pieces.

Example: Thrown dice give a 2 and a 5. It is up to the player now to move a piece either 2 and 5 or 5 and 2 or to move with two different stones in each case 2 and 5 points.

To consider when moving:

All POINTS may be occupied, with exception of those on which two or more opposing pieces are standing. In principle the player is obliged to move thus both thrown dice be played. If it is only possible to move the one piece, then the higher of the two die numbers must be moved. The lower number is forfeited. If no piece can be moved, the move is completely forfeited and it is the opponent's turn.

Illegal moves:

If one player lays a piece wrongly, then the other player may require the correction of the move. The correction may take place only if the next throw has not already been taken.

Capturing pieces:

If a single piece is on a POINT, then this can be knocked onto the bar by the opponent by landing on this POINT or on making an intermediate stop. The captured piece is physically put on the bar.

Return of a piece into play:

A player who has one or more pieces on the bar is not allowed to make moves in the playing field until all his pieces have been brought back into play, this being into the opponent's home field. Rules of return: Only if the piece on the bar can land on the unoccupied POINT in the opponent's home field determined by the number on the dice thrown. If a single opponent's piece occupies a POINT, it can be captured and so carried off to the bar during this move. If the player on the bar cannot make a legal move then this move is forfeited and it is the opponent's turn.

Double:

If a double is thrown the player moves twice as many points as shown on the dice.

Example: If a player throws a two on each die then he has the option of different combinations. He can move 2 points along, four times with only one piece; or three times 2 points with one and with another piece once 2 points; or with two pieces two times 2 points and with another piece also twice 2 points.

"Bearing off":

The bearing off may only be started if all 15 stones are in one's own home field. Bearing off is done by each player clearing his own pieces from the board by throwing the necessary numbers on the dice. A piece is moved off the board if the score on the dice is high enough to carry the piece over the edge of the board. One may use a part of the throw or the whole throw also to move other pieces into the home field instead of bearing off. This can be an astute move if the opponent still has a piece on the bar which could capture pieces and ban them to the bar. If a piece is knocked onto the bar while a player is bearing off, then he must bring this piece back into play and into his own home field again before he can continue with bearing off.

End of the game and profiting

Simple victory:

The winner is whoever bears off all his pieces before the opponent can clear his last piece from the board. Hereby the opponent could have cleared away several pieces.

Gammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces whereby the opponent could not clear away any of his pieces.

Backgammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces, hereby the opponent could not clear away any of his pieces and he still has one or more pieces on the bar or in the winner's home field.

Note:

With some Backgammon versions a doubling cube is also used. The stake can be doubled during the game using this special die. This variant of the game and also the different tournament rules cannot be dealt with here.

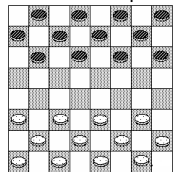
Checkers

Contents:

1 Board
12 Black and 12 White Checkers men

Basic Set-up:

The board is placed between the players so that a white square is in the lower right hand corner. The players each put their 12 draughtsmen on the black squares (on the first three lines nearest to themselves) as shown in the figure above.



To start the game:

To choose colours, one player takes a checkers man of each colour and hides one in each hand, the other player so chooses the colour he plays with by choosing "blind". The player with the black pieces begins. Then white and the players take turns to move.

Moves:

The draughtsmen are moved diagonally forward by one single square in one move onto a free black square in the next row (moving backwards is not allowed yet). If the square is occupied by one's own piece, the move cannot be made. If the square is occupied by the opponent's piece, then this can be jumped over if the square behind is free in the same diagonal line. Pieces jumped over are taken off the board. It is also possible to jump over more than one opponent's single piece if there is a square free to land on in the same diagonal line of the jump. If a draughtsman gets to the last line of black squares, then a second draughtsman is put on top of this whereupon it becomes a "Queen". A Queen may be moved over any free squares, forwards or backwards. In the case of a jump, again a black square must be free on the other side of the jump, as when moving a single draughtsman. Compound jumps allow a zigzag pattern of jump. A Queen can be jumped over by the opponent's draughtsman or Queen.

End of the Game:

The winner is the player who is the last to have pieces left on the board.

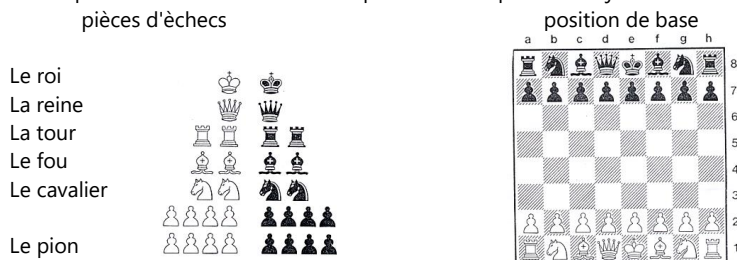
Échecs

L'échiquier

L'échiquier se compose de cases en alternance blanches et noires et est placé de manière à ce qu'une case blanche se trouve dans le coin inférieur droit.

Les figures

Pour commencer les 32 pièces d'échecs sont placées comme ci-dessous. La position de départ est toujours la même.



Démarrage du jeu

La couleur des pièces est tirée au sort. Les blancs commencent. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Déplacement des pièces d'échecs (par coup)

Le roi se déplace d'une seule case dans la direction de son choix. Il est impossible de se mettre soit même en échec avec le roi.

La reine se déplace dans toutes les directions d'autant de cases libres de son choix.

Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases libres de son choix. Il reste toujours sur les cases de même couleur.

Le cavalier se déplace de deux cases horizontales ou verticales et d'une case en diagonale dans le sens du déplacement. Il peut aussi sauter par-dessus un de ses pions ou même l'un de son adversaire.

La tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres de son choix.

Le pion se déplace d'une seule case à la fois. Sauf pour le premier coup, chaque pion peut être déplacé de 2 cases. Les pions sont les seules pièces qui ne peuvent être déplacées que vers l'avant. Lorsqu'un pion atteint la ligne de départ d'un adversaire, le joueur doit remplacer ce pion par une autre pièce ; reine, tour, fou ou cavalier. Cette promotion aura lieu que la pièce en question se trouve encore sur l'échiquier ou non.

Capturer une pièce

A l'exception du pion, toutes les pièces peuvent capturer une pièce adverse en se déplaçant sur la case que celle-ci occupe. Le pion ne peut capturer que les pièces qui se trouvent en diagonale d'une case (vers l'avant). La spécialité du pion est la prise en passant : lorsqu'un pion réalise un double pas depuis sa position de départ afin de se placer à côté du pion d'un adversaire, le pion de cet adversaire peut (mais n'est pas obligé) capturer ce pion comme si celui-ci s'était simplement déplacé d'une seule case. La prise en passant a lieu juste après le double pas. Elle ne peut plus être effectuée si le joueur attend un tour.

Roque

Si la tour et le roi n'ont pas encore effectué de mouvement au cours du jeu, et qu'aucune pièce ne se trouve entre eux, le joueur peut utiliser la technique du roque.

Petit roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour du roi et celle-ci passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

Grand roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour de la reine et la tour passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

Le but d'une partie d'échecs

Le but du jeu est d'employer tous les moyens tactiques afin de mettre le roi adverse « échec et mat », c.a.d. de le mettre dans une position telle que ni la fuite ou même ni la défense d'une autre pièce ne peut l'empêcher d'être capturé. Il a par conséquent perdu la partie. Une partie est considérée comme match nul (remis) quand aucun des deux joueurs n'a pu faire basculer le jeu en sa faveur.

Backgammon

Contenu:

Plateau de jeu ou board, 15 pions (ou dames) clairs et 15 pions foncés, Dés

Vocabulaire:

Sur le board, chaque joueur possède un jan intérieur et un jan extérieur. Le jan intérieur est aussi appelé «le foyer».

La barre: ligne centrale qui sépare le board en deux

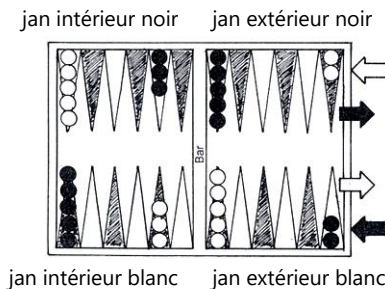
Les flèches: pointes triangulaires sur le board.

But du jeu:

Le but du jeu est, tout d'abord, de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les faire ensuite sortir du jeu. Le vainqueur est alors le joueur qui réussit à sortir tous ses pions en premier.

Position de base:

Comme il existe de nombreuses variantes à ce jeu, nous ne vous présenterons ici que la règle de base la plus connue. La figure suivante vous indique la position initiale que doivent avoir vos pions. Les blancs se déplacent de flèches en flèches en décrivant un fer à cheval c.-à-d. d'en haut, de droite à gauche puis vers le bas de gauche à droite, pour arriver dans leur jan intérieur (donc, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) Les noirs, eux, parcourent le board dans le sens inverse (dans le sens des aiguilles d'une montre). La direction des pions doit être impérativement respectée. Un coup dans une direction contraire n'est pas autorisé.



Commencement:

Chaque joueur jette un dé pour décider de celui qui commence. Le joueur qui fait le plus grand nombre commence. Si les deux joueurs font le même nombre, ils doivent recommencer jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse un plus grand nombre. Pour son premier coup, le joueur qui commence doit alors prendre en compte la valeur de son dé ainsi que celle de son adversaire.

Lancement des dés:

Après le départ, les joueurs utilisent les deux dés et jouent à tour de rôle. Les dés doivent être lancés dans la partie droite du board de chaque joueur.

Déplacement:

Les pions se déplacent de flèche en flèche selon la valeur indiquée par les dés. Il est possible de se déplacer de deux manières différentes. On peut déplacer un seul pion de la valeur de chaque dé. Dans ce cas, il est important de ne pas simplement compter les deux dés ensemble. Chaque dé doit être pris individuellement. Un déplacement n'est possible que si la flèche correspondante est libre ou occupée par des pions de sa propre couleur ou par un seul pion adverse. Si cette flèche est occupée par au moins deux pions adverses, le déplacement n'est pas possible. Par contre, les joueurs sont libres de choisir la valeur qu'ils déplacent en premier. Dans l'autre cas, il est possible de déplacer deux pions de la valeur de chaque dé.

Exemple: Un joueur joue un 2 et un 5. Celui-ci est libre de jouer avec un pion 2 et 5 ou 5 et 2 ou encore de déplacer deux pions, l'un de 2 et un autre de 5.

Observations lors des déplacements:

Il est possible de se déplacer sur toutes les flèches à l'exception de celles occupées par au moins deux pions (ou plus) adverses. Il est interdit de passer, c.-à-d. qu'il est obligatoire de jouer ses deux dés. Si par contre sur un lancé, un joueur peut jouer l'un ou l'autre dé mais pas les deux dés, il doit jouer le dé le plus élevé et passer pour la valeur moins élevée.

Faux déplacement:

Si un joueur ne déplace pas un pion comme il se doit, son adversaire peut exiger une correction. Mais cette correction ne peut s'effectuer que si l'adversaire en question n'a pas encore lancé les dés.

La prise de pion:

Si une flèche n'est occupée que par un seul pion, Celui-ci peut être pris et remplacé par un pion adverse lors d'un déplacement. Le pion ainsi saisi est déposé sur la barre.

Remise en jeu d'un pion:

Un joueur, qui a un ou plusieurs pions saisi sur la barre, est obligé de faire rentrer ses pions à partir du jar intérieur adverse avant de pouvoir faire un autre mouvement sur le board. Pour ce faire, il devra obtenir aux dés le nombre qui lui permettra de se déplacer sur une flèche libre ou une flèche occupée par un pion adverse, qu'il pourra à son tour saisir et placer sur la barre. Si, après un lancé de dé, un joueur ne peut pas remettre son/ses pions en jeu, il doit passer.

Double:

Quand un joueur fait un double (2 dés de la même valeur), celui-ci peut jouer quatre fois d'affilée le nombre jeter.

Exemple: Si un joueur jette deux fois le 2, plusieurs combinaisons sont alors possibles. - il peut déplacer un pion quatre fois de 2 flèches, ou déplacer un pion 3 fois de 2 flèches et un autre pion de 2 flèches, ou encore déplacer un pion deux fois de 2 flèches et un deuxième pion de deux fois 2 flèches aussi.

Sortie (Mise à la porte):

Il n'est possible de sortir qu'après avoir rassemblé ses 15 pions dans son jar intérieur. La sortie signifie que l'on doit mettre ses pions « à la porte » c.-à-d. les mener au-delà du board. Un pion ne peut sortir que si la valeur d'un dé jeter l'amène juste au-delà de la limite du board. Il est aussi possible d'utiliser une partie du lancé ou même le lancé entier afin de déplacer ses pions dans son jar intérieur au lieu de les faire sortir. Cela peut être judicieux si l'adversaire a encore un pion sur la barre centrale pouvant saisir ainsi un pion solitaire sur une des flèches du jar intérieur. Si ce cas de figure devait se produire, c.-à-d. qu'un pion devait être saisi, et qu'il faille le remettre en jeu à partir du jar intérieur de l'adversaire. Il faudrait alors revenir jusqu'à son propre jar intérieur de manière à pouvoir reprendre la sortie de ses pions.

Fin du jeu et résultats:Victoire simple:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait réussi à sortir tous les siens

Gammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait commencé à sortir les siens.

Backgammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions. Ici, l'adversaire n'a pas pu sortir ses pions car un ou plusieurs pions se trouvent sur la barre ou même dans le jar intérieur de l'adversaire.

Remarque:

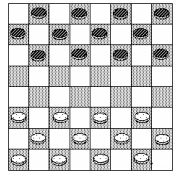
Dans certains Backgammon se trouve un vido. Il s'agit d'un dé de doublement avec lequel il est possible de doubler la mise enjeu pendant la partie. Cette variante ainsi que les règles de tournois partiellement différentes ne peuvent être décrites ici.

Les Dames

Contenu:

1 damier

12 pions clairs et 12 pions foncés

Position de base:

Le damier est placé entre les joueurs de manière à ce que la première case en bas à droite soit blanche. Les joueurs déposent alors leurs pions sur les cases noires comme ci-dessus.

Début du jeu:

La couleur de pions est tirée au sort. Le joueur avec les pions noirs commence. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.

Déplacements des pions:

Les pions ne se déplacent que vers l'avant, en diagonale sur une case vide noire de la rangée suivante (retourner sur ses pas n'est pas autorisé). Si une case est déjà occupée par un de ces propres pions, il n'est pas possible d'avancer. Si par contre la case est occupée par un pion adverse, il est possible de le sauter si la case en diagonale suivante est libre. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu et est conservé par l'adversaire. Il est aussi possible de sauter plusieurs pions de suite si entre chaque pion se trouve une seule case vide. Si un joueur arrive à poser un pion sur la dernière ligne du côté opposé, il pourra alors récupérer un pion pris par son adversaire et le poser sur le pion de la dernière ligne. Ce double pion est alors appelé « Dame ». Une dame peut se déplacer en diagonale le long de plusieurs cases vides en avant et en arrière mais ne peut sauter de pion que si une case vide se trouve directement derrière le pion visé. Plusieurs sauts en coin lui sont ainsi possibles. Une dame peut tout aussi bien être sautée par un pion ou une dame adverse.

Fin du jeu:

Le joueur qui possède encore des pions en dernier sur le damier a gagné.

El ajedrez

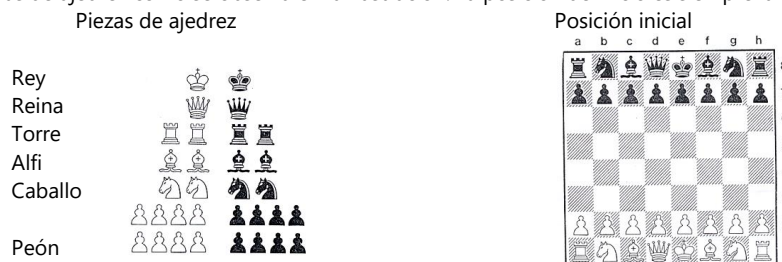
ES

El tablero de juego

El tablero de juego del ajedrez está compuesto alternativamente por casillas claras y oscuras, y se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara.

Las piezas de juego

Para comenzar, se colocan las 32 piezas de ajedrez como se observa en la ilustración. La posición de inicio es siempre la misma.



Comienzo del juego

Se sortea el color de las piezas. Blancas comienza. Ambos jugadores juegan por turnos.

Posibilidades de movimiento de las piezas (por jugada)

Rey Una casilla en cualquier dirección. No obstante, no está permitido colocar al propio rey en posición de jaque.

Reina En cualquier dirección pasando por la cantidad deseada de casillas libres.

Alfil Diagonalmente pasando por la cantidad deseada de casillas libres. Siempre permanece en casillas del mismo color.

Caballo Dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o al revés. También es posible saltar por encima de piezas propias o del adversario.

Torre Verticalmente u horizontalmente sobre la cantidad deseada de casillas libres.

Peón Una casilla hacia adelante. Sólo en la primera jugada es posible, si se desea, avanzar dos casillas. Los peones son las únicas piezas que sólo pueden ser movidas hacia adelante. Si un peón alcanza la línea inicial del adversario, el jugador debe convertir dicho peón en otra pieza: reina, torre, alfil o caballo. Este intercambio se realiza sin importar las piezas que aún queden en el tablero.

Comer piezas

Todas las piezas, salvo los peones, pueden comer una pieza del adversario en cada una de sus jugadas. El peón sólo puede comer en diagonal (hacia adelante) pasando por encima de una casilla. La jugada especial del peón es la captura de un peón al paso: si un peón se mueve dos casillas y se coloca junto a un peón del adversario en el avance de salida, este último puede (aunque no está obligado a) capturar al otro peón como si en realidad solo hubiera avanzado una casilla. La captura al paso tiene lugar inmediatamente después del movimiento doble. En la jugada siguiente se pierde este derecho.

Enroque

Si no se han movido la torre ni el rey de la línea inicial durante la partida y si no hay ninguna pieza entre ellos, el jugador puede realizar una jugada de enroque.

Enroque corto: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la derecha, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

Enroque largo: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la izquierda, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

Objetivo de una partida de ajedrez

Todos los movimientos tácticos y las jugadas tienen como fin tratar de colocar al rey enemigo en "jaque mate", es decir, llevarlo a tal posición en la cual ni una jugada propia ni una jugada defensiva con otra de sus piezas puede evitar que sea comido. En ese momento, el jugador ha perdido la partida. Una partida queda empatada cuando ninguno de los dos jugadores logra decidir la partida a su favor.

Backgammon

Contenido:

Tablero de juego, 15 fichas de juego claras y 15 oscuras

Terminología:

Cada jugador tiene un cuadrante externo y uno interno en el tablero de juego. El cuadrante interno también es denominado "casa".

Barra: franja vertical que separa las dos mitades del tablero, línea media.

Pico: las flechas (triángulos) que están sobre el tablero de juego

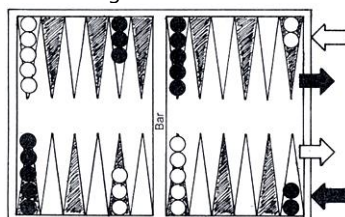
Objetivo del juego:

Cada jugador debe llevar sus quince fichas a su casa o cuadrante interno respectivo para desde allí empezar a sacarlas del tablero. Gana aquel jugador que primero logra rescatar o sacar todas sus fichas del tablero.

Posición inicial:

Ya que existen diferentes formas de jugar el backgammon aquí sólo se explicarán las reglas básicas más conocidas. Las fichas se colocan en la posición inicial, tal y como se observa en la siguiente ilustración. Las fichas blancas aquí inician su recorrido en la parte superior del tablero de derecha a izquierda, luego se mueven hacia abajo a la izquierda del tablero y desde allí a la derecha, hacia el cuadrante interno o casa de blancas (es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj). Las fichas negras se mueven en el sentido contrario (en el sentido de las agujas del reloj). La dirección de juego preestablecida debe ser respetada; no está permitido desplazar las fichas en la dirección contraria.

cuadrante externo Negras cuadrante interno Negras



cuadrante externo Blancas cuadrante interno Blancas

Comienzo del juego:

Primero cada jugador lanza un solo dado para determinar quién comienza. El jugador que obtenga el número más alto empieza. Si ambos jugadores lanzan el mismo número, el procedimiento debe repetirse hasta que aparezcan números distintos. Para su primer movimiento, el jugador que comienza debe usar los números lanzados tanto por él como por el otro jugador.

Lanzar los dados:

Después de la jugada inicial para cada nuevo lanzamiento se usan los dos dados. Ambos jugadores lanzan los dados y mueven las fichas por turnos. Los dados deben ser lanzados en la mitad del tablero que se encuentra del lado derecho de cada jugador. Las fichas pueden avanzar tantos picos como indica el

número lanzado. Se puede elegir entre dos posibilidades de mover las fichas.

Mover las fichas:

Es posible avanzar la cantidad de picos indicada en ambos dados con una sola ficha. En este caso, hay que tener en cuenta, sin embargo, que los números de ambos dados no pueden ser simplemente sumados. El número que indica cada dado debe ser movido individualmente y debe ser posible hacer una parada intermedia en un pico entre ambos desplazamientos. En caso de que el pico de la parada intermedia esté ocupado por dos o más fichas del oponente, no es posible realizar este movimiento. No obstante, el jugador puede elegir en qué orden mover la ficha, es decir, puede decidir cuál de los números lanzados mover primero y cuál después. En el segundo caso, se mueven dos fichas por separado, una ficha por cada dado.

Ejemplo: Un jugador lanza un 2 y un 5 con los dados. Ahora está en libertad de desplazar una sola ficha 2 y luego 5 picos o 5 y luego 2 picos, o de mover dos fichas distintas, una 2 y la otra 5 picos.

Consideraciones al momento de mover:

Al mover una ficha es posible ocupar cualquiera de los picos, a excepción de los picos en los que se encuentran dos o más fichas del oponente. En principio, ningún jugador puede pasar, es decir, que es obligatorio mover siempre los números lanzados con ambos dados. En caso de que sólo sea posible mover uno de los dos números, se debe jugar el número más alto. El número menor queda eliminado. Si no se puede mover ninguno de los dos números lanzados, el lanzamiento queda eliminado completamente y pasa a ser el turno del otro jugador.

Movimientos ilícitos:

Si uno de los jugadores mueve una ficha de manera ilícita, el oponente puede exigir la corrección del desplazamiento. La corrección sólo puede efectuarse si los dados aún no han sido lanzados nuevamente.

Captura de una ficha:

Si un pico está ocupado por una sola ficha, ésta puede ser capturada por la ficha del oponente, cuando durante un desplazamiento el recorrido de su ficha acaba en ese pico o cuando en él hace una parada intermedia. La ficha capturada se coloca en la barra.

Volver a introducir una ficha:

El jugador que tenga una o más fichas en la barra no podrá desplazar ninguna ficha sobre el tablero de juego hasta que no logre introducir nuevamente todas las fichas que tiene en la barra. Las fichas de la barra deben ser colocadas en la casa o el cuadrante interno del oponente. Las fichas sólo podrán ser introducidas al tablero si los números lanzados permiten alcanzar un pico libre en la casa del oponente. En caso de haber una sola ficha del oponente sobre el pico, ésta puede ser capturada desde la barra. Si al lanzar los dados el jugador no logra introducir su ficha de la barra, el lanzamiento se pierde y le toca el turno al oponente.

Dobles:

Cuando se lanzan dobles (ambos dados muestran el mismo número), el jugador puede mover el doble de la cantidad de números indicados.

Ejemplo: si un jugador lanza dos veces el 2 tiene diferentes posibilidades de combinación. Con una sola ficha puede avanzar cuatro veces 2 picos; o puede avanzar con una ficha tres veces 2 picos y una vez 2 picos con otra ficha; o puede avanzar con una ficha dos veces 2 picos y también dos veces 2 picos con otra ficha distinta.

Rescatar (sacar las fichas lanzando los dados):

Las fichas sólo pueden ser rescatadas o sacadas del tablero cuando todas las 15 fichas se encuentran en la propia casa o cuadrante interno. Rescatar significa que se sacan las fichas del tablero de juego lanzando los dados. Una ficha sólo puede ser rescatada si el número de uno de los dados es lo suficientemente alto para pasar la ficha por encima del borde del tablero de juego. El lanzamiento completo o parte del lanzamiento también puede ser empleado para mover las fichas dentro del cuadrante interno en vez de sacarlas del tablero. Esto puede ser útil en el caso de que el oponente aún tenga una ficha en la barra con la que podría capturar una de las propias fichas que se encuentra sola en un pico del cuadrante interno. En caso de que esto suceda, es decir, que durante el proceso de rescate una ficha sea capturada por el oponente con alguna ficha que se encontraba en la barra, es necesario volver a introducir esa ficha capturada dentro del cuadrante interno del oponente y moverla desde allí hasta el propio cuadrante interno, antes de que se pueda continuar con el rescate de las demás fichas.

Fin de la partida y resultados:

Victoria simple:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas del tablero de juego antes de que el oponente haya logrado sacar su última ficha. En este caso, también el oponente ha logrado rescatar una o más fichas.

Gammon:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas.

Backgammon:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas (gammon) y aún tiene al menos una ficha en la barra o en la casa o cuadrante interno del vencedor.

Observación:

Dentro de algunos juegos de Backgammon se encuentra un dado de doblaje. Con éste se puede doblar la apuesta de la partida. Esta variante del juego además de las reglas de torneo con sus leves variaciones no pueden ser tratadas aquí.

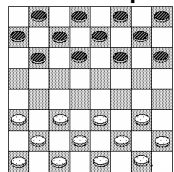
Damas

Contenido:

1 tablero

12 fichas blancas y 12 fichas negras

Antes de empezar:



El tablero se coloca entre dos jugadores de forma que la casilla inferior derecha sea blanca. Los jugadores colocan sus 12 fichas en las casillas negras tal como se indica en la imagen.

Inicio del juego:

Se echa a suertes qué color le toca a cada jugador. Empieza el jugador que tenga las fichas negras. A continuación, los jugadores mueven sus fichas por turnos.

Movimiento de las fichas:

Las fichas solo se pueden mover hacia delante desplazándolas en diagonal hasta una casilla negra libre de la siguiente fila (no se puede retroceder). Si la casilla está ocupada por una ficha del mismo jugador, no se podrá realizar el movimiento. Si la casilla está ocupada por una ficha del adversario, se podrá saltar por encima de ella si la siguiente casilla en diagonal está libre. La ficha "comida" se retira del tablero. También se pueden comer varias fichas del adversario seguidas si hay una casilla negra libre entre cada una de ellas. Si se llega con una ficha a la última línea del lado contrario del tablero, se colocará una segunda ficha sobre ella. A esta ficha doble se la conoce como "dama". Una dama puede moverse hacia delante y hacia atrás por varias casillas libres. Sin embargo, solo puede saltar si hay una casilla negra vacía detrás de la ficha que se coma. En este caso, también se pueden hacer saltos múltiples en zigzag. El jugador podrá comerse la dama del adversario con cualquiera de sus fichas, ya sean sencillas o damas.

Final del juego:

Gana el jugador que se coma todas las fichas del adversario.

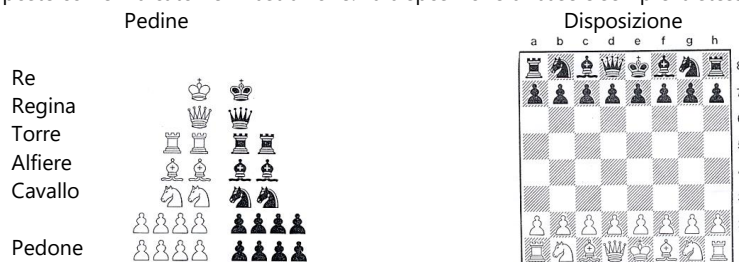
Scacchi

La scacchiera

La scacchiera è composta da caselle bianche e nere e viene disposta tra i due giocatori in modo tale che nell'angolo inferiore destro sia presente una casella bianca.

Le pedine

Per iniziare, le 32 pedine vengono disposte come indicato nell'illustrazione. La disposizione di base è sempre la stessa.



Inizio della partita

Le pedine vengono estratte a sorte. Iniziano i bianchi. I due giocatori eseguono una mossa alternativamente.

Movimenti delle pedine (per turno)

- Re Una casella nella direzione desiderata. Negli scacchi è preferibile non utilizzare il re durante le partite.
- Regina In ogni direzione e per il numero di caselle desiderato.
- Alfiere In diagonale per il numero di caselle desiderato. Deve restare sempre su caselle dello stesso colore.
- Cavallo Due caselle in verticale e una casella in orizzontale o l'opposto. Il cavallo può saltare sopra le pedine avversarie o alleate.
- Torre In verticale od orizzontale per il numero di caselle desiderato.
- Pedone Una casella in avanti Solo nella prima mossa è possibile spostarsi di due caselle in avanti. I pedoni sono le sole pedine che possono muoversi in avanti. Quando un pedone raggiunge la linea di partenza dell'avversario, il giocatore deve trasformare questo pedone in un'altra pedina; regina, torre, alfiere o cavallo. Ciò accade a prescindere dal fatto che tale pedina sia ancora presente sulla scacchiera.

Mangiare le pedine

Tutte le pedine, inclusi i pedoni, possono mangiare una pedina avversaria con una mossa. Il pedone può eliminare una pedina muovendosi in diagonale (in avanti) di una casella. La specialità del pedone è la presa del pedone al varco (en passant): se dopo la posizione di partenza un pedone effettua una doppia mossa per affiancarsi a un pedone dell'avversario, tale pedone dell'avversario può (non deve necessariamente) catturare il pedone come se si fosse mosso in avanti di una sola casella. La presa en passant avviene immediatamente dopo la doppia mossa. Se si effettua un'altra mossa, non sarà più possibile effettuare questa presa.

Arrocco

Se la torre e il re non si sono ancora mossi dalla linea di partenza durante il gioco e non rimangono altre pedine tra di loro, il giocatore può effettuare la mossa dell'arrocco.

Arrocco corto: Il re si sposta di due caselle in direzione della torre del suo lato e questa salta il re per posizionarsi sulla casella adiacente.

Arrocco lungo: Il re si sposta di due caselle in direzione della torre del lato della regina e tale torre salta il re per posizionarsi sulla casella adiacente.

Fine della partita

Tutti i movimenti e le mosse tattiche hanno l'obiettivo di dare lo "scacco matto" al re avversario, portandolo in una posizione in cui non può sottrarsi all'eliminazione né con un movimento né con una mossa difensiva. Quando questo succede, la partita è persa. Una partita termina in pareggio (remis) quando nessuna delle parti avversarie è in grado di risolvere a proprio favore il gioco.

Backgammon

Dotazione del gioco:

Tavola, 15 pedine bianche e 15 pedine nere, dado

Illustrazione del gioco:

Ogni giocatore ha sulla tavola una casella interna e una esterna. La casella interna viene chiamata casella base.

Barra: Linea centrale, separazione delle due metà della tavola

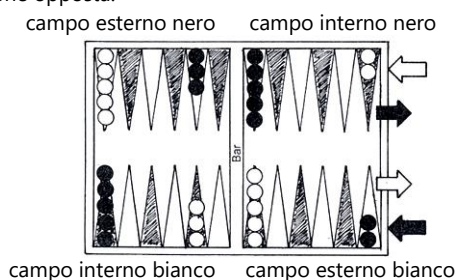
Punto: Angolo triangolare (i bordi della tavola)

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è di portare le proprie pedine nella casella base e da qui rimuoverle. Vince il giocatore che per primo toglie tutte le sue pedine dalla tavola.

Preparazione del gioco:

Esistono molti modi diversi per giocare a backgammon, quindi qui saranno spiegate solo le regole di base più conosciute. Le pedine vengono disposte nelle posizioni iniziali come indicato nella seguente illustrazione. Il bianco gioca da in alto a destra verso sinistra, quindi in basso a sinistra e da qui nuovamente a destra verso la sua casella base (in senso antiorario). Il nero gioca in direzione inversa (in senso orario). La direzione di movimento indicata deve essere rispettata, e non è permesso uno spostamento in direzione opposta.



Inizio della partita:

All'inizio ogni giocatore lancia un solo dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto comincia a giocare. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso risultato, bisogna ripetere il procedimento fino a ottenere risultati differenti. Per la prima mossa bisogna usare i due risultati ottenuti dai due giocatori ai dadi.

Lancio dei dadi:

Dopo l'inizio, per ogni lancio bisogna usare due dadi. Entrambi i giocatori lanciano i dadi e si muovono a turno. Durante il lancio, i dadi devono essere gettati nella metà destra della tavola. Dopo il lancio si usa il risultato ottenuto per muovere le pedine. Si può scegliere tra due modalità di movimento.

Movimento:

Si sposta una sola pedina con il risultato del lancio dei due dadi. In questo caso bisogna fare attenzione a non sommare semplicemente il risultato dei dadi. Bisogna effettuare due movimenti distinti per ciascun lancio e deve essere possibile effettuare una sosta intermedia su un punto. Se il punto intermedio è occupato da una pedina avversaria, non è possibile effettuare questa mossa. Il giocatore può selezionare quale risultato eseguire per primo. Nell'altro caso si effettuano due spostamenti con i risultati dei due diversi lanci.

Esempio: Lanciando i dadi si ottiene 2 e 5. Spetta al giocatore decidere se muovere una pedina di 2 e 5 punti o di 5 e 2 punti o con 2 e 5 punti usando due diverse pedine.

Fare attenzione durante il movimento:

Durante il movimento si possono occupare tutti i punti, con l'eccezione dei punti su cui si trovano due o più pedine avversarie. In questo caso bisogna spostarsi. È necessario effettuare un movimento usando il risultato ottenuto con il lancio. Se è possibile spostarsi usando solo uno dei due risultati, bisogna utilizzare il risultato più alto ottenuto. Il risultato minore viene annullato. Se non è possibile usare nessuno dei due risultati, il lancio viene annullato e tocca all'avversario.

Movimento errato:

Se un giocatore compie un movimento errato, l'avversario può richiedere la correzione. La correzione può essere effettuata solo se l'avversario non ha ancora lanciato i dadi.

Mangiare una pedina:

Se in un punto si trova una pedina, può essere mangiata dall'avversario se arriva in questo punto o effettua una sosta intermedia. La pedina mangiata viene collocata sulla barra.

Riportare una pedina nel gioco:

Il giocatore che ha una o più pedine sulla barra, non può effettuare movimenti sulla tavola di gioco fino a che tutte le pedine non siano state riportate sulla barra. Le pedine sulla barra devono essere collocate nella casella base avversaria. Si possono collocare le pedine solo quando è possibile raggiungere un punto libero nella casella base dell'avversario. Se in un punto è presente una pedina nemica, anche questa può essere mangiata dalla barra. Se il risultato ottenuto con il lancio non può essere usato, il lancio è annullato e si passa al turno dell'avversario.

Pariglia:

Se si ottiene una pariglia (entrambi i dadi hanno lo stesso risultato), il giocatore si sposta per il doppio del risultato ottenuto.

Esempio: Se un giocatore ottiene un 2, ha più possibilità diverse. Può spostare una sola pedina di 2 punti. Oppure può spostare una pedina per tre volte 2 punti e con un'altra pedina una volta 2 punti. Oppure può spostare una pedina per due volte 2 punti e con un'altra pedina due volte 2 punti.

Eliminazione (rimozione con lancio dei dadi)

Con l'eliminazione è permesso iniziare solo quando tutte le 15 pedine si trovano nella propria casella base. L'eliminazione significa che le proprie pedine vengono rimosse dalla tavola di gioco. Una pedina può essere rimossa se i punti ottenuti con il lancio di un dado sono sufficienti a spostare questa pedina dal margine del tavolo da gioco. Si può usare una parte del risultato ottenuto o l'intero risultato per spostare le proprie pedine nella casella di base invece che giocare. Questa tecnica è utile se l'avversario ha ancora una pedina sulla barra ed è possibile mangiarla usando una pedina nella casella base. Se si verifica questa opportunità, e giocando le proprie pedine vengono mangiate dalle pedine avversarie, la pedina che è stata mangiata deve essere rimessa in gioco nella casella base avversaria e usarla poi per arrivare alla propria casella base, fino a che sarà possibile procedere alla rimozione.

Giocatori e vittoria**Vittoria semplice:**

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le sue pedine, prima che l'avversario possa eliminare la sua ultima pedina. In questo caso anche l'avversario può rimuovere una o più pedine.

Vittoria gammon:

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le proprie pedine. In questo caso l'avversario non ha potuto eliminare nessuna pedina.

Vittoria backgammon:

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le proprie pedine. Qui l'avversario non ha potuto rimuovere alcuna pedina e si trova con una o più pedine ancora sulla barra o nella casella base del vincitore.

Osservazione:

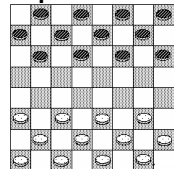
Nel backgammon esiste la possibilità di raddoppiare il lancio del dado. Questo consente di raddoppiare il risultato ottenuto con il lancio del dado. Questa variante del gioco e le regole leggermente diverse sui turni non vengono qui trattate.

Dama

Contenuto:

1 scacchiera

12 pedine bianche e 12 pedine nere

Preparazione del gioco:

La scacchiera viene posizionata tra i due giocatori in modo tale che la casella inferiore destra sia bianca. I giocatori dispongono le loro 12 pedine nelle caselle nere come indicato nell'illustrazione in alto.

Inizio della partita:

Il colore delle pedine viene estratto a sorte. Il giocatore con le pedine nere inizia la partita. Successivamente i due giocatori si spostano in modo alternativo.

Movimento delle pedine:

Le pedine possono muoversi solo in avanti, spostandosi in diagonale su una casella nera libera nella riga successiva (le pedine non possono spostarsi all'indietro). Se una casella è occupata da una delle proprie pedine, non è possibile spostarsi in essa. Se una casella è occupata da una pedina avversaria, si può saltare al di sopra di essa, se la casella successiva nella stessa linea diagonale è libera. Le pedine su cui si salta vengono eliminate dalla scacchiera. È possibile anche saltare su più pedine avversarie, se tra di esse è presente una casella nera. Quando si arriva con una pedina sull'ultima riga del lato opposto della scacchiera si colloca un'altra pedina su di essa. Questa pedina doppia è chiamata "dama". Una dama può muoversi su più caselle libere, in avanti e indietro. Può saltare solo se dietro la pedina è presente una casella nera. I salti multipli sono consentiti anche sugli angoli. Una dama può essere eliminata da una pedina o da una dama avversaria.

Conclusione del gioco: Vince il giocatore che è l'ultimo ad avere ancora delle pedine sulla scacchiera.

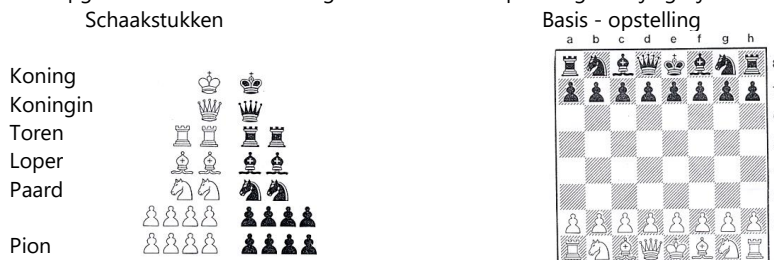
Schaken

Het schaakbord

Het schaakbord bestaat uit afwisselend lichte en donkere velden. Het wordt zo tussen de spelers gelegd, dat in de rechter benedenhoek een licht veld ligt.

De schaakstukken

In het begin worden alle 32 schaakstukken opgesteld zoals hieronder afgebeeld. De basisopstelling is altijd gelijk.



Begin van het spel:

Er wordt om de kleur van de stukken geloot. Wit begint. Beide spelers zijn om de beurt aan zet.

Verplaatsingsmogelijkheden van de stukken (per zet)

Koning Eén veld in willekeurige richting. De koning mag zichzelf niet schaak zetten.

Koningin In elke richting over een willekeurig aantal lege velden.

Loper Diagonaal over een willekeurig aantal lege velden. Hij blijft altijd op velden van dezelfde kleur.

Paard Twee velden horizontaal en één veld verticaal of omgekeerd. Daarbij mag het ook over vijandelijke stukken springen.

Toren Verticaal of horizontaal over een willekeurig aantal lege velden.

Pion Eén veld naar voren. Alleen bij de eerste zet naar wens twee velden vooruit. Pionnen zijn de enige stukken die alleen vooruit mogen bewegen. Wanneer een pion de startlijn van de tegenstander bereikt, moet de speler deze pion omwisselen voor een ander stuk; koningin, toren, loper of paard. Dit gebeurt onafhankelijk van het feit dat het stuk nog op het bord staat.

Stukken slaan

Alle stukken, behalve de pionnen, kunnen in een zet een vijandelijk stuk slaan. Een pion mag alleen in diagonale richting (naar voren) over een veld heen slaan. De specialiteit van de pion is en passant slaan: Als een pion vanaf de startpositie twee velden vooruitgaat en naast een pion van de tegenstander komt te staan, mag (moet niet) de pion van de tegenstander deze pion slaan alsof hij maar één veld was vooruitgegaan. En passant slaan gebeurt bij de zet direct volgend op de opmars van de pion. Eén zet later kan er niet meer en passant geslagen worden.

Rokade

Als de toren en de koning tijdens het spel nog niet zijn verplaatst vanaf de startlijn en er staan geen stukken tussen beide, mag de speler een rokade uitvoeren.

Korte rokade: De koning beweegt twee velden in de richting van de koningstoren en de toren springt over de koning naar het aangrenzende veld.

Lange rokade: De koning beweegt twee velden in de richting van de toren aan de kant van de koningin en de toren springt over de koning naar het aangrenzende veld.

Doel van de schaakpartij

Alle tactische bewegingen en zetten zijn er op gericht de vijandelijke koning 'schaakmat' te zetten, d.w.z. in een positie te brengen waaruit hij noch door een eigen zet, noch door verdedigingszetten kan worden gered van geslagen worden. Hij heeft de partij dan verloren. Een partij eindigt onbeslist (remise), als geen van de tegenstanders het spel in zijn voordeel kan beëindigen.

Backgammon

Onderdelen van het spel:

Speelbord, 15 lichte en 15 donkere stenen, dobbelstenen

Verklaring van de begrippen:

Elke speler heeft op het speelbord een buiten- en een binnenvak. Het binnenvak wordt ook wel het thuisvak genoemd.

Bar: Scheiding van de speelhelften, middellijn

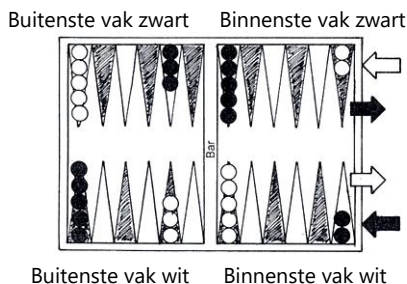
Point: Driehoekpunten (de langgerekte driehoeken op het veld)

Doel van het spel:

Doel van het spel is zijn stenen naar het thuisvak te brengen en van daar van het bord te verwijderen. De speler die als eerste zijn stenen van het bord heeft verwijderd, is de winnaar.

Beginsituatie:

Alleen de bekendste basisregels worden hier uitgelegd, omdat Backgammon op verschillende manieren kan worden gespeeld. De stenen worden zoals hieronder afgebeeld in hun beginpositie gebracht. Wit speelt hier van rechts boven naar links, dan naar links onder en van daar naar rechts in het thuisvak (tegen de klok in dus). Zwart speelt in tegenovergestelde richting (met de klok mee). De voorgeschreven speelrichting moet aangehouden worden; in tegenovergestelde richting spelen is niet toegestaan.



Begin van het spel:

De spelers doen eerst een worp met een dobbelsteen om de start. De speler met het hoogste aantal ogen begint. Als beide speelpartners hetzelfde aantal ogen hebben gegooid, moet er zo vaak opnieuw worden gegooid, totdat één speler meer ogen heeft. De speler moet voor de eerste zet het totale aantal ogen gebruiken die hij en zijn speelpartner hebben gegooid.

Gooien:

Na de start mogen drie dobbelstenen voor een worp worden gebruikt. Beide speelpartners gooien en spelen nu om de beurt. De dobbelstenen moeten bij het gooien op de rechter speelhelft blijven. De stenen worden verplaatst aan de hand van het gegooid aantal ogen. Een zet kan naar keuze op twee manieren worden gedaan.

Een zet doen:

Met het totaal aantal ogen van de twee dobbelstenen wordt met één steen een zet gedaan. Het aantal ogen mag in dit geval niet bij elkaar worden opgeteld. Elk van het aantal gegooide ogen moet apart worden uitgevoerd, waarbij een tussenstop op een punt mogelijk moet zijn. Als de tussenstop door vijandelijke stenen bezet zijn, dan is de zet niet mogelijk. De speler mag wel de volgorde van de cijfers kiezen. In het andere geval worden met de twee cijfers twee verschillende stenen verplaatst.

Voorbeeld: Er wordt een 2 en een 5 gegooit. Het staat de speler nu vrij om een steen 2 en 5 of 5 en 2 punten te verplaatsen of twee verschillende stenen telkens 2 en 5 punten te verplaatsen.

Waar u bij uw zet op moet letten:

Bij het verplaatsen kunnen alle punten bezet worden, met uitzondering van de punten waarop twee of meer vijandelijke stenen staan. Het is in principe verplicht een zet te doen. Beide gegooide cijfers moeten worden uitgevoerd. Als er alleen kan worden verplaatst met het ene of het andere cijfer, dan moet het hoogste van de beide cijfers worden uitgevoerd. Het laagste cijfer vervalt dan. Als er geen cijfer kan worden uitgevoerd, komt de worp in zijn geheel te vervallen en de tegenstander is aan de beurt.

Verkeerd zetten:

Als een speler een steen verkeerd neerzet, dan mag de tegenstander eisen dat de zet wordt gecorrigeerd. De correctie mag alleen worden uitgevoerd zolang hij zelf nog niet heeft gegooit.

Een steen slaan:

Als er één steen op een punt ligt, dan kan deze door de tegenstander worden geslagen als die op dit punt terecht komt. De geslagen steen wordt op de bar gelegd.

Een steen weer in het spel brengen:

De speler die een of meer stenen op de bar heeft, mag geen stenen in het speelveld bewegen totdat hij alle stenen van de bar weer in het spel gebracht heeft. De stenen van de bar moeten in het vijandelijke thuisvak worden gezet. De stenen kunnen alleen dan worden verplaatst als met het gegooide aantal ogen een vrij punt in het thuisvak van de tegenstander kan worden bereikt. Als er een vijandelijke steen op een punt ligt, kan deze ook vanaf de bar worden geslagen. Als het in één worp niet lukt zijn steen in het spel te brengen, is de worp verloren en de tegenstander is aan de beurt.

Doublet:

Als er een doublet (beide dobbelstenen tonen hetzelfde aantal ogen) wordt gegooit, mag de speler over het dubbele aantal ogen verplaatsen.

Voorbeeld: Als een speler tweemaal 2 gooit, dan heeft hij verschillende combinatiemogelijkheden. Hij kan met één steen viermaal over 2 punten verplaatsen. Of met één steen driemaal over 2 punten en met een andere steen eenmaal over 2 punten verplaatsen. Of met één steen tweemaal over 2 punten en met een andere steen ook tweemaal over 2 punten verplaatsen.

Verwijderen (uitgooien)

Er mag pas worden begonnen met verwijderen als alle 15 stenen zich in het eigen thuisvak bevinden. Verwijderen betekent dat met een worp de stenen buiten het speelbord worden verplaatst. Een steen kan buiten het speelbord worden verplaatst als het aantal ogen van een dobbelsteen voldoende is om de steen over de rand te brengen. Een worp kan gedeeltelijk of in zijn geheel ook worden gebruikt om de stenen in het thuisvak te verplaatsen in plaats van in het spel. Dat kan zinvol zijn als de tegenstander nog een steen op de bar heeft en deze een van de eigen stenen in het thuisvak kan slaan. Als het voorkomt dat een steen bij het verwijderen door een vijandelijke steen wordt geslagen, dan moet de geslagen steen eerst weer vanuit het vijandelijke thuisvak weer in het eigen thuisvak gebracht worden, voordat het verwijderen door kan gaan.

Einde van het spel en winnaarEenvoudige overwinning:

Degene die al zijn stenen als eerste heeft verwijderd, is de winnaar. Hier had ook de tegenstander een of meer stenen kunnen verwijderen.

Gammon:

Wie alle stenen heeft verwijderd, is de winnaar. De tegenstander heeft nog geen enkele steen verwijderd.

Backgammon:

Wie alle stenen heeft verwijderd, is de winnaar. De tegenstander heeft geen enkele steen verwijderd en er bevinden zich nog een of meer stenen op de bar of in het thuisveld van de winnaar.

Opmerking:

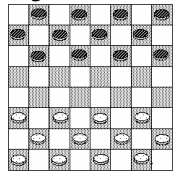
Vaak hoort bij Backgammon een verdubbelsdobbelsteen, Hiermee kan de inzet tijdens het spel worden verdubbeld. Deze spelvariant en de deels andere spelregels worden hier niet behandeld.

Dammen

Inhoud:

1 speelbord

12 lichte en 12 donkere stenen

Beginsituatie:

Het speelbord wordt zo tussen de spelers geplaatst, dat het onderste rechter speelveld wit is. De spelers leggen zoals hierboven afgebeeld hun 12 stenen op de donkere velden.

Begin van het spel:

Er wordt geloot om de kleur van de stenen. De speler met de zwarte stenen begint. Vervolgens zijn beide speler om beurten aan zet.

De stenen verplaatsen

De stenen worden alleen schuin naar voren geschoven, en wel diagonaal op een onbezet donker veld in de volgende rij. Stenen mogen niet achteruit worden geschoven. Als het veld door een eigen steen is bezet, kan de zet niet worden uitgevoerd. Als het veld is bezet door een vijandelijke steen, kan over deze worden heen gesprongen als het volgende veld in dezelfde diagonaal onbezet is. De steen waar overheen is gesprongen wordt van het veld genomen. Er kan ook over meerdere vijandelijke stenen worden gesprongen als er zich telkens een onbezet donker veld tussen bevindt. Als men met een steen op de laatste rij van de tegenoverliggende zijde van het speelbord komt, wordt er een tweede steen op gelegd. Deze dubbele steen wordt 'dam' genoemd. Een dam mag over meerdere vrije velden worden geschoven, zowel vooruit als achteruit. Een dam mag echter alleen springen, als er een onbezet donker veld achter de geslagen steen ligt. Er zijn daarbij ook meervoudige sprongen over hoeken van 90° mogelijk. Een dam kan door een vijandelijke steen of dam worden geslagen.

Einde van het spel:

De speler die als laatste nog stenen op het bord heeft, is de winnaar.

Skak

DK

Skakbrættet

Skakbrættet består skiftevis af lyse og mørke felter og lægges mellem de to spillere sådan, at der er et lyst felt i det nederste højre hjørne.

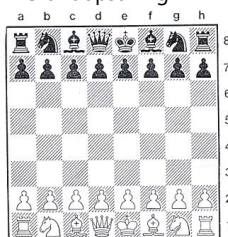
Skakbrikkerne

I starten stilles alle 32 skakbrikker op som vist nedenfor. Grundopstillingen er altid ens.

Skakbrikker



Grundopstilling



Start på spillet

Der trækkes lod om brikkerne. Hvid begynder. De to spillere har skiftvist et træk.

Brikernes trækemuligheder (pr. træk)

- Konge** Et felt i vilkårlig retning. Med kongen må man dog ikke selv stille sig i skak.
- Dronning** I alle retninger over vilkårligt mange tomme felter.
- Løber** Diagonalt over vilkårligt mange tomme felter. Den bliver altid på felterne i samme farve.
- Springer** To felter vandret og et felt lodret eller omvendt. Her må der også springes over egne og modstanderbrikker.
- Tårn** Vertikalt eller horisontalt over vilkårligt mange tomme felter.
- Bonde** Et felt fremad. Kun ved det første træk to felter fremad, om ønsket. Bønder er de eneste brikker, som kun må flyttes fremad. Når en bonde når modstanderens startlinje, skal spilleren ombytte denne bonde til en anden brik; dronning, tårn, løber eller springer. Dette sker uafhængigt af, om brikken stadig er tilstede på brættet.

Slå brikker ud

Alle brikker, undtagen bønderne, kan slå en modstanderbrik med deres træk. Bonden må kun slå ud diagonalt (fremad) over et felt. Det specielle ved bonden er en passant-slaget: Hvis en bonde efter startpositionen foretager et dobbelttræk for at være tæt på en modstanders bonde, må (ikke skal) denne modstanders bonde fange bonden, som om han kun havde bevæget sig fremad et enkelt felt. En passant-slaget sker straks efter dobbelttrækket. Et træk senere er denne rettighed ikke længere gyldig.

Rokade

Hvis tårnet og kongen ikke er blevet flyttet fra startlinjen i løbet af spillet, og der ikke er nogen brikker tilbage mellem dem, kan spilleren foretage en rokade.

Kort rokade: Kongen bevæger sig to firkanter mod kongens tårn, og det hopper over kongen til dets tilstødende felt.

Lang rokade: Kongen bevæger sig to firkanter mod dronningens tårn; dette hopper over kongen til dets tilstødende felt.

Formål med et skakparti

Alle taktiske bevægelser og træk har til formål at sætte modstanderens konge „*skak mat*“, dvs. bringe den i en position, hvor den hverken kan reddes via eget træk eller via forsvarende træk. Han har så tabt partiet. Et parti slutter uafgjort (*remis*), hvis ingen af de to spillere kan afslutte spillet til egen fordel.

Backgammon

Spilleudstyr:

Spillebræt, 15 lyse og 15 mørke spillebrikker, terning

Begreber:

Hver spiller har et ude- og et indefelt på brættet. Indefeltet kaldes også hjemlandet.

Bar: Adskillelse af banehalvdele, midterlinie

Punkter: Trekantspidser (trekanterne på spillefeltet)

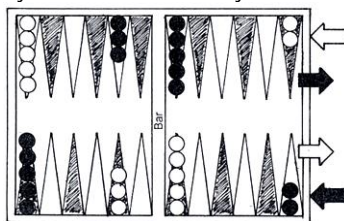
Formål med spillet:

Formålet med spillet er at bringe sine egne brikker ind i hjemlandet og derfra tage dem ud. Vinderen er den spiller, som først har taget sine brikker ud af brættet.

Grundopstilling:

Da der er forskellige måder at spille Backgammon på, forklares her kun de mest kendte grundregler. Brikkerne placeres som vist på nedenstående tegning i deres startposition. Hvid spiller her oppe fra højre mod venstre, så ned mod venstre og derfra mod højre til sit hjemland (altså mod uret). Sort rykker i modsat retning (med uret). Standardretningen skal overholdes, det er ikke tilladt at rykke i den modsatte retning.

ydre hjemland sort indre hjemland sort



ydre hjemland hvid indre hjemland hvid

Start af spillet:

Først slår hver spiller med kun en terning om starten. Den spiller, der slår højest, begynder. Hvis begge spillere slår det samme, skal der slås om, indtil det kan afgøres. Til den første rykning med brikkerne skal man anvende begge terninger, som de to spillere har slået.

Terningslag:

Efter starten må der anvendes to terninger til hvert slag. De to spillere slår og rykker nu skiftevis. Terningerne skal slås i den højre halvdel af brættet.

Brikkerne rykkes med det antal øjne, som terningerne viser. Der kan vælges mellem to rykkemuligheder.

Rykning:

Man rykker kun med en brik med det antal øjne, som begge terninger viser. I dette tilfælde skal man være opmærksom på, at antallet af øjne ikke bare kan lægges sammen. Hvert antal øjne skal rykkes enkeltvist, og en mellemlandning på et punkt skal være mulig. Såfremt mellemlandningen er optaget af modstanderens brik, er denne rykning ikke mulig. Det står dog spilleren frit for at vælge rækkefølgen på antallet af øjne. Ellers rykker man med to forskellige

brikker med terningernes forskellige antal øjne.

Eksempel: Der slås en 2'er og en 5'er. Spilleren kan nu selv bestemme, om han vil rykke en brik 2 og 5 punkter eller 5 og 2, eller med to forskellige brikker 2 og 5 punkter.

Bemærk, når du rykker:

Når du skal rykke, kan alle punkter være optaget, undtagen de punkter, hvor to eller flere af modstanderens brikker står. Principielt er der rykketvang. Altså skal begge antal øjne, som er slået, rykkes. Såfremt det kun er muligt at rykke det ene eller det andet antal øjne, så skal det højeste af de to antal øjne rykkes. Det mindste antal øjne bortfalder. Hvis intet antal øjne kan rykkes, bortfalder slaget helt, og så er det modstanderens tur.

Forkert rykning:

Hvis en af spillerne sætter en brik forkert, så må modstanderen forlange, at rykningen ændres. Der må kun ændres, hvis han selv endnu ikke har slået.

En brik rammes:

Hvis der ligger en enkelt brik på et punkt, så kan denne rammes af modstanderen, hvis han lander på dette punkt eller foretager en mellemlanding. Brikken, som er ramt, lægges på baren.

En brik tages ind igen:

Spilleren, som har en eller flere brikker på baren, må ikke rykke brikker på spillefeltet, før han har fået alle brikker fra baren ind igen. Brikkerne fra baren skal sættes i modstanderens hjemland. Brikkerne kan først placeres, når han med de opnåede antal øjne kan få et åbent punkt i modstanderens hjemland. Hvis der ligger en af modstanderens brikker på et punkt, kan han også ramme denne fra baren. Hvis det ikke lykkes at få sin brik ind med et slag, er slaget tabt, og så er det modstanderens tur til at slå.

Pas:

Hvis der slås pas (begge terninger viser det samme antal øjne), rykker spilleren dobbelt så mange øjne.

Eksempel: Slår en spiller to gange 2, så har han forskellige kombinationsmuligheder. Han kan med en brik rykke fire gange 2 punkter. Eller med en brik rykke tre gange 2 punkter og med en anden brik en gang 2 punkter. Eller med en brik rykke to gange 2 punkter og med en anden brik også to gange 2 punkter.

Fjerne (tage ud)

Først når alle 15 brikker befinder sig i eget hjemland, kan man begynde at tage brikker ud. At fjerne vil sige, at man tager sine brikker ud, altså uden for brættet. En brik må tages ud, hvis en ternings antal øjne er tilstrækkelige for at rykke denne brik ud over kanten på spillefeltet. Man må også bruge en del af slaget eller hele slaget til at rykke sine brikker i hjemlandet videre i stedet for at tage dem ud. Dette kan være fornuftigt, hvis modstanderen stadig har en brik på baren, og denne kan ramme en egen enkelt brik i hjemlandet. Hvis dette er tilfældet, at man, når brikkerne tages ud, rammes af en af modstanderens brikker, så skal man først bringe den ramte brik ind igen i modstanderens hjemland og rykke denne brik ind i eget hjemland, før man kan fortsætte med at tage brikker ud.

Afslutning på spillet og sejr

Almindelig sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker, inden modstanderen kan fjerne sin sidste brik. Her har modstanderen også kunnet fjerne en eller flere brikker.

Gammon sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker. Modstanderen har her ikke kunnet fjerne en eneste brik.

Backgammon sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker. Modstanderen har her ikke kunnet fjerne en eneste brik og befinder sig med en eller flere brikker stadig på baren eller i vinderens hjemland.

Anmærkning:

I nogle Backgammon-spil er der også en fordoblingsterning. Med denne kan indsatsen fordobles i løbet af spillet. Denne spillevariant og de delvist forskellige spilleregler kan ikke forklares her.

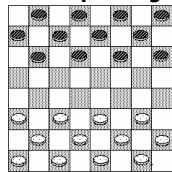
Dam

Indhold:

1 spillebræt

12 lyse og 12 mørke spillebrikker

Grundopstilling:



Brættet placeres således mellem spillerne, at den nederste halvdel er hvid. Spillerne lægger deres 12 brikker på de mørke felter som vist i illustrationen.

Start på spillet:

Der trækkes lod om farven på brikkerne. Spilleren med de sorte brikker begynder. Derefter rykker de to spillere skiftevist.

Rykning af brikkerne:

Brikkerne rykkes kun fremad, idet de placeres diagonalt på et åbent felt i næste række (det er ikke tilladt at rykke brikkerne bagud). Hvis feltet er optaget af en egen brik, kan rykningen ikke foretages. Hvis feltet er optaget af en af modstanderens brikker, kan man springe over denne, hvis det næste felt i samme diagonale linie er åbent. Den oversprungne brik tages af brættet. Man kan også springe over flere fremmede brikker, hvis der er et åbent felt mellem dem. Hvis man med en brik når frem til den sidste række på den modsatte side af brættet, lægges der en brik oven på denne. Denne dobbeltbrik kaldes en "dam". En dam må rykkes over flere åbne spillefelter, fremad og bagud. Men de må kun springe, hvis der er et åbent mørkt felt bag den oversprungne brik. Spring over flere felter er også mulig rundt om hjørner. En dam kan slås af en af modstanderens brikker eller dam.

Afslutning på spillet:

Vinderen er den, der som den sidste stadig har brikker på brættet.

Schack

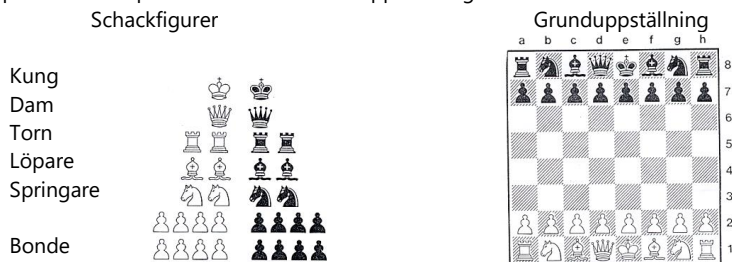
SE

Schackbrädan

Schackbrädan består av omväxlande ljusa och mörka fält och placeras framför spelarna på ett sådant sätt att det finns ett ljust fält i det nedre högra hörnet.

Spelfiguerna

I början ställs alla 32 schackfigurer upp såsom visas på bilden nedan. Grunduppställningen är alltid densamma.



Börja spela

Spelpjäserna lottas ut. Vit börjar. Båda spelare har omväxlande ett drag.

Hur pjäserna får förflyttas (för varje drag)

- König Ett fält i vilken riktning som helst. Det är dock inte tillåtet att sätta sig själv i schack med kungen.
- Dam I vilken riktning som helst över hur många tomma fält som helst.
- Löpare Diagonalt över hur många tomma fält som helst. Den stannar alltid på fält av samma färg.
- Springare Två fält vågrät och ett fält lodrät eller tvärt om. Pjäsen får hoppa över både egna och motståndarens pjäser.
- Torn Horisontellt eller vertikalt över hur många tomma fält som helst.
- Bonde Ett fält framåt. Endast vid första draget får pjäsen flytta sig två fält framåt. Bönder är de enda pjäserna som bara får förflytta sig framåt. När en bonde når fram till åttonde raden (motståndarens startrad) måste den promoveras till en valfri pjäs: dam, torn, löpare eller springare. Det sker oavsett hur många pjäser som finns kvar på brädet.

Slå figurer

Alla pjäser, bortsett från bönderna, kan slå en motståndarpjäs med sina drag. Bonden får endast slå diagonalt framåt och samtidigt hoppa över ett fält. Med bönderna kan man utföra en passant-drag. Detta är ett schackdrag där en bonde under vissa omständigheter kan ta en annan bonde: En passant kan genomföras av den ena spelaren direkt efter att motståndaren flyttat en av sina bönder två steg och hamnat jämsides med den andres bönder. Denna motståndare får då (ej ett måste) ta bonden som om den första spelaren bara hade gått ett steg. Draget måste genomföras omedelbart efter att en av spelarna gått två steg. Det får alltså inte spelas andra drag där emellan.

Rockad

Om varken tornet eller kungen har flyttats från startraden (rad 1) under spelets gång, och det inte finns några andra pjäser kvar mellan dem, kan spelaren göra en så kallad rockad.

Kort rockad: Kungen flyttas två rutor mot kungens torn och tornet flyttas sedan över kungen till rutan bredvid.

Lång rockad: Kungen flyttas två rutor mot damens torn och tornet flyttas sedan över kungen till rutan bredvid.

Målet med schackpartiet

Alla taktiska förflyttningar och drag har som mål att sätta motståndarens kung "Schack matt", dvs. försätta den i en sådan position där denne inte kan rädda sig mot att bli slagen vare sig genom att förflytta sig själv eller med andra försvarande drag. Denne har då förlorat partiet.

Ett parti slutar oavgjort (*remis*), om ingen av de båda parterna kan avsluta spelet till sin egna fördel.

Backgammon

Spelutrustning:

Spelbräde, 15 ljusa och 15 mörka spelpjäser, tärningar

Begreppsförklaring:

Varje spelare har en yttre plan och en inre plan på spelbrädet. Inre planet kallas även hemmaplan eller hemland.

Barriären: Den rand som delar spelbrädet på hälften, mittlinjen.

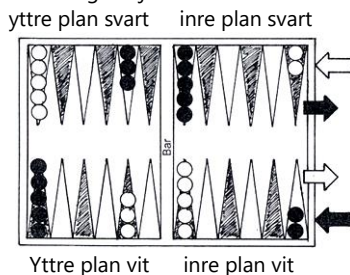
Points: Tunna trekanter (punkterna på spelplanet).

Spelets mål:

Målet är att få hem alla sina egna stenar till sin egen inre plan för att därefter ta ut dem från brädet. Den spelare, som först får alla sina stenar av brädet, vinner spelet.

Startuppställning:

Eftersom det finns olika sätt att spela Backgammon förklaras här endast de mest kända grundreglerna. Spelpjäserna ställs upp i startposition som det visas på följande avbildning. De vita stenarna flyttas från uppe till höger till det egna innerbordet (alltså moturs). De svarta pjäserna flyttas i motsatt riktning (medurs). Den angivna riktningen måste följas. Flyttning i motsatt riktning är ej tillåten.



Spelets början:

Först kastar varje spelare endast en tärning för att starta spelet. Den Spelare börjar som har flest prickar. Har båda spelarna samma antal prickar måste de slå om så länge tills det visas olika antal prickor på tärningen. Den som fick högsta antal prickar flyttar nu sina stenar det antal som visas på tärningen han själv kastade och som motståndarens tärning visar.

Kasta tärning:

Efter starten får användas två tärningar för varje kast. Båda spelarna turas om att kasta sina två tärningar och flyttar sina spelpjäser därefter. När det kastats tärning måste tärningarna kastas i motsvarande högra hälft av spelbrädet. Spelpjäserna flyttas det antal rutor som tärningarna visar. Det kan väljas mellan två sätt att flytta stenarna på.

Flyttning:

Man flyttar endast en sten med det antalet som båda tärningar visar tillsammans. I detta fall måste tas hänsyn till att antalet prickar inte bara får räknas ihop. Sker förflyttningen separat för varje tärning måste en mellanstation vara möjlig på en punkt. Skulle mellanstationen vara upptagen av motståndarens stenar är detta drag ej möjligt. Det fritt för spelaren att välja prickarnas turordning. I andra fallet flyttar man med två olika stenar det olika antalet prickar.

Exempel: Det kastas en 2 och en 5. Spelaren får välja fritt att flytta med en sten 2 och 5 eller och 2 punkter eller att flytta med två olika stenar vardera 2 och 5 punkter.

Beakta vid flyttningen:

Vid flyttningen kan upptagas alla points med undantag av de points där det står två eller flera motståndarpjäser. Det råder principiellt krav på positionsändring. Det betyder att det måste flyttas enligt antal prickar av båda tärningar. Skulle det bara vara möjligt att använda den ena eller andra tärningen måste den med högst nummer väljas. Det lägre numret bortfaller. Kan spelaren inte flytta över huvudtaget mister han kastet helt och turen går över till motståndaren.

Felaktiga drag:

Sätter en av spelarna en sten på fel sätt får motspelaren kräva dragets korrektur. Korrekturen får endast ske då när han själv inte har kastat tärning.

Utslagning av sten:

Finns det bara en enda spelpjäs på en spelruta kan denna slås ut av motståndaren om han flyttar sin spelpjäs dit eller tar mellanstation. Den utslagna stenen placeras på barriären.

Att göra entré i spelet igen:

Den Spelare som har en eller flera stenar på barriären får inte flytta någon annan spelpjäs på spelplanet tills han har fått alla stenar från barriären i spel igen. Spelpjäserna måste flyttas från barriären i motståndarens hemland. Är punkten blockerad genom en motståndarpjäs kan denna även slå ut stenen från barriären. Lyckas de tinte med ett kast att få pjäsen i spelet igen mister man kastet och rundan går över till motståndaren.

Dubbelslag:

Vid tillfälle av ett dubbelslag (båda tärningar visar samma antal prickar) fördubblas antal prickar som stenen får flyttas med.

Exempel: Kastar en spelare två gånger 2 så finns det olika kombinationsmöjligheter. Han kan flytta bara en sten med fyra gånger 2 poäng. Eller med en sten tre gånger 2 poäng och med den andra stenen en gång 2 poäng. Eller flyttar båda pjäser med två gånger 2 poäng.

Uttagning

Först när alla 15 stenar befinner sig i hemmaplanen får spelaren börja att ta bort de från brädet. Uttagning betyder att spelaren kastar tärning och tar motsvarande ut spelpjäserna utanför brädet. En sten får tagas ut när antal prickar räcker för att dra ut denna sten över spelbrädets rand. Man får använda en del av kastet även till att flytta stenarna i hemmaplanen i stället för att spela ut dem. Detta kan vara meningsfullt när motståndaren har fortfarande en sten kvar på barriären och denne skulle kunna slå ut en egen enstaka sten i hemmaplan. I fall att en sten slås ut av en motståndarsten medan stenen spelas ut måste man den utslagna stenen först få i motståndarens hemmaplan i spelet och flytta denna till egen hemmaplan tills man kan fortsätta med uttagningen.

Spelslut och vinstEnkel seger:

Den spelare, som först tar bort alla femton stenar innan motståndaren har tagit ut sin sista sten, vinner spelet. Här har även motståndaren kunnat ta ut en eller flera spelpjäser.

Gammon vinst:

Den spelare vinner som har tagit bort alla stenar. Motståndaren har däremot inte kunnat ta ut en enda sten.

Backgammon vinst:

Den spelare vinner som har tagit bort alla stenar. Motståndaren har här inte kunnat ta ut en enda sten och befinner sig med en eller flera stenar ännu på barriären eller i vinnarens hemmaplan.

Anmärkning:

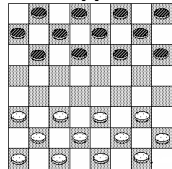
I vissa Backgammonspel medföljer en dubbeltärning. Med denna kan spellösligheten fördubblas under spelet. Denna spelvariant och även de ibland varierande tävlingsreglerna kan inte behandlas här.

Dam

Innehåll:

1 spelbräda

12 ljusa och 12 mörka spelstenar

Grunduppställning:

Spelbrädan positioneras på så sätt mellan spelarna att den nedre högra spelkvadraten är vit. Spelarna belägger med sina 12 spelstenar de mörka fälten såsom visas ovan på bilden.

Börja spela:

Spelstenarnas färg lottas ut. Spelaren med de svarta spelstenarna börjar. Därefter drar spelarna omväxlande.

Dra spelstenarna:

Spelstenarna förflyttas bara framåt genom att de sätts diagonalt på ett ledigt mörkt fält på nästa rad (det är inte tillåtet att dra stenar bakåt). Om fältet är upptaget av en egen spelsten kan draget inte genomföras. Om spelfältet är upptaget av en motståndarspelsten kan denna hoppas över om nästa fält i samma diagonala linje är fritt. Den överhoppade spelstenen tas bort från fältet. Det går också att hoppa över flera främmande spelstenar om det finns vardera ett ledigt mörkt fält mellan dem. Om man med en spelsten hamnar på den sista linjen på spelbrädans mittemot liggande sida placeras en andra spelsten på denna. Denna dubbelsten kallas "Dam". En dam får dras över flera lediga spelfält, både framåt och bakåt. Hon får bara hoppa om det finns ett ledigt mörkt fält bakom den slagna stenen. Multipla hörnsprång är också möjliga. En dam kan slås av en av motståndarens spelstenar eller av en av motståndarens damer.

Spelets slut:

Den spelare har vunnit, som är den siste som fortfarande har spelfigurer på brädan.

Szachy

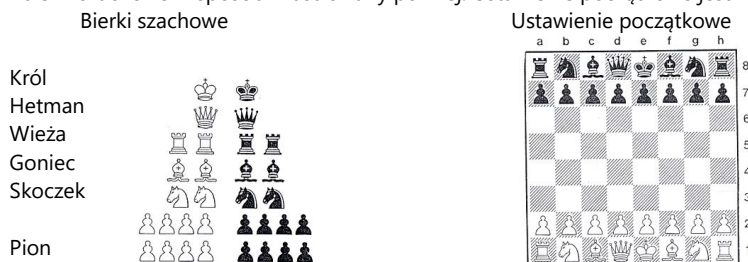
PL

Szachownica

Szachownica składa się z naprzemiennie ułożonych jasnych i ciemnych pól i umieszcza się ją między dwoma graczami w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu znajdowało się jasne pole.

Bierki

Na początku rozstawia się wszystkie 32 bierki szachowe w sposób zilustrowany poniżej. Ustawienie początkowe jest zawsze takie samo.



Początek gry:

Gracze losują kolor bierki. Zaczyna biały. Gracze wykonują ruchy na przemian.

Podstawowe ruchy figur (w każdym ruchu)

- Król Jedno pole w dowolnym kierunku. Królem nie można jednak szachować.
- Hetman W każdym kierunku o dowolną liczbę wolnych pól.
- Goniec Po przekątnej, przez dowolną liczbę wolnych pól. Porusza się zawsze po polach tego samego koloru.
- Skoczek Dwa pola w poziomie i jedno w pionie lub odwrotnie. Może przeskakiwać przez bierki swoje i przeciwnika.
- Wieża Pionowo lub poziomo o dowolną liczbę wolnych pól.
- Pion Jedno pole do przodu. Jedynie w pierwszym ruchu, wg uznania, o dwa pola do przodu. Piony to jedyne bierki, które mogą poruszać się tylko do przodu. Gdy pion dotrze do linii startowej przeciwnika, gracz musi zamienić go na inną figurę: hetmana, wieżę, gońca lub skoczka. Dzieje się to niezależnie od bierki znajdującej się na szachownicy.

Zbijanie bierki

Wszystkie bierki, z wyjątkiem pionu, mogą swoimi ruchami zbić bierki przeciwnika. Pion może zbić tylko po przekątnej (do przodu) o jedno pole. Bicie pionu w przelocie jest specjalnym rodzajem bicia, dotyczącym wyłącznie pionów: Gdy, znajdując się w pozycji początkowej, pion przemieści się o dwa pola i znajdzie się obok pionu przeciwnika, pion przeciwnika może (ale nie musi) zbić tego pionu, jak gdyby przemieścił się o jedno pole. Bicie w przelocie ma miejsce bezpośrednio po ruchu o dwa pola. W kolejnym ruchu takie posunięcie nie jest już dozwolone.

Roszada

Jeśli figury wieży i króla nie opuściły jeszcze linii startowej podczas gry i nie ma między nimi żadnych innych figur, gracz może wykonać roszadę.

Krótką roszadą: Król przesuwa się o dwa pola w stronę wieży po stronie króla, która przeskakuje przez króla na przyległe pole.

Długą roszadą: Król przesuwa się o dwa pola w kierunku wieży po stronie hetmana, która przeskakuje przez króla na przyległe pole.

Cel partii szachowej

Wszystkie taktyczne ruchy i posunięcia mają na celu danie królowi przeciwnika mata - „Szach mat”, tzn. wyprowadzenie go na taką pozycję, z której nie będzie mógł się uratować przed z biciem ani poprzez ucieczkę, ani poprzez obronę. Wówczas gracz przegrywa. Partia kończy się brakiem zwycięzcy (*remis*), jeśli żadna z przeciwnych stron nie zakończyła gry wygraną.

Tryktrak

Zawartość gry:

Plansza, 15 jasnych i 15 ciemnych pionków, kostka

Objaśnienie pojęć:

Każdy gracz ma na planszy wewnętrzne i zewnętrzne pole. Pole wewnętrzne nosi też nazwę domu.

Banda: Linia oddzielająca połówki planszy, linia środkowa

Linia: Wierzchołki trójkąta (języczki na planszy)

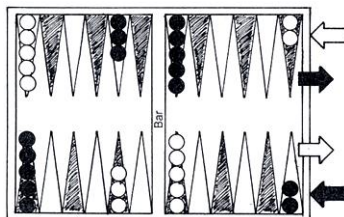
Cel gry

Celem gry jest doprowadzenie swoich pionków do swojego domu i wyprowadzenie ich stamtąd. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyprowadzi swoje pionki z planszy.

Ustawienie początkowe:

Ponieważ istnieją różne rodzaje gry w tryktraka, wyjaśniono tutaj tylko te najbardziej znane podstawowe zasady. Pionki układa na pozycjach startowych w sposób przedstawiony na poniższej ilustracji. Biały gra tutaj od góry z prawej do lewej, potem w dół w lewo i stamtąd w prawo do swojego domu (czyli w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). Czarny porusza się w odwrotnym kierunku (w kierunku wskazówek zegara). Podany kierunek poruszania się jest obowiązkowy, poruszanie się w przeciwnym kierunku jest niedozwolone.

zewewnętrzne czarne pole wewnętrzne czarne pole



zewewnętrzne białe pole wewnętrzne białe pole

Początek gry:

Najpierw każdy z zawodników rzuca kostką, by ustalić, kto rozpoczyna grę. Gracz z najwyższą liczbą wyrzuconych oczek rozpoczyna. Jeśli obaj gracze wyrzucą tę samą liczbę oczek, to należy powtarzać rzuty tak długo, aż wyrzucona zostanie różna liczba oczek. W pierwszym ruchu swoimi pionkami gracz musi wykorzystać liczbę oczek z obydwu rzutów, które wykonał on i jego przeciwnik.

Rzucanie kostką:

Po starcie do każdego rzutu można wykorzystywać dwie kostki. Obydwaj gracze rzucają i wykonują ruchy na zmianę. Podczas rzucania kostki należy kierować odpowiednio na prawą połowę planszy. Pionki przesuwa się o liczbę oczek, jaka wypadła na kostkach. Do wyboru są dwie możliwości poruszania się.

Poruszanie się:

Można poruszać się jednym pionkiem o wyrzuconą liczbę oczek obydwu kostek. W tym przypadku trzeba pamiętać, że wyrzuconych oczek nie można po prostu sumować. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, o liczbę oczek z każdej kostki z osobna, z możliwością zatrzymania się po drodze na linii. Jeśli miejsce zatrzymania jest zajęte przez pionki przeciwnika, wówczas taki ruch jest niemożliwy. Jednak gracz ma prawo wybrania kolejności liczby oczek. W przeciwnym razie należy przesunąć dwa różne pionki o różne ilości oczek z kostek.

Przykład: Wypadło 2 i 5. Gracz może przesunąć jednym pionkiem o 2 i 5 linii lub 5 i 2 linie.

Uwagi dotyczące przesuwania:

Podczas przesuwania można zajmować wszystkie linie, z wyjątkiem linii, na których stoją dwa lub więcej pionków przeciwnika. Zasadniczo przesuwanie jest obowiązkowe. Trzeba więc przesunąć się o obie liczby wyrzuconych oczek. Jeśli gracz może wykonać przesunięcie o liczbę oczek tylko z jednej lub drugiej kostki, wówczas wykonuje przesunięcie o większą liczbę oczek. Niższa wartość oczek przepada. Jeśli niemożliwe jest wykonanie przesunięcia o jakąkolwiek liczbę oczek, wówczas rzut całkowicie przepada i kolej przechodzi na przeciwnika.

Nieprawidłowe przesunięcie:

Jeśli gracz nieprawidłowo przesunie pionek, wówczas przeciwnik może domagać się poprawienia przesunięcia. Poprawić przesunięcie można tylko wtedy, gdy przeciwnik jeszcze nie rzucił kostką.

Zbijanie pionka:

Jeśli na linii znajduje się jeden jedyne pionek, wówczas przeciwnik może go zbić, w momencie, gdy trafi na tę samą linię lub na tej samej linii zatrzymuje się pomiędzy przesunięciami. Zbity pionek należy odstawić na bandę.

Ponowne włączanie pionka do gry:

Gracz, którego jeden lub więcej pionków stoi na bandzie, nie może tak długo poruszyć żadnym pionkiem, aż wprowadzi on wszystkie swoje pionki z bandy do gry. Pionki z bandy trzeba postawić w domu przeciwnika. Pionki można postawić w domu tylko wtedy, gdy gracz może przesunąć się o wyrzuconą liczbę oczek w wolne miejsce w domu przeciwnika. Jeśli na danym polu stoi pionek przeciwnika, wówczas może on również zbić go z bandy. Jeśli nie uda się wprowadzenie pionka do gry po jednym rzucie, kolejka przepada i przechodzi na przeciwnika.

Dublet:

W przypadku, gdy zostanie wyrzucony dublet (dwie kostki wskazują tę samą liczbę oczek), gracz przesuwają pionki o podwójną liczbę oczek.

Przykład: Jeśli gracz wyrzuci dwa razy 2, to ma on możliwość wykonania różnych kombinacji. Może on przesunąć tylko jeden pionek cztery razy o 2 linie. Lub przesunąć jeden pionek trzy razy o 2 linie, a inny pionek o 2 linie. Lub przesunąć jeden pionek dwa razy o 2 linie i inny pionek również dwa razy o 2 linie.

Wyprowadzanie (wyjście z gry poprzez rzut kostką)

Wyprowadzanie można rozpocząć dopiero, gdy wszystkich 15 pionków znajduje się w domu gracza. Wyprowadzanie oznacza, że wyprowadza się własne pionki poza planszę poprzez rzut kostką. Pionek można wyprowadzić z planszy, jeśli liczba oczek na kostce jest wystarczająca do tego, aby przesunąć pionek poza krawędź pola gry. Można wykorzystać część oczek lub całą liczbę oczek również do tego, aby przesunąć swoje pionki w domu, zamiast je wyprowadzać z planszy. Może to mieć sens, gdy przeciwnik ma jeszcze jeden pionek w bandzie, i może on zbić własnego pionka w domu. W takim przypadku, gdy podczas rozgrywania pionków gracza zostanie zbity przez pionek przeciwnika, wówczas należy najpierw przywrócić go do gry w domu przeciwnika i przejść tym pionkiem do własnego domu, aż pojawi się możliwość wyprowadzenia tego pionka z pola.

Koniec gry i zwycięstwo**Proste zwycięstwo:**

Wygrywa ten, kto wyprowadzi wszystkie swoje pionki, zanim przeciwnik usunie swój ostatni pionek z planszy. W tej sytuacji również przeciwnik może wcześniej wyprowadzić jeden lub kilka pionków.

Wygrana Gammon:

Zwycięzcą jest gracz, który wyprowadzi wszystkie pionki z planszy. W takim przypadku przeciwnik nie może wyprowadzić żadnego pionka z planszy.

Wygrana Backgammon:

Zwycięzcą jest gracz, który wyprowadzi wszystkie pionki z planszy. Przeciwnikowi nie udało się wyprowadzić żadnego pionka z planszy i jeden lub kilka pionków przeciwnika znajduje się jeszcze w bandzie lub w domu zwycięzcy.

Uwaga:

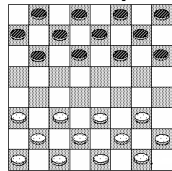
W niektórych wersjach Backgammona dołączona jest kostka podwajająca. Za pomocą tej kostki można podwoić liczbę punktów podczas gry. Ten wariant gry oraz częściowo odmienne zasady turniejowe nie mogą zostać omówione w niniejszej instrukcji.

Warcaby

Zawartość:

1 Plansza

12 jasnych i 12 ciemnych pionków

Ustawienie początkowe:

Planszę należy umieścić między graczami w ten sposób, aby w dolnym, prawym rogu znajdowało się białe pole. Gracze ustawiają swoich 12 pionków na ciemnych polach, jak na ilustracji powyżej.

Początek gry:

Kolor pionków przydzielany jest w drodze losowania. Rozpoczyna gracz posiadający czarne pionki. Potem gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Ruchy pionków

Pionki przesuwają się wyłącznie do przodu, po skosie, na puste czarne pole w następnym rzędzie (nie wolno cofać pionków). Jeśli pole zajęte jest przez pionek Twojego koloru, nie możesz wykonać ruchu. Jeśli na polu stoi pionek przeciwnika, to możesz go przeskoczyć, o ile następne pole w tej samej linii, po skosie, jest wolne. Zbity pionek zdejmujemy się z pola. Przeskoczyć można również kilka pionków przeciwnika, o ile jednak pomiędzy nimi znajduje się wolne ciemne pole. Jeśli pionek dotrze do ostatniej linii po przeciwnej stronie planszy, nakłada się na niego drugi pionek. Taki podwójny pionek nazywa się „damką”. Damka może przeskakiwać kilka wolnych pól, zarówno w przód, jak i w tył. Przeskakiwać może jednak tylko wtedy, gdy za zbijającym pionkiem znajduje się wolne, czarne pole. Jednocześnie możliwe jest przeskakiwanie kilku pól również pod kątem prostym. Damkę może zbić zwykły pionek przeciwnika lub damka przeciwnika.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, którego pionki jako jedyne pozostaną na planszy.

Шахматы

RU

Шахматная доска

Шахматная доска состоит из чередующихся светлых и темных клеток. Между обоими игроками она располагается таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой.

Шахматные фигуры

В начале игры на доску ставятся все 32 шахматные фигуры, как это изображено на рисунке ниже. Исходное положение всегда одинаково.



Начало игры

Жребий определяет, кто будет играть белыми, а кто – черными фигурами. Белые начинают. Оба игрока делают поочередно по одному ходу.

Возможности совершения фигурами ходов (за один ход)

- Король Перемещение на одну клетку в любом направлении. Короля нельзя перемещать на клетку, в результате перемещения на которую он окажется под шахом.
- Ферзь В любом направлении через любое количество пустых клеток.
- Слон По диагонали через любое количество пустых клеток. Он всегда остается на клетках одного цвета.
- Конь На две клетки по горизонтали и на одно поле по вертикали или наоборот. При этом можно перепрыгивать через свои фигуры и фигуры противника.
- Ладья По вертикали или по горизонтали через любое количество пустых клеток.
- Пешка На одну клетку вперед. Только при совершении первого хода возможно также перемещение на две клетки вперед. Пешки – единственные фигуры, которые можно двигать только вперед. Когда пешка доходит до первого ряда противника, игрок должен поменять эту пешку на одну из фигур: ферзя, ладью, слона или коня. Это не зависит от наличия на доске фигур того же наименования.

Взятие фигур противника

Все фигуры – кроме пешки – могут, совершая свои ходы, бить фигуры противника. Пешка может брать только находящиеся впереди на соседней клетке по диагонали фигуры противника. У пешки есть особый ход, который называется "взятие на проходе": пешка имеет право (но не обязана) взять пешку противника, которая была перемещена на две клетки и встала рядом. После взятия пешка становится на клетку, где находилась бы пешка противника, если бы она переместилась только на одну клетку. Взятие на проходе возможно только сразу же после перемещения пешки противника на две клетки, иначе это право теряется.

Рокировка

Если с начала игры ладья и король не сделали ни одного хода и между ними нет других фигур, игрок может выполнить рокировку.

Короткая рокировка: король делает ход на две клетки в сторону королевской ладьи, а затем ладья переносится через короля на соседнюю с ним клетку.

Длинная рокировка: король делает ход на две клетки в сторону ферзевой ладьи, а затем ладья переносится через короля на соседнюю с ним клетку.

Цель шахматной партии

Все тактические перемещения фигур и ходы направлены на то, чтобы поставить королю соперника «шах и мат», т.е. заставить его занять такую позицию, в которой он не сможет спастись от взятия фигурой противника ни собственными ходами, ни защищающими его ходами других фигур. В этом случае партия для него проиграна. Партия завершается вничью, если ни одна из соперничающих сторон не может окончить игру в свою пользу.

Нарды

Принадлежности для игры:

Доска для игры, 15 белых и 15 черных шашек, кубики

Терминология:

У каждого игрока на игровой доске есть «двор» и «дом».

Бар: вертикальная полоса в центре для разделения доски на игровые половины

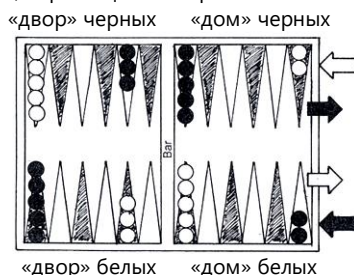
Пункт: остроконечные треугольники (выступы на игровом поле)

Цель игры:

Цель игры состоит в том, чтобы перевести свои шашки в свой «дом» и там снять их с доски. Выигрывает тот участник, который первым уберет с доски свои шашки.

Исходная позиция:

Поскольку существуют различные варианты игры в нарды, здесь разъясняются лишь самые распространенные основные правила. Шашки расставляются в исходную позицию, как изображено на следующем рисунке. Белые здесь ходят от правого верхнего угла влево, затем в нижний левый угол и оттуда направо в свой «дом» (то есть против часовой стрелки). Черные ходят в обратном направлении (по часовой стрелке). Установленное направление движения должно соблюдаться, перемещение в противоположном направлении не разрешено.



Начало игры:

Сначала каждый игрок бросает только один кубик. Игрок, у которого выпало большее число очков, делает первый ход. Если у обоих игроков выпадает одинаковое число очков, они бросают кубик до тех пор, пока у них не выпадет разное число очков. Для первого хода шашками игрок использует сумму очков, выпавших на кубиках у него и у его соперника.

Бросание кубиков:

После начала для каждого броска могут использоваться два кубика. Оба игрока теперь поочередно бросают кубики и перемещают шашки.

Каждый игрок кидает кубики на правую от себя половину доски. В соответствии с выпавшим числом очков осуществляется перемещение шашек. Можно выбирать между двумя возможностями перемещения.

Перемещение шашек:

На выпавшее число очков обоих кубиков перемещают только одну шашку. В этом случае необходимо учитывать, что очки нельзя просто сложить. Перемещение на расстояние, равное числу выпавших очков каждого кубика, должно совершаться отдельно и промежуточный пункт для начала второго перемещения должен быть свободным. Если он занят шашкой противника, такой ход невозможен. Однако игрок может сам выбирать очередность перемещений на выпавшие на обоих кубиках значения. Вторая возможность состоит в перемещении двух разных шашек, каждой – на выпавшее на одном кубике значение.

Пример: На кубиках выпали «2» и «5». Теперь игрок вправе выбирать сам: либо сделать ход одной шашкой с промежуточной остановкой (на 2 и 5 или 5 и 2 пункта), либо совершить ходы двумя разными шашками, одной на 2 пункта, а другой на 5 пунктов.

Что следует учитывать при перемещении:

При совершении ходов могут быть заняты все пункты за исключением тех, на которых находятся две или более шашек противника. При возможности сделать ход он должен быть совершен, т.е. необходимо сделать перемещения, соответствующие обоим выпавшим на кубиках значениям. Если возможно перемещение только на одно из выпавших значений, то для хода необходимо выбрать из обоих чисел большее. Меньшее число сгорает. Если невозможно ни одно перемещение, то выпавшие значения полностью сгорают и ход переходит к сопернику.

Недопустимые ходы:

Если один из игроков сделал шашкой неправильный ход, то соперник имеет право отребовать переходить. Потребовать этого он может только в том случае, если сам еще не успел бросить кубики.

Взятие шашки:

Если в пункте находится одна шашка, то противник может ее побить, если он переходит в этот пункт своей шашкой или делает там промежуточную остановку. Побитая шашка кладется на бар.

Возврат шашки в игру:

Игрок, у которого одна или несколько шашек находятся на баре, не имеет права перемещать никаких шашек на игровом поле, пока не вернет все свои шашки с бара в игру. Шашки с бара должны быть перемещены в «дом» противника. Шашка может быть перемещена туда лишь в том случае, если с выпавшим на кубиках значением может сделать ход в свободный пункт в «доме» противника. Если в каком-то пункте находится шашка противника, то перемещаемая с бара шашка также может ее побить. Если после бросания кубиков не удастся возвратить свою шашку в игру, то ход пропадает и теперь кубики бросает соперник.

Паш:

Если на обоих кубиках выпадает одинаковое число очков («паш»), то выпавшие очки удваиваются.

Пример: Если игроку на обоих кубиках выпадает «двойка», то у него есть различные возможности комбинирования. Он может переместить только одну шашку четыре раза на 2 пункта. Или одну шашку 3 раза на 2 пункта и другую шашку один раз на 2 пункта. Или одну шашку 2 раза на 2 пункта и другую шашку тоже 2 раза на 2 пункта.

Снятие шашек с поля

Начинать снятие своих шашек игрок может только тогда, когда все 15 шашек находятся в его «доме». Снятие шашек означает их удаление с помощью броска кубиков за пределы игровой доски. Шашку можно снять, если выпавших на кубике очков хватает, чтобы эта шашка совершила ход за пределы игрового поля. Выпавшие на одном или на обоих кубиках очки можно также использовать для того, чтобы перемещать свои шашки внутри «дома» ближе к краю вместо удаления их с доски. Это может оказаться целесообразным в том случае, если у противника еще есть шашка на баре и она могла бы взять свою единственную шашку в «доме». Если это происходит и шашка противника бьет шашку игрока, который уже снимает свои шашки с поля, то побитую шашку необходимо сначала вновь ввести в игру, поместив с бара в «дом» противника и проведя в свой «дом», и лишь после этого можно будет продолжить снятие шашек с поля.

Окончание игры и победа

Простая победа:

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, прежде чем противнику удалось убрать свою последнюю шашку. В данном случае противник также смог убрать одну или несколько шашек.

«Марс» (Gammon):

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, а противнику при этом не удалось убрать с поля ни одной шашки.

«Кокс» (Backgammon):

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, а противнику при этом не удалось убрать с поля ни одной шашки и одна или несколько его шашек все еще находятся на баре или в «доме» победителя.

Примечание:

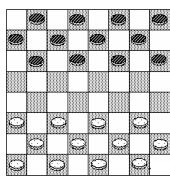
В некоторых версиях игры «нарды» в набор входит так называемый «кубик удвоения». С его помощью во время игры ставка может быть удвоена. Этот вариант игры, а также частично отличающиеся правила игры в нарды при проведении турниров здесь не рассматриваются.

Шашки

Содержимое набора:

- 1 доска для игры
- 12 светлых и 12 темных шашек

Исходная позиция:



Доска для игры располагается между игроками таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой. Игроки помещают свои 12 шашек на темные поля игрового поля, как это показано на рисунке.




Начало игры:

Цвет своих шашек игроки определяют жребием. Первый ход делает игрок с черными шашками. Затем оба игрока делают свои ходы по очереди друг за другом.

Перемещение шашек:

Шашку двигаются только вперед, диагонально перемещаясь на свободную темную клетку в следующем ряду (возврат шашек на предыдущую позицию не разрешается). Если соседняя клетка занята другой собственной шашкой, совершить ход невозможно. Если соседняя клетка занята шашкой соперника, то ее можно перепрыгнуть, если следующая клетка в той же диагональной линии свободна. Перепрыгнутая шашка противника убирается с поля. Возможно также перепрыгивание нескольких шашек соперника, если между ними имеются свободные темные клетки. Если шашку удастся довести до последней линии на противоположной стороне игрового поля, на нее ставится еще одна шашка. Эту двойную шашку называют «дамкой». Дамка может ходить через несколько свободных клеток игрового поля как вперед, так и назад. Перепрыгивать через другие шашки она может только в том случае, если за шашкой, которую она побьет, имеется свободная темная клетка. При этом в течение одного хода также возможно осуществление одной шашкой нескольких «прыжков» с изменением направления движения. Дамка может быть побита шашкой или дамкой соперника.

Окончание игры: Выигрывает тот, у кого на доске еще остаются шашки или дамки, когда у соперника их больше нет.

 2
 6 - 99
 10 min. - ∞

Tic Tac Toe

DE

Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält ein Spielsteinset einer Farbe/Form.

Ziel des Spiels:

Drei eigene Spielsteine müssen in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe gelegt werden.

Spielverlauf:

Nacheinander werden die Spielsteine auf ein beliebig freies Spielfeld platziert.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als erster eine Dreierreihe erreicht. Wenn in einem Spiel keine drei gleichen Spielsteine in einer Reihe zustande gekommen sind, gibt es keinen Gewinner.

Tic Tac Toe

GB

To start the game:

Each player receives one set of playing pieces of one colour/shape

Object of the game:

To get three of your pieces in a row, horizontally, vertically or diagonally.

How to play:

Both players alternately lay one of their pieces onto any empty space on any one of the fields.

End of the game:

The winner is the first one who places three pieces in one row. There is no winner when either player is unable to complete a single row.

Tic Tac Toe

FR

Début du jeu:

Chaque joueur reçoit un set de pions d'une couleur/forme.

But du jeu:

Aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale trois de ces pions.

Déroulement du jeu:

Ensuite, les pions sont posés à tour de rôle sur la case de son choix.

Fin du jeu:

Le joueur qui réussit en premier à aligner à la suite 3 pions a gagné. Si lors d'un jeu, aucun des joueurs ne devait aligner trois pions à la suite, alors la partie serait match nul.