



6-99
years



Chess & Checkers & Backgammon



Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi
Manual de instructiuni - Handleiding - Manual de Instruções
מדריך הוראות

EN

EL

DE

ES

FR

IT

PL

RO

NL

PT

HE



2 PLAYERS



#23148



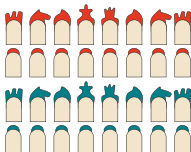
SVOORA®



1



x1



x32

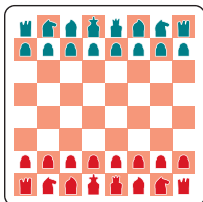


x30

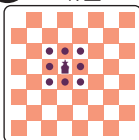
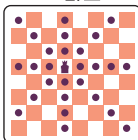
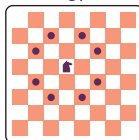
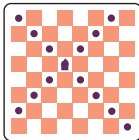
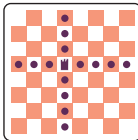
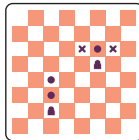


x2

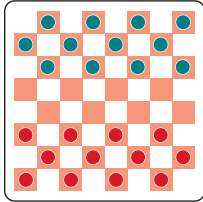
2.1



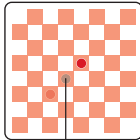
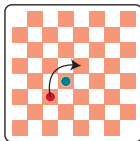
2.2

1. 2. 3. 4. 5. 6. 

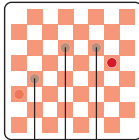
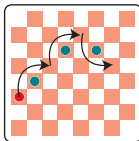
3.1

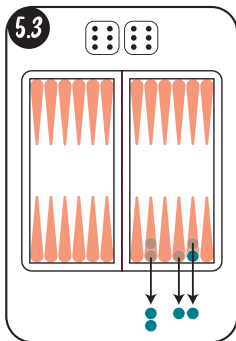
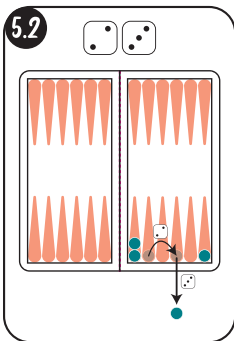
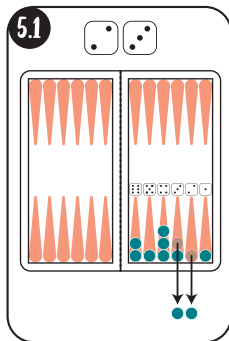
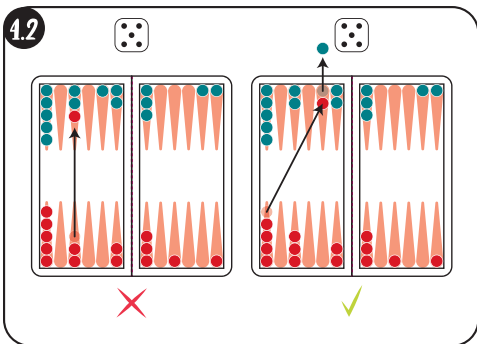
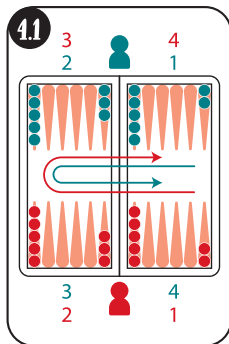


3.2



3.3





Chess & Checkers & Backgammon

CONTENTS (1): 1 chess board, 32 chess pieces, 30 checkers/backgammon pawns, 2 dice.

HOW TO PLAY:

1. CHESS

Chess is played on the outer side of the wooden box, which is a chessboard with 64 squares. To set up the game, place the chessboard so that the bottom-right square in front of each player is white (unprinted) and place your pieces in the following way (2.1):

- In the first row, from left to right, place the following pieces: Rook, Knight, Bishop, Queen / King, Bishop, Knight, Rook.
- In the second row, place all the Pawns.
- Important: In traditional chess, the Queen is placed on the square of the same color (white Queen on a white square, black Queen on a black square). In this colorful version, place the blue Queen on a white square, black Queen on a black square).

Queen on the white (unprinted) square and the red Queen on the pink (printed) square.

The goal of the game is to put the opponent's King in "checkmate" (meaning the King cannot move to any square that is not threatened by one of your pieces). The player that has the red pawns or the one that won the last game, plays first. In your turn, move one of your pieces according to the following instructions (2.2):

1. King: Moves 1 square in any direction: diagonally, horizontally, or vertically. It is the most important piece because if it is captured (checkmate), the game ends.

2. Queen: Moves any number of squares horizontally, **vertically**, or diagonally and is considered the most powerful piece.

3. Knight (Horse): Moves in an "L" shape, i.e., 2 squares in one direction and 1 square in a perpendicular direction, or 1 square in one direction and 2 in a perpendicular direction. It is the only piece that can jump over other pieces!

4. Bishop: Moves any number of squares diagonally.

5. Rook: Moves any number of squares horizontally or vertically.

6. Pawn: Moves 1 square forward. The exception is the first move of each Pawn, which can move up to 2 squares forward. To capture an opponent's piece using a Pawn of yours, you can only do it by moving diagonally (X mark on the image). If a Pawn reaches the opponent's last row, it can be promoted to Queen, Rook, Bishop, or Knight (your choice).

When you move one of your pieces onto a square occupied by an opponent's piece, you "capture" that piece and remove it from the board.

The above instructions are meant to help you get a first contact with chess and understand the basic playing rules. You will learn how to place the pieces, how they move, and how you can win the game. If you like chess and want to learn more, there are many other tactics and strategies you can explore. You can find books, websites, or even apps that will help you learn more and become a true chess expert!

2. CHECKERS

Checkers is played on the outer side of the wooden box, which is a chessboard with 64 squares. To set up the game, place the chessboard so that the bottom-right square in front of each player is white, and the players place their 12 pieces on the colored squares of the chessboard in the first three rows in front of each one of them (3.1).

The goal of the game is to "capture" all of your opponent's pieces or block them in such a way that they can no longer make any moves. The player that has the red pieces or the one that won the last game plays first.

On your turn, move one piece 1 square diagonally, only forward. If an opponent's piece is diagonally from yours and the next diagonal square is empty, you must jump over the opponent's piece and "capture" it (3.2). The captured piece is removed from the board. If you can capture more than 1 piece in consecutive moves, you must do so in one turn (3.3). Every time you jump over an opponent's piece, you capture it and remove it from the board.

When a piece reaches the last row of the opponent, it becomes a "King" and can move any number of squares, diagonally, both forward and backward.

3. BACKGAMMON (DOORS)

Backgammon is played on the inner side of the wooden box, which consists of 4 sections, each with 6 spaces, so in total 24 spaces. To set up the game, the players place their pawns as shown in the image 4.1. The goal is to bring your pawns to the opponent's side (your home) and then be the first to "remove" them from the board.

For the first round, you both roll one dice and whoever has the bigger roll plays first. For the next rounds, the winner of the previous round plays first. On your turn, roll the two dice and move your

pawns accordingly, always heading from your starting point to your opponent's side (your home), passing through all 4 sections (4.1).

- The numbers shown on the dice determine how many spaces a pawn can move. For example, if you roll 4 and 3, you can move 1 pawn 4 spaces and another 3 spaces or move the same pawn 4+3 spaces.
- If you roll doubles (two of the same number), you play that number 4 times instead of 2.
- You must play your roll if possible.
- Be careful! You cannot move your pawn to a space occupied by two or more of the opponent's pawns, as this is a "door" (block). However, if there is only one opponent's pawn, you "capture" it and remove it from the board, occupying that space (4.2).
- When one of your pawns is "captured," on your next turn, you roll the dice to re-enter it into your starting section on the corresponding space, based on the number you roll. If the space you need to enter is occupied by the opponent's pawns, you cannot enter and must wait until your next turn to try again. When a pawn is captured and cannot re-enter, you lose your turn, as you cannot play the roll with another pawn already on the board.

When all your pawns are in your home (opponent's starting section), you can begin removing them from the board.

- Roll the dice and remove one pawn for each number you roll from the corresponding position (5.1).
- You can still move the pawns within your home. For example, if you roll 2 and 3, and you have a pawn on space 5 but no pawns on spaces 2 or 3, you can play the roll "2" by moving the pawn 2 spaces (from 5 to 3) and then play the roll "3" by removing that pawn from the board (5.2).
- If you roll doubles, you can remove 4 pawns from the corresponding positions.
- If you roll a big number, but you only have pawns in the smaller positions, then you can remove pawns from the smaller positions starting from the one closer to your roll. For example, if you roll double 6, but you only have pawns in the positions 5, 3 and 2, then you take from the position 5, when these are over, you take from position 3 and so on. (5.3).
- If, while starting to remove your pawns, one of them gets captured, you must place it back in your starting position (following the above instructions), move it back into your home, and then continue removing pawns.

"Doors" is just one of the many games you can play. If you enjoy Backgammon, there are other variations of the game and many other interesting games you can discover!



Σκάκι, Ντάμας και Τάβλι

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 1 σκακιέρα, 32 κομμάτια σκακιού, 30 πιόνια ντάμας-ταβλιού, 2 ζάρια

ΟΔΗΓΙΕΣ :

1. ΣΚΑΚΙ

Το σκάκι παίζεται στην εξωτερική πλευρά του ανοιχτού κουτιού, που είναι μία σκακιέρα με 64 τετράγωνα. Για να στηθεί το παιχνίδι, η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε το κάτω δεξιά τετράγωνο μπροστά από κάθε παίκτη να είναι λευκό και οι παίκτες τοποθετούν τα κομμάτια τους με το παρακάτω τρόπο (2.1):

- Στην πρώτη γραμμή τοποθετούνται από αριστερά προς τα δεξιά τα εξής: Πύργος, Ιππότης, Αξωματικός, Βασίλισσα / Βασιλιάς, Αξωματικός, Ιππότης, Πύργος.
- Στην δεύτερη γραμμή τοποθετούνται όλα τα Πιόνια.
- Σημαντικό: Στο παραδοσιακό σκάκι, η Βασίλισσα τοποθετείται στο τετράγωνο του ίδιου χρώματος (Λευκή βασίλισσα σε λευκό τετράγωνο, μαύρη βασίλισσα σε μαύρο). Στην συγκεκριμένη πολύχρωμη έκδοχή, τοποθετείται η μπλε βασίλισσα στο λευκό (ατύπωτο) τετράγωνο και η κόκκινη βασίλισσα στο ροζ (τυπωμένο) τετράγωνο.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κάνετε «ματ» στον αντίπαλο, δηλαδή να αιχμαλωτίσετε τον αντίπαλο βασιλιά με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να κινηθεί σε καμία θέση που δεν απειλείται από κάποιο από τα κομμάτια σας. Πρώτος παίζει ο παίκτης που έχει τα κόκκινα

κομμάτια ή όποιος κέρδισε στην προηγούμενη παρτίδα. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του μετακινεί ένα κομμάτι του, με βάση τις παρακάτω οδηγίες (2.2).

- 1. Βασιλιάς:** Μπορεί να κινηθεί 1 τετράγωνο σε οποιαδήποτε κατεύθυνση: διαγώνια, οριζόντια ή κάθετα. Είναι το πιο σημαντικό κομμάτι, καθώς αν αιχμαλωτιστεί (ματ) τελειώνει το παιχνίδι.
- 2. Βασίλισσα:** Είναι το πιο δυνατό κομμάτι και μπορεί να κινηθεί οποιονδήποτε αριθμό τετραγώνων και προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.
- 3. Ιππότης (Άλσος):** Κινείται σε σχήμα «Γ», δηλαδή 2 τετράγωνα σε μία κατεύθυνση και 1 στην κάθετη κατεύθυνση ή 1 τετράγωνο σε μία κατεύθυνση και 2 στην κάθετη κι είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να πηδά πάνω από άλλα κομμάτια!
- 4. Αξιωματικός:** Μπορεί να κινηθεί οποιονδήποτε αριθμό τετραγώνων, μόνο διαγώνια.
- 5. Πύργος:** Μπορεί να κινηθεί οποιονδήποτε αριθμό τετραγώνων, οριζόντια ή κάθετα.
- 6. Πιόνι:** Μπορεί να κινηθεί 1 τετράγωνο, μόνο προς τα μπροστά. Εξαιρεση αποτελεί η πρώτη κίνηση του κάθε Πιονιού, που μπορεί να κινηθεί μέχρι και 2 τετράγωνα μπροστά. Αν θέλετε να «φάτε» ένα κομμάτι του αντιπάλου με ένα Πιόνι σας, αυτό μπορεί να γίνει μόνο διαγώνια (το Χ στην εικόνα). Αν φτάσει στην τελευταία γραμμή του αντιπάλου, επιλέγετε να μετατραπεί σε Βασίλισσα, Πύργο, Αξιωματικό ή Ιππότη.

Όταν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, μετακινήσετε ένα κομμάτι σας πάνω σε ένα τετράγωνο που είναι κατειλημμένο από κάποιο κομμάτι του αντιπάλου, τότε «τρώτε» το κομμάτι του αντιπάλου και το απομακρύνετε από την σκακιέρα.

Οι παραπάνω οδηγίες βοηθούν στην απόκτηση μιας πρώτης επαφής με το σκάκι και τον βασικό τρόπο παιξίματος του. Θα μάθετε πώς τοποθετούνται τα κομμάτια, πώς κινούνται και πώς μπορείτε να κερδίσετε το παιχνίδι. Αν σας αρέσει το σκάκι και θέλετε να μάθετε περισσότερα, υπάρχουν πολλές άλλες τακτικές και στρατηγικές που μπορείτε να εξερευνήσετε. Μπορείτε να βρείτε βιβλία, ιστοσελίδες ή ακόμα και εφαρμογές που θα σας βοηθήσουν να μάθετε περισσότερα και να γίνετε μάστερ του σκακιού!

2. ΝΤΑΜΑ

Η ντάμα παίζεται στην εξωτερική πλευρά του ανοιχτού κουτιού, που είναι μία σκακιέρα με 64 τετράγωνα. Για να στηθεί το παιχνίδι, η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε το κάτω δεξιά τετράγωνο μπροστά από κάθε παίκτη να είναι λευκό και ο κάθε παίκτης τοποθετεί τα 12 πιόνια του μόνο στα χρωματιστά τετράγωνα της σκακιέρας στις τρεις πρώτες σειρές μπροστά του (3.1).

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να «φάτε» όλα τα πιόνια του αντιπάλου ή να τον μπλοκάρετε με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να κάνει καμία κίνηση. Πρώτος παίζει ο παίκτης που έχει τα κόκκινα πιόνια ή όποιος κέρδισε στην προηγούμενη παρτίδα.

Στην σειρά σας μετακινείτε ένα πιόνι 1 θέση, μόνο διαγώνια προς τα μπροστά. Αν το πιόνι του αντιπάλου βρίσκεται διαγώνια από το δικό σας και το επόμενο διαγώνιο τετράγωνο είναι κενό, τότε πρέπει να «πηδήξετε» πάνω από το πιόνι του και να το «φάτε» (3.2). Το πιόνι που «φαγώθηκε» απομακρύνεται από τη σκακιέρα. Αν είναι δυνατόν να φάτε περισσότερα από 1 πιόνια με πολλές διαδοχικές κινήσεις, τότε πρέπει να το κάνετε σε μια κίνηση (3.3). Κάθε φορά που πηδάτε πάνω από ένα αντίπαλο πιόνι, το τρώτε και το βγάζετε από τη σκακιέρα.

Όταν το πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή του αντιπάλου, γίνεται ντάμα και μπορεί να κινείται πλέον για οποιοδήποτε αριθμό τετραγώνων, μπροστά ή και πίσω.

3. ΤΑΒΛΙ (ΠΟΡΤΕΣ)

Το τάβλι παίζεται στην εσωτερική πλευρά του ανοιχτού κουτιού, που αποτελείται από 4 τμήματα, με 6 θέσεις το κάθε τμήμα, συνολικά 24 θέσεις. Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης τοποθετεί τα πούλια (κομμάτια) του όπως φαίνεται στην εικόνα 4.1. Ο στόχος είναι να φέρετε τα πούλια σας στην περιοχή του αντιπάλου (αυλή) και μετά να τα «βγάλετε» από το ταμπλό πρώτοι.

Στην αρχή της πρώτης παρτίδας, ρίχνετε τα ζάρια κι ο παίκτης με τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Στις επόμενες παρτίδες, πρώτος παίζει ο νικητής της προηγούμενης παρτίδας. Στην

σειρά σας, ρίχνετε τα δύο ζάρια και κινείτε τα πούλια σας αντίστοιχα, με κατεύθυνση πάντα από την αφετηρία σας προς την αφετηρία του αντιπάλου (αυλή σας), περνώντας και από τα 4 τμήματα (4.1).

- Οι αριθμοί που δείχνουν τα ζάρια καθορίζουν πόσες θέσεις μπορεί να κινηθεί ένα πούλι. Για παράδειγμα, αν φέρετε 4 και 3, μπορείτε να κινήσετε 1 πούλι 4 θέσεις και ένα άλλο 3 θέσεις, ή το ίδιο πούλι 4+3 θέσεις.
- Αν φέρετε διτλές (δύο ίδιους αριθμούς), τότε παίζετε αυτόν τον αριθμό 4 φορές αντί για 2.
- Εφόσον μπορείτε, πρέπει οπωσδήποτε να παίζετε την ζαριά σας.
- Προσοχή, δεν μπορείτε να μετακινήσετε το πούλι σας σε μία θέση που έχει δύο ή παραπάνω πούλια του αντιπάλου, καθώς αυτό αποτελεί μια «πόρτα». Αν όμως έχει ένα και μόνο πούλι του αντιπάλου, τότε το «τρώτε» και το απομακρύνετε από το ταμπλό, καταλαμβάνοντας την θέση του (4.2).
- Όταν ένα πούλι σας «φαγωθεί», τότε στην επόμενη σειρά σας ρίχνετε τα ζάρια για να ξαναμπείτε στην αφετηρία σας, στην αντίστοιχη θέση με τον αριθμό που θα φέρετε. Αν όμως, οι θέσεις που θα φέρετε είναι κατειλημμένες από πούλια του αντιπάλου, τότε δεν μπορείτε να μπείτε και πρέπει να περιμένετε την επόμενη σειρά σας για να προσπαθήσετε ξανά. Όταν έχετε «φαγωμένο» πούλι, που δεν μπορεί να μπει στην αφετηρία, τότε χάνετε την σειρά σας, καθώς δεν μπορείτε να παίζετε την ζαριά σας με κάποιο άλλο πούλι σας που είναι ήδη στο ταμπλό.

Όταν όλα τα πούλια σας είναι στην «αυλή» σας (την αφετηρία του αντιπάλου), μπορείτε να αρχίσετε να τα βγάζετε από το ταμπλό.

- Ρίχνετε τα ζάρια και αφαιρείτε για κάθε αριθμό που θα φέρετε, ένα πούλι από την αντίστοιχη θέση (5.1), εάν έχετε.
- Μπορείτε ακόμα να μετακινείτε τα πούλια σας μέσα στην αυλή σας. Αν για παράδειγμα φέρετε 2 και 3, και έχετε ένα πούλι στην θέση 5 και κανένα στις θέσεις 2 και 3, τότε μπορείτε να παίζετε τον αριθμό 2, μετακινώντας το πούλι σας δύο θέσεις (από την θέση 5 στην θέση 3) και μετά να παίζετε τον αριθμό 3, βγάζοντας αυτό το πούλι από το ταμπλό (5.2).
- Αν φέρετε διτλές, μπορείτε να βγάλετε 4 πούλια από την αντίστοιχη θέση.
- Αν φέρετε μεγάλο αριθμό και τα πούλια σας είναι μόνο σε μικρότερες θέσεις, τότε μπορείτε να πάρετε από τα μικρότερα, ξεκινώντας από το πιο κοντινό σε αυτό που φέρατε. Αν για παράδειγμα φέρετε 6άρες, αλλά έχετε πούλια μόνο στις θέσεις 5, 3 και 2, τότε μπορείτε να πάρετε πρώτα από την θέση 5, όταν τελειώσουν αυτά να πάρετε από την θέση 3 κ.ο.κ. (5.3).
- Αν ενώ έχετε αρχίσει ήδη να μαζεύετε, κάποιο πούλι σας φαγωθεί, τότε πρέπει να ξαναβάλετε το πούλι αυτό στην αφετηρία σας, να το μετακινήσετε πάλι μέχρι την αυλή σας κι έπειτα να συνεχίσετε το μάζεμα.

Οι «Πόρτες» είναι μόνο ένα από τα πολλά παιχνίδια που μπορείτε να παίζετε. Αν σας αρέσει το τάβλι, υπάρχουν και άλλες παραλλαγές του παιχνιδιού, καθώς και άλλες ενδιαφέρουσες επιλογές που μπορείτε να ανακαλύψετε, όπως το «Πλακωτό», το «Φεύγα» και το «Ασσόδυο»!



Schach & Dame & Backgammon

INHALT (1): 1 Schachbrett, 32 Schachfiguren, 30 Dame-/Backgammon-Steine, 2 Würfel

SPIELREGELN:

1. SCHACH

Schach wird auf der Aussenseite des Holzspielbretts gespielt, das aus 64 Feldern besteht. Platziert das Brett so, dass das rechte untere Feld vor jedem Spieler weiss (unbedruckt) ist. Stellt die Figuren wie folgt auf (2.1):

- Erste Reihe (von links nach rechts): Turm, Springer, Läufer, Dame / König, Läufer, Springer, Turm
- Zweite Reihe: Bauern
- Wichtiger Hinweis: Beim traditionellen Schach wird die Dame auf ein Feld der gleichen Farbe gesetzt (weiße Dame auf ein weißes Feld, schwarze Dame auf ein schwarzes Feld). In dieser farbigen Version steht die blaue Dame auf dem weissen (unbedruckten) Feld und die rote Dame auf dem pinken (bedruckten) Feld.

Ziel des Spiels: Den gegnerischen König "Schachmatt" zu setzen (d. h. der König kann keinen Zug

machen, ohne bedroht zu werden). Der Spieler mit den roten Spielsteinen oder derjenige, der das letzte Spiel gewonnen hat, beginnt. Wer an der Reihe ist, zieht eine seiner Figuren nach folgender Anleitung (2.2):

- 1. König:** 1 Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal, diagonal). Es ist die wichtigste Figur, da das Spiel endet, wenn sie "Schachmatt" gesetzt wird.
- 2. Dame:** Beliebige viele Felder horizontal, vertikal oder diagonal.
- 3. Springer:** Bewegt sich in "L"-Form (2 Felder in eine Richtung, 1 Feld im rechten Winkel). Kann als einzige Figur über andere springen.
- 4. Läufer:** Beliebige viele Felder diagonal.
- 5. Turm:** Beliebige viele Felder horizontal oder vertikal.
- 6. Bauer:** 1 Feld vorwärts (oder 2 Felder beim ersten Zug). Um eine gegnerische Figur mit einem eigenen Bauern zu schlagen, können Sie dies nur durch eine diagonale Bewegung tun (Markierung „X“ im Bild). Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht, kann er in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden (deine Wahl).

Wenn Sie eine Ihrer Figuren auf ein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, „schlagen“ Sie diese Figur und entfernen sie vom Brett.

Die obigen Anweisungen sollen Ihnen dabei helfen, einen ersten Kontakt mit Schach herzustellen und die grundlegenden Spielregeln zu verstehen. Sie lernen, wie Sie die Figuren platzieren, wie sie sich bewegen und wie Sie das Spiel gewinnen können. Wenn Sie Schach mögen und mehr lernen möchten, gibt es viele andere Taktiken und Strategien, die Sie erkunden können. Sie können Bücher, Websites oder sogar Apps finden, die Ihnen dabei helfen, mehr zu lernen und ein echter Schachexperte zu werden!

2. DAME

Damespiel wird auf der Außenseite der Holzkiste gespielt, die ein Schachbrett mit 64 Feldern darstellt. Um das Spiel aufzubauen, legen Sie das Schachbrett so aus, dass das rechte untere Feld vor jedem Spieler weiß ist, und die Spieler platzieren ihre 12 Spielsteine auf den farbigen Feldern des Schachbretts in den ersten drei Reihen vor ihnen (3.1).

Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Steine zu schlagen oder sie so zu blockieren, dass sie keine Züge mehr ausführen können. Der Spieler, der die roten Steine besitzt oder der das letzte Spiel gewonnen hat, beginnt.

In Ihrem Zug bewegen Sie einen Stein um 1 Feld diagonal, ausschließlich vorwärts. Steht ein gegnerischer Stein diagonal zu Ihrem und ist das unmittelbar folgende diagonale Feld frei, müssen Sie über den gegnerischen Stein springen und ihn schlagen (3.2). Der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt. Können Sie in aufeinanderfolgenden Zügen mehr als einen Stein schlagen, so müssen Sie dies in einem Zug tun (3.3). Jedes Mal, wenn Sie über einen gegnerischen Stein springen, schlagen Sie ihn und entfernen ihn vom Brett.

Erreicht ein Stein die letzte Reihe des Gegners, wird er zur „Dame“ und kann beliebige viele Felder diagonal, sowohl vorwärts als auch rückwärts, ziehen.

3. BACKGAMMON (DOORS)

Backgammon wird auf der Innenseite der Holzkiste gespielt, die aus 4 Abschnitten besteht, jeweils mit 6 Feldern, also insgesamt 24 Feldern. Zum Aufstellen des Spiels platzieren die Spieler ihre Spielsteine wie im Bild 4.1 gezeigt. Ziel ist es, Ihre Spielsteine auf die gegnerische Seite (Ihr Heim) zu bringen und sie anschließend als Erster vom Brett zu entfernen.

Für die erste Runde würfeln beide je einen Würfel, und derjenige mit dem höheren Wurf beginnt. In den folgenden Runden beginnt der Gewinner der vorangegangenen Runde. In Ihrem Zug werfen Sie die beiden Würfel und bewegen Ihre Spielsteine entsprechend, stets vom Ausgangspunkt in Richtung der gegnerischen Seite (Ihr Heim), wobei Sie alle 4 Abschnitte durchlaufen (4.1).

- Die auf den Würfeln angezeigten Zahlen bestimmen, wie viele Felder ein Spielstein ziehen darf. Beispielsweise, wenn Sie eine 4 und eine 3 würfeln, können Sie einen Spielstein um 4 Felder und einen anderen um 3 Felder ziehen oder denselben Spielstein um 4+3 Felder bewegen.
- Würfeln Sie einen Pasch (zwei gleiche Zahlen), so spielen Sie diese Zahl 4-mal anstelle von 2-mal.
- Sie müssen Ihren Wurf, sofern möglich, ausspielen.
- Vorsicht! Sie dürfen Ihren Spielstein nicht auf ein Feld ziehen, das von zwei oder mehr gegnerischen Spielsteinen besetzt ist, da dies eine „Door“ (Blockade) darstellt. Ist jedoch nur ein gegnerischer Spielstein vorhanden, so schlagen Sie diesen und entfernen ihn vom Brett, wobei Sie das Feld besetzen (4.2).
- Wird einer Ihrer Spielsteine „geschlagen“, so werfen Sie in Ihrem nächsten Zug die Würfel, um ihn auf dem entsprechenden Feld in Ihrem Startbereich wieder ins Spiel zu bringen, basierend auf der gewürfelten Zahl. Ist das benötigte Feld durch gegnerische Spielsteine besetzt, können Sie nicht einziehen und müssen bis zu Ihrem nächsten Zug warten. Kann ein geschlagener Spielstein nicht wieder eintreten, verlieren Sie Ihren Zug, da Sie den Wurf nicht mit einem bereits im Spiel befindlichen Spielstein ausspielen können.

Sobald sich alle Ihre Spielsteine in Ihrem Heim (dem Startbereich des Gegners) befinden, können Sie beginnen, diese vom Brett zu entfernen.

- Werfen Sie die Würfel und entfernen Sie einen Spielstein für jede gewürfelte Zahl von der entsprechenden Position (5.1).
- Sie können die Spielsteine auch innerhalb Ihres Heims bewegen. Beispielsweise, wenn Sie eine 2 und eine 3 würfeln und sich ein Spielstein auf Feld 5 befindet, jedoch keine Spielsteine auf den Feldern 2 oder 3, können Sie die 2 ausspielen, indem Sie den Spielstein um 2 Felder (von 5 auf 3) bewegen, und anschließend die 3 ausspielen, indem Sie diesen Spielstein vom Brett entfernen (5.2).
- Würfeln Sie einen Pasch, können Sie 4 Spielsteine von den entsprechenden Positionen entfernen.
- Würfeln Sie eine hohe Zahl, sich Ihre Spielsteine aber nur auf kleineren Feldern befinden, so können Sie Spielsteine von den kleineren Positionen entfernen, beginnend mit der Position, die Ihrem Wurf am nächsten liegt. Beispielsweise, wenn Sie einen Pasch 6 würfeln, Ihre Spielsteine aber nur auf den Positionen 5, 3 und 2 liegen, so nehmen Sie zuerst von Position 5, wenn diese aufgebracht sind, dann von Position 3 und so weiter (5.3).
- Sollte während des Beginns, Ihre Spielsteine zu entfernen, einer davon geschlagen werden, müssen Sie diesen gemäß den obigen Anweisungen wieder in Ihre Startposition zurücksetzen, ihn erneut in Ihr Heim bringen und dann fortfahren, Spielsteine zu entfernen.

„Doors“ ist nur eines der vielen Spiele, die Sie spielen können. Wenn Sie Backgammon mögen, gibt es noch weitere Varianten dieses Spiels sowie viele andere interessante Spiele, die Sie entdecken können!



Ajedrez, Damas y Backgammon

CONTENIDO (1): 1 tablero de ajedrez, 32 piezas de ajedrez, 30 peones de damas/backgammon, 2 dados

CÓMO SE JUEGA:

1. AJEDREZ

El ajedrez se juega en la parte exterior de la caja de madera, que es un tablero de ajedrez con 64 casillas. Para montar la partida, coloca el tablero de ajedrez de forma que la casilla inferior derecha frente a cada jugador sea blanca (sin imprimir) y coloca tus piezas de la siguiente manera (2.1):

- En la primera fila, de izquierda a derecha, coloca las siguientes piezas: Torre, Caballo, Alfil, Reina/Rey, Alfil, Caballo, Torre.
- En la segunda fila, coloca todos los Peones.
- Importante: En el ajedrez tradicional, la Reina se coloca en la casilla del mismo color (Reina blanca en una casilla blanca, Reina negra en una casilla negra). En esta versión colorida, coloca la Reina azul en la casilla blanca (sin imprimir) y la Reina roja en la casilla rosa (impresa).

El objetivo del juego es poner al rey del oponente en “jaque mate” (es decir, que el rey no pueda moverse a ninguna casilla que no esté amenazada por una de tus piezas). El jugador que tiene los peones rojos o el que ganó la última partida juega primero. En tu turno, mueve una de tus piezas según las siguientes instrucciones (2.2):

- 1. Rey:** Se mueve 1 casilla en cualquier dirección: diagonal, horizontal o vertical. Es la pieza más importante porque si es capturada (jaque mate), la partida termina.
- 2. Reina:** Se mueve cualquier número de casillas horizontal, vertical o diagonalmente y se considera la pieza más poderosa.
- 3. Caballo:** Se mueve en forma de “L”, es decir, 2 casillas en una dirección y 1 casilla en dirección perpendicular, o 1 casilla en una dirección y 2 en dirección perpendicular. ¡Es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas!
- 4. Alfil:** Se mueve cualquier número de casillas en diagonal.
- 5. Torre:** Se mueve cualquier número de casillas horizontal o verticalmente.
- 6. Peón:** Se mueve 1 casilla hacia adelante. La excepción es el primer movimiento de cada Peón, que puede avanzar hasta 2 casillas. Para capturar una pieza del oponente utilizando un Peón tuyo, solo puedes hacerlo moviéndote en diagonal (marca X en la imagen). Si un peón llega a la última fila del oponente, puede ascender a reina, torre, alfil o caballo (a tu elección).

Cuando mueves una de tus piezas a una casilla ocupada por una pieza del oponente, “capturas” esa pieza y la retiras del tablero.

Las instrucciones anteriores están pensadas para ayudarte a tener un primer contacto con el ajedrez y a entender las reglas básicas del juego. Aprenderás cómo colocar las piezas, cómo se mueven y cómo puedes ganar la partida. Si te gusta el ajedrez y quieres aprender más, hay muchas otras tácticas y estrategias que puedes explorar. ¡Puedes encontrar libros, sitios web o incluso aplicaciones que te ayudarán a aprender más y a convertirte en un verdadero experto en ajedrez!

2. DAMAS

Las damas se juegan en el lado exterior de la caja de madera, que es un tablero de ajedrez con 64 casillas. Para preparar el juego, se coloca el tablero de manera que la casilla inferior derecha frente a cada jugador sea blanca, y los jugadores colocan sus 12 piezas en las casillas de color del tablero en las primeras tres filas frente a cada uno de ellos (3.1).

El objetivo del juego es “capturar” todas las piezas del oponente o bloquearlas de tal manera que ya no puedan realizar ningún movimiento. El jugador que tiene las piezas rojas o el que ganó la última partida juega primero.

En tu turno, mueve una pieza 1 casilla en diagonal, solo hacia adelante. Si una pieza del oponente está en diagonal a la tuya y la siguiente casilla diagonal está vacía, debes saltar sobre la pieza del oponente y “capturarla” (3.2). La pieza capturada se retira del tablero. Si puedes capturar más de 1 pieza en movimientos consecutivos, debes hacerlo en un turno (3.3). Cada vez que saltas sobre una pieza del oponente, la capturas y la retiras del tablero.

Cuando una pieza llega a la última fila del oponente, se convierte en un “Rey” y puede moverse cualquier número de casillas, en diagonal, tanto hacia adelante como hacia atrás.

3. BACKGAMMON (PUERTAS)

El backgammon se juega en la parte interior de la caja de madera, que consta de 4 secciones, cada una con 6 espacios, por lo que en total son 24 espacios. Para preparar el juego, los jugadores colocan sus peones como se muestra en la imagen 4.1. El objetivo es llevar sus peones al lado del oponente (su casa) y luego ser el primero en “retirarlos” del tablero.

Para la primera ronda, ambos tiran un dado y el que tenga el resultado más alto juega primero. Para las siguientes rondas, juega primero el ganador de la ronda anterior. En su turno, tire los dos

dados y mueva sus peones en consecuencia, yendo siempre desde su punto de partida al lado de su oponente (su casa), pasando por las 4 secciones (4.1).

- Los números que se muestran en los dados determinan cuántos espacios puede mover un peón. Por ejemplo, si sacas 4 y 3, puedes mover 1 peón 4 espacios y otros 3 espacios o mover el mismo peón 4+3 espacios.
- Si sacas dobles (dos del mismo número), juegas ese número 4 veces en lugar de 2.
- Debes jugar tu tirada si es posible.
- ¡Ten cuidado! No puedes mover tu peón a un espacio ocupado por dos o más peones del oponente, ya que esto es una “puerta” (bloqueo). Sin embargo, si solo hay un peón del oponente, lo “capturas” y lo retiras del tablero, ocupando ese espacio (4.2).
- Cuando uno de tus peones es “capturado”, en tu siguiente turno, tiras los dados para reingresarlos en tu sección inicial en el espacio correspondiente, según el número que saques. Si el espacio al que necesitas ingresar está ocupado por los peones del oponente, no puedes ingresar y debes esperar hasta tu siguiente turno para intentarlo nuevamente. Cuando un peón es capturado y no puede volver a entrar, pierdes tu turno, ya que no puedes realizar la tirada con otro peón ya en el tablero.

Cuando todos tus peones estén en tu hogar (la sección inicial del oponente), puedes comenzar a retirarlos del tablero.

- Tira los dados y retira un peón por cada número que saques de la posición correspondiente (5.1).
- Aún puedes mover los peones dentro de tu casa. Por ejemplo, si sacas 2 y 3, y tienes un peón en el espacio 5 pero ningún peón en los espacios 2 o 3, puedes jugar el lanzamiento “2” moviendo el peón 2 espacios (del 5 al 3) y luego jugar el lanzamiento “3” retirando ese peón del tablero (5.2).
- Si sacas dobles, puedes retirar 4 peones de las posiciones correspondientes.
- Si sacas un número grande, pero solo tienes peones en las posiciones más pequeñas, entonces puedes retirar peones de las posiciones más pequeñas comenzando por la más cercana a tu lanzamiento. Por ejemplo, si sacas doble 6, pero solo tienes peones en las posiciones 5, 3 y 2, entonces tomas de la posición 5, cuando estas se acaben, tomas de la posición 3 y así sucesivamente. (5.3).
- Si al empezar a retirar tus peones, uno de ellos es capturado, debes colocarlo de nuevo en su posición inicial (siguiendo las instrucciones anteriores), moverlo de nuevo a tu casa y luego continuar retirando peones.

“Puertas” es solo uno de los muchos juegos a los que puedes jugar. Si te gusta el backgammon, existen otras variantes del juego y muchos otros juegos interesantes que puedes descubrir!



Échecs & Dames & Backgammon

CONTENU (1): 1 échiquier, 32 pièces d'échecs, 30 pions de dames/backgammon, 2 dés

COMMENT JOUER :

1. ÉCHECS

Le jeu d'échecs se joue sur le côté extérieur de la boîte en bois, qui est un échiquier de 64 cases. Pour débuter, placez l'échiquier pour que la case en bas à droite devant chaque joueur soit blanche (non imprimée) et placez vos pièces de la manière suivante (fig. 2.1) :

- Dans la première rangée, de gauche à droite, placez les pièces suivantes : Tour, Cavalier, Fou, Dame, Roi, Fou, Cavalier, Tour.
- Dans la deuxième rangée, placez tous les pions.
- Important : Dans les échecs traditionnels, la Dame est placée sur la case de la même couleur (Dame blanche sur une case blanche, Dame noire sur une case noire). Dans cette version colorée, placez la Dame bleue sur la case blanche (non imprimée) et la Dame rouge sur la case rose (imprimée).

Le but du jeu est de mettre le Roi adverse en « échec et mat » (c'est-à-dire que le Roi ne peut pas

se déplacer sur une case qui n'est pas menacée par une de vos pièces). Le joueur qui a les pions rouges ou celui qui a gagné la dernière partie joue en premier. A votre tour, déplacez une de vos pièces selon les instructions suivantes (fig.2.2) :

1. Roi: Déplacement d'une case dans n'importe quelle direction : en diagonale, horizontalement ou verticalement. C'est la pièce la plus importante car si elle est capturée (échec et mat), la partie se termine.

2. Reine : Se déplace de n'importe quel nombre de cases horizontalement, verticalement ou en diagonale et est considéré comme la pièce la plus puissante.

3. Chevalier (cheval): Se déplace en forme de « L », c'est-à-dire 2 cases dans une direction et 1 case dans une direction perpendiculaire, ou 1 case dans une direction et 2 dans une direction perpendiculaire. C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces !

4. Fou: Se déplace de n'importe quel nombre de cases en diagonale.

5. Tour: Se déplace de n'importe quel nombre soit verticalement ou horizontalement.

6. Pion: Avance d'une case. L'exception est le premier déplacement de chaque pion, qui peut avancer jusqu'à 2 cases. Pour capturer une pièce adverse à l'aide d'un de vos pions, vous ne pouvez le faire qu'en vous déplaçant en diagonale (marque X sur l'image). Si un pion atteint la dernière rangée de l'adversaire, il peut être promu au rang de Dame, Tour, Fou ou Cavalier (au choix).

Lorsque vous déplacez une de vos pièces sur une case occupée par une pièce d'un adversaire, vous «capturez» cette pièce et la retirez du plateau.

Les instructions ci-dessus sont destinées à vous aider à établir un premier contact avec les échecs et à comprendre les règles de base du jeu. Vous apprendrez comment placer les pièces, comment elles se déplacent et comment vous pouvez gagner la partie. Si vous aimez les échecs et souhaitez en apprendre davantage, il existe de nombreuses autres tactiques et stratégies que vous pouvez explorer. Vous pouvez trouver des livres, des sites Web ou même des applications qui vous aideront à en apprendre davantage et à devenir un véritable expert des échecs !

2. LE JEU DE DAMES

Le jeu de Dames se joue sur le côté extérieur de la boîte en bois, qui est un échiquier de 64 cases. Pour débiter, les joueurs placent leurs 12 pièces sur les cases colorées de l'échiquier. (fig. 3.1). Il y aura donc deux lignes au milieu du damier qui seront vides et sépareront les deux camps.

Le but du jeu est de « capturer » toutes les pièces de l'adversaire ou de les bloquer de telle manière qu'ils ne puissent plus jouer. Le joueur qui possède les pièces rouges ou celui qui a gagné la dernière partie joue en premier.

À votre tour, déplacez une pièce d'une case en diagonale, uniquement vers l'avant. Si la pièce d'un adversaire est en diagonale par rapport à la vôtre et que la case en diagonale suivante est vide, vous devez sauter par-dessus la pièce de l'adversaire et la « capturer » (fig. 3.2). La pièce capturée est retirée du plateau. Si vous pouvez capturer plus d'une pièce en plusieurs coups consécutifs, vous devez le faire en un seul tour (fig. 3.3). Chaque fois que vous sautez par-dessus la pièce d'un adversaire, vous la capturez et la retirez du plateau.

Lorsqu'une pièce atteint la dernière rangée de l'adversaire, le pion devient un Roi et avance ou recule en diagonale (comme la reine) peut se déplacer d'un nombre illimité de cases.

3. BACKGAMMON

Le backgammon se joue sur la face intérieure de la boîte en bois, qui se compose de 4 sections, chacune avec 6 cases, donc au total 24 cases. Pour mettre en place le jeu, les joueurs placent leurs pions comme indiqué sur l'image (fig.4.1). Le but est d'amener ses pions du côté de l'adversaire (votre maison) puis d'être le premier à les «retirer» du plateau.

Lors du premier tour, vous lancez chacun un dé et celui qui a le plus gros dé joue en premier. Lors des tours suivants, le vainqueur du tour précédent joue en premier. A votre tour, lancez les deux

dés et déplacez vos pions en conséquence, en vous dirigeant toujours de votre point de départ vers le côté de votre adversaire (votre maison), en passant par les 4 sections (fig.4.1).

- Les chiffres indiqués sur les dés déterminent le nombre de cases que peut déplacer un pion. Par exemple, si vous obtenez 4 et 3, vous pouvez déplacer un pion de 4 cases et un autre de 3 cases ou déplacer le même pion de 4+3 cases.
- Si vous obtenez des doubles (deux du même numéro), vous jouez ce numéro 4 fois au lieu de 2.
- Vous devez jouer si possible. Si non vous passez votre tour.
- Attention ! Vous ne pouvez pas déplacer votre pion vers une case occupée par deux ou plusieurs pions adverses, car il s'agit d'une « porte » (bloc). Cependant, s'il n'y a qu'un seul pion adverse, vous le « capturez » et le retirez du plateau, occupant ainsi cette case (fig. 4.2).
- Lorsqu'un de vos pions est « capturé », à votre tour suivant, vous lancez les dés pour le faire rentrer dans votre section de départ sur la case correspondante, en fonction du chiffre obtenu. Si la case dans laquelle vous devez entrer est occupée par les pions de l'adversaire, vous ne pouvez pas entrer et devez attendre votre prochain tour pour réessayer. Lorsqu'un pion est capturé et ne peut pas rentrer, vous perdez votre tour, car vous ne pouvez pas jouer avec un autre pion déjà sur le plateau.

Lorsque tous vos pions sont dans votre maison (section de départ de l'adversaire), vous pouvez commencer à les retirer du plateau.

- Lancez les dés et retirez un pion pour chaque numéro obtenu de la position correspondante (fig.5.1).
- Vous pouvez toujours déplacer les pions dans votre maison. Par exemple, si vous obtenez 2 et 3 et que vous avez un pion sur la case 5 mais aucun pion sur les cases 2 ou 3, vous pouvez jouer le lancer « 2 » en déplaçant le pion de 2 cases (de 5 à 3) puis jouer le lancer « 3 » en retirant ce pion du plateau (fig.5.2).
- Si vous obtenez un double, vous pouvez retirer 4 pions des positions correspondantes.
- Si vous obtenez un grand nombre, mais que vous n'avez que des pions dans les plus petites positions, vous pouvez alors retirer des pions des plus petites positions en commençant par celle la plus proche de votre résultat. Par exemple, si vous obtenez un double 6, mais que vous n'avez que des pions dans les positions 5, 3 et 2, vous prenez alors de la position 5, lorsque ces dernières sont terminées, vous prenez de la position 3 et ainsi de suite (fig.5.3).
- Si, en commençant à retirer vos pions, l'un d'entre eux est capturé, vous devez le replacer dans votre position de départ (en suivant les instructions ci-dessus), le ramener dans votre maison, puis continuer à retirer des pions.



Scacchi, Dama e Backgammon

CONTENUTO (1): 1 tavola da gioco, 32 pezzi degli scacchi, 30 pedine per dama/backgammon, 2 dadi

COME GIOCARE:

1. SCACCHI

Gli scacchi si giocano sul lato esterno della scatola di legno, che funge da scacchiera con 64 caselle. Per impostare il gioco, posiziona la scacchiera in modo che la casella in basso a destra di fronte a ciascun giocatore sia bianca (non stampata) e disponi i pezzi nel seguente modo (2.1):

- Nella prima fila, da sinistra a destra: Torre, Cavallo, Alfiere, Regina/Re, Alfiere, Cavallo, Torre.
- Nella seconda fila, posiziona tutti i Pedoni.
- Importante: nella disposizione tradizionale degli scacchi, la Regina si colloca sulla casella del proprio colore (Regina bianca su casella bianca, Regina nera su casella nera). In questa versione colorata, posiziona la Regina blu sulla casella bianca (non stampata) e la Regina rossa sulla casella rosa (stampata).

Obiettivo: mettere il Re avversario in “scacco matto”, cioè impedirgli ogni possibile mossa senza essere minacciato. Il giocatore con i pedoni rossi o colui che ha vinto l'ultima partita inizia per primo.

Movimento dei pezzi (2.2):

- 1. Re:** si muove di 1 casella in qualsiasi direzione (diagonale, orizzontale o verticale). È il pezzo più importante: se viene catturato (scacco matto), la partita finisce.
- 2. Regina:** si muove di un numero qualsiasi di caselle in orizzontale, verticale o diagonale. È il pezzo più potente.
- 3. Cavallo:** si muove a "L" (2 caselle in una direzione e 1 in una perpendicolare, o viceversa). È l'unico pezzo che può saltare sopra gli altri.
- 4. Alfieri:** si muove di un numero qualsiasi di caselle in diagonale.
- 5. Torre:** si muove di un numero qualsiasi di caselle in orizzontale o verticale.
- 6. Pedone:** si muove di 1 casella in avanti (2 caselle se è la prima mossa). Per catturare un pezzo avversario, il pedone si muove solo in diagonale. Se un pedone raggiunge l'ultima fila avversaria, può essere promosso a Regina, Torre, Alfieri o Cavallo.

Per vincere, occorre applicare strategie e tattiche avanzate, che puoi approfondire tramite libri, siti web o app specializzate.

2. DAMA

La dama si gioca sul lato esterno della scatola di legno, utilizzando la stessa scacchiera degli scacchi. Per iniziare, posiziona la scacchiera con la casella in basso a destra bianca e disponi le 12 pedine su caselle colorate nelle prime tre file davanti a ciascun giocatore (3.1).

Obiettivo: catturare tutte le pedine dell'avversario o bloccarle in modo che non possano muoversi. Il giocatore con le pedine rosse o colui che ha vinto l'ultima partita inizia per primo.

Regole di movimento:

- Le pedine si muovono di 1 casella in diagonale solo in avanti.
- Se una pedina avversaria si trova diagonalmente davanti a te e la casella successiva è libera, devi saltare sopra di essa e catturarla (3.2).
- Se puoi catturare più pedine in una sola mossa, devi farlo (3.3).
- Quando una pedina raggiunge l'ultima fila avversaria, diventa "Re" e può muoversi in diagonale sia avanti che indietro.

3. BACKGAMMON (DOORS)

Il backgammon si gioca sul lato interno della scatola di legno, che è diviso in 4 sezioni con 6 spazi ciascuna, per un totale di 24 spazi.

Impostazione: i giocatori posizionano le pedine come mostrato nell'immagine di riferimento 4.1.

Obiettivo: portare tutte le proprie pedine nella propria "casa" (lato avversario) e poi rimuoverle dal tabellone prima dell'avversario.

Regole di movimento:

- Per il primo turno, entrambi tirano un dado e chi ottiene il numero più alto inizia.
- Nei turni successivi, il vincitore della partita precedente gioca per primo.
- Lancia due dadi e muovi le pedine in base al numero ottenuto, sempre in direzione della tua casa.
- Se ottieni due numeri uguali (doppio), puoi giocare quel numero 4 volte invece di 2.
- Se una pedina si ferma su una casella occupata da un'unica pedina avversaria, la "cattura" e la rimuove dal tabellone (4.2).
- Se una tua pedina viene catturata, per rientrare in gioco devi piazzarla nella tua sezione iniziale in base al numero ottenuto col dado.
- Non puoi entrare in una casella occupata da due o più pedine avversarie ("porta" o blocco).

Rimozione delle pedine:

- Quando tutte le tue pedine sono nella tua casa, puoi iniziare a rimuoverle dal tabellone.

- Lancia i dadi e rimuovi una pedina dalla posizione corrispondente al numero ottenuto (5.1).
- Se ottieni un numero maggiore della posizione occupata dalle tue pedine, puoi rimuovere una pedina dalla posizione più alta disponibile (5.2-5.3).
- Se una tua pedina viene catturata durante la rimozione, devi prima riportarla nella tua casa prima di continuare a rimuovere pedine.

Il "Doors" è solo una delle tante varianti del backgammon. Se il gioco ti piace, puoi esplorare altre versioni e strategie per migliorare le tue abilità!



Szachy, Warcaby i Tryktrak

ZAWARTOŚĆ (1): 1 plansza do gry, 32 figury szachowe, 30 pionków do warcabów/tryktraka, 2 kostki do gry

JAK GRAĆ:

1. SZACHY

Szachy rozgrywa się na zewnętrznej stronie drewnianego pudełka, które pełni funkcję szachownicy z 64 polami. Aby przygotować grę, umieść szachownicę tak, aby dolne prawe pole przed każdym graczem było białe (niezadrukowane), a następnie ustaw figury w następujący sposób (2.1):

- W pierwszym rzędzie, od lewej do prawej, ustaw następujące figury: Wieża, Skoczek, Goniec, Hetman / Król, Goniec, Skoczek, Wieża.
- W drugim rzędzie ustaw wszystkie pionki.
- Ważne: W tradycyjnych szachach Hetman (Dama) zawsze stoi na polu swojego koloru (biały Hetman na białym polu, czarny Hetman na czarnym polu). W tej kolorowej wersji ustaw niebieskiego Hetmana na białym (niezadrukowanym) polu, a czerwonego Hetmana na różowym (zadrukowanym) polu.

Celem gry jest doprowadzenie Króla przeciwnika do „matu” (czyli sytuacji, w której Król nie może wykonać żadnego ruchu na pole, które nie jest zagrożone przez figurę przeciwnika). Gracz, który ma czerwone pionki lub wygrał poprzednią partię, rozpoczyna grę. Podczas swojej tury przesun jedną ze swoich figur zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1. Król:** Porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku – na ukos, poziomo lub pionowo. Jest najważniejszą figurą, ponieważ jeśli zostanie zamatowany, gra się kończy.
- 2. Hetman (Dama):** Może poruszać się o dowolną liczbę pól poziomo, pionowo lub na ukos. Jest najsilniejszą figurą w grze.
- 3. Skoczek (Koń):** Porusza się w kształcie litery „L”, czyli o dwa pola w jednym kierunku i jedno w kierunku prostopadłym albo o jedno pole w jednym kierunku i dwa w kierunku prostopadłym. Jest jedyną figurą, która może przeskakiwać inne figury!
- 4. Goniec:** Może poruszać się o dowolną liczbę pól po skosie.
- 5. Wieża:** Może poruszać się o dowolną liczbę pól poziomo lub pionowo.
- 6. Pionek:** Porusza się o jedno pole do przodu. Wyjątkiem jest pierwszy ruch pionka – wtedy może przesunąć się o dwa pola do przodu. Aby zdobyć figurę przeciwnika pionkiem, można to zrobić jedynie ruchem po skosie (oznaczonym na ilustracji jako X). Jeśli pionek dotrze do ostatniego rzędu przeciwnika, może zostać promowany do hetmana, wieży, gońca lub skoczka (do wyboru).

Jeśli przesuniesz swoją figurę na pole zajmowane przez figurę przeciwnika, „bijesz” tę figurę i usuwasz ją z planszy.

Powyższe zasady pomagają w pierwszym kontakcie z szachami i zrozumieniu podstawowych reguł gry. Dowiesz się, jak ustawiać figury, jak się poruszają i jak można wygrać. Jeśli polubisz szachy i chcesz nauczyć się więcej, istnieje wiele taktyk i strategii do odkrycia. Możesz znaleźć książki, strony internetowe, a nawet aplikacje, które pomogą ci rozwijać umiejętności i stać się prawdziwym mistrzem szachowym!

2. WARCABY

Warcaby rozgrywa się na zewnętrznej stronie drewnianego pudełka, które pełni funkcję planszy do gry o 64 polach. Aby przygotować grę, ustaw planszę tak, aby dolne prawe pole przed każdym graczem było białe. Następnie gracze umieszczają swoje 12 pionków na kolorowych polach w pierwszych trzech rzędach przed sobą (3.1).

Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika lub zablokowanie ich w taki sposób, aby nie mogły wykonać żadnego ruchu. Gracz, który ma czerwone pionki lub wygrał poprzednią partię, rozpoczyna grę.

Podczas swojej tury przesunąć jeden pionek o jedno pole po skosie, tylko do przodu. Jeśli pionek przeciwnika znajduje się na polu po skosie, a kolejne pole w tym kierunku jest puste, musisz przeskoczyć pionek przeciwnika i zabić go (3.2). Zbity pionek zostaje usunięty z planszy. Jeśli masz możliwość zabicia więcej niż jednego pionka w kolejnych ruchach, musisz to zrobić w jednej turze (3.3). Za każdym razem, gdy przeskakujesz pionek przeciwnika, zostaje on usunięty z planszy.

Gdy pionek dotrze do ostatniego rzędu przeciwnika, zostaje królem i może poruszać się o dowolną liczbę pól po skosie, zarówno do przodu, jak i do tyłu.

3. TRYKTRAK (DRZWI)

Tryktrak rozgrywa się na wewnętrznej stronie drewnianego pudełka, która składa się z 4 sekcji, każda z 6 pól, co daje w sumie 24 pola. Aby przygotować grę, gracze ustawiają swoje pionki zgodnie z ilustracją 4.1. Celem gry jest doprowadzenie wszystkich swoich pionków na stronę przeciwnika (do swojego „domu”), a następnie jako pierwszy usunięcie ich z planszy.

Na początku pierwszej rundy obaj gracze rzucają po jednej kostce – ten, kto wyrzuci wyższą liczbę, zaczyna. W kolejnych rundach pierwszy ruch wykonuje zwycięzca poprzedniej partii. Podczas swojej tury rzucić dwiema kostkami i przesunąć pionki zgodnie z wynikiem rzutu, zawsze kierując się od swojej pozycji startowej do strony przeciwnika (swojego „domu”), przechodząc przez wszystkie 4 sekcje planszy (4.1).

- Liczby wyrzucone na kostkach określają, o ile pól możesz przesunąć pionek. Na przykład, jeśli wyrzucisz 4 i 3, możesz przesunąć jeden pionek o 4 pola i drugi o 3 pola, albo ten sam pionek o 4+3 pól.
- Jeśli wyrzucisz dublet (dwie takie same liczby), możesz zagrać tę liczbę 4 razy zamiast 2.
- Jeśli masz możliwość wykonania ruchu, musisz go wykonać.
- Uwaga! Nie możesz postawić swojego pionka na polu zajętym przez dwa lub więcej pionków przeciwnika, ponieważ stanowi to „drzwi” (blokade). Jeśli jednak na danym polu znajduje się tylko jeden pionek przeciwnika, możesz go „zbić”, usuwając go z planszy i zajmując to miejsce (4.2).
- Jeśli któryś z twoich pionków zostanie zbity, w następnej turze musisz rzucić kostkami, aby wprowadzić go z powrotem do swojej sekcji startowej, umieszczając go na polu odpowiadającym wyrzuconej liczbie. Jeśli pole to jest zajęte przez pionki przeciwnika, nie możesz wejść i musisz poczekać do kolejnej tury. Jeśli masz pionek do wprowadzenia na planszę, ale nie możesz tego zrobić, tracisz swoją turę.

Gdy wszystkie twoje pionki znajdują się w „domu” (czyli na stronie przeciwnika), możesz rozpocząć ich usuwanie z planszy.

- Rzuć kostkami i usuń po jednym pionku z pola odpowiadającego każdej wyrzuconej liczbie (5.1).
- Możesz nadal poruszać pionkami w obrębie swojego „domu”. Na przykład, jeśli wyrzucisz 2 i 3, a masz pionek na polu 5, ale nie masz pionków na polach 2 lub 3, możesz najpierw przesunąć pionek z pola 5 na pole 3, a następnie usunąć go z planszy (5.2).
- Jeśli wyrzucisz dublet, możesz usunąć 4 pionki z odpowiadających pól.
- Jeśli wyrzucisz dużą liczbę, ale masz pionki tylko na mniejszych polach, wtedy usuwasz pionki z najbliższych dostępnych pól. Na przykład, jeśli wyrzucisz dublet 6, ale masz pionki tylko na polach 5, 3 i 2, to najpierw zdejmujesz pionek z pola 5, a gdy tam już nie ma pionków, przechodzisz do pola 3 i tak dalej (5.3).

• Dacă în timpul jocului se va dovedi că unul din pioni este defect, trebuie să se înlocuiască imediat. Dacă se va dovedi că unul din pioni este defect, trebuie să se înlocuiască imediat.

Gra „Drzwi” to tylko jedna z wielu możliwych wersji tryktraka. Jeśli polubisz tę grę, istnieje wiele innych wariantów oraz innych ciekawych gier, które możesz odkryć!



Șah și Dame și Backgammon (Table)

CONTINUT (1): tablă de șah, 32 de piese de șah, 30 de pioni dame/backgammon, 2 zaruri

CUM SE JOACĂ:

1. ȘAH

Șahul se joacă pe latura exterioară a cutiei din lemn, care este o tablă de șah cu 64 de pătrate. Pentru a configura jocul, puneți tabla astfel încât pătratul din colțul din dreapta jos al fiecărui jucător să fie alb (neimprimat), iar piesele se plasează astfel (2.1):

- În prima linie, de la stânga la dreapta, plasați piesele următoare: Turn, Cal, Nebun, Regina / Rege, Nebun, Cal, Turn.
- În a doua linie, plasați toți Pionii.
- Important: În șahul tradițional, Regina este plasată pe pătratul de aceeași culoare (Regina albă pe pătratul alb, Regina neagră pe pătratul negru). În această versiune colorată, plasați Regina albastră pe pătratul alb (neimprimat) și Regina roșie pe pătratul roz (imprimat).

Scopul jocului este să pui Regele adversarului în „mat” (adică Regele nu poate să se miște pe niciun pătrat care nu este amenințat de o piesă de-a ta). Jucătorul care are piesele roșii sau cel care a câștigat ultimul joc joacă primul. În runda ta, mută una dintre piesele tale conform instrucțiunilor următoare (2.2):

- 1. Regele:** Se mișcă un pătrat în orice direcție: diagonal, orizontal sau vertical. Este piesa cea mai importantă pentru că, dacă este capturat (mat), jocul se termină.
- 2. Regina:** Se mișcă orice număr de pătrate orizontal, vertical sau diagonal și este considerată cea mai puternică piesă.
- 3. Calul:** Se mișcă în formă de „L”, adică 2 pătrate într-o direcție și un pătrat într-o direcție perpendiculară, sau un pătrat într-o direcție și 2 pătrate într-o direcție perpendiculară. Este singura piesă care poate să sară peste alte piese!
- 4. Nebunul:** Se mișcă orice număr de pătrate diagonal.
- 5. Turnul:** Se mișcă orice număr de pătrate orizontal sau vertical.
- 6. Pionul:** Se mișcă un pătrat înainte. Excepția este prima mișcare a fiecărui Pion, care poate să se miște până la 2 pătrate înainte. Pentru a captura o piesă a adversarului cu Pionul tău, poți face acest lucru doar mutându-l diagonal (semnul X din imagine). Dacă un Pion ajunge pe ultima linie a adversarului, poate fi transformat într-o Regina, Turn, Nebun sau Cal (tu alegi).

Când muți una dintre piesele tale pe un pătrat ocupat de o piesă a adversarului, „capturezi” acea piesă și o îndepărtezi de pe tablă.

Instrucțiunile de mai sus sunt menite să te ajute să înveți elementele de bază ale jocului de șah, cum să așezi piesele, cum se mișcă acestea și cum poți câștiga jocul. Dacă îți place șahul și vrei să înveți mai multe, există multe alte tactici și strategii pe care le poți explora. Poți găsi cărți, site-uri web sau aplicații care te vor ajuta să înveți mai multe și să devii un adevărat expert în șah!

2. DAME

Damele se joacă pe latura exterioară a cutiei din lemn, care este o tablă de șah cu 64 de pătrate. Pentru a configura jocul, puneți tabla astfel încât pătratul din colțul din dreapta jos al fiecărui jucător să fie alb, iar jucătorii își plasează cele 12 piese pe pătratele colorate ale tablei, în primele trei linii din fața fiecăruia dintre ei (3.1).

Scopul jocului este să „capturezi” toate piesele adversarului sau să le blochezi într-un mod în care nu mai pot face mișcări. Jucătorul care are piesele roșii sau cel care a câștigat ultimul joc joacă primul.

La rândul tău, mută o piesă un pătrat diagonal, doar înainte. Dacă o piesă a adversarului este diagonal față de tine și pătratul diagonal următor este gol, trebuie să sari peste piesa adversarului și să o „capturezi” (3.2). Piesa capturată este îndepărtată de pe tablă. Dacă poți captura mai multe piese în mutări consecutive, trebuie să o faci într-un singur rând (3.3). De fiecare dată când sari peste o piesă a adversarului, o capturezi și o îndepărtezi de pe tablă.

Când o piesă ajunge pe ultima linie a adversarului, devine „Regină” și poate să se miște orice număr de pătrate diagonal, atât înainte cât și înapoi.

3.BACKGAMMON (TABLE)

Backgammon se joacă pe latura interioară a cutiei din lemn, care este împărțită în 4 secțiuni, fiecare cu 6 pătrate, astfel încât totalul este 24 de pătrate. Pentru a configura jocul, jucătorii își plasează piesele conform imaginii 4.1. Scopul jocului este să aduci piesele tale pe partea adversarului (acasă) și apoi să fii primul care le „îndepărtează” de pe tablă.

Pentru prima rundă, ambii jucători aruncă zarul și cel care obține cel mai mare număr joacă primul. În runde următoare, câștigătorul rundei anterioare joacă primul. La rândul tău, aruncă cele două zaruri și mișcă piesele conform acestora, întotdeauna îndreptându-te de la punctul tău de plecare spre partea adversarului (acasă), trecând prin toate cele 4 secțiuni (4.1).

- Numerele afișate pe zaruri indică câte pătrate poate să se miște o piesă. De exemplu, dacă arunci 4 și 3, poți mișca o piesă 4 pătrate și alta 3 pătrate sau mișca aceeași piesă 4+3 pătrate.
- Dacă arunci dublu (două numere egale), joci acel număr de 4 ori, nu de 2 ori.
- Trebuie să joci aruncarea ta dacă este posibil.
- Fii atent! Nu poți mișca piesa pe un pătrat ocupat de două sau mai multe piese ale adversarului, deoarece acesta este o „poartă” (blocaj). Totuși, dacă este ocupat doar de o piesă a adversarului, „capturezi” acea piesă și o îndepărtezi de pe tablă, ocupând acel pătrat (4.2).
- Când o piesă a ta este „capturată”, la următorul tău rând arunci zarurile pentru a o readuce pe tablă în secțiunea ta de start, în pătratul corespunzător numărului pe care îl arunci. Dacă pătratul de intrare este ocupat de piesele adversarului, nu poți intra și trebuie să aștepți până la următorul rând pentru a încerca din nou. Când o piesă este capturată și nu o poți reintroduce în joc, pierzi rândul, deoarece nu poți juca cu o piesă deja pe tablă.

Când toate piesele tale sunt în casa ta (secțiunea adversarului de start), poți începe să le îndepărtezi de pe tablă.

- Aruncă zarurile și îndepărtează o piesă pentru fiecare număr pe care îl arunci, din poziția corespunzătoare (5.1).
- Poți mișca piesele în continuare în interiorul casei tale. De exemplu, dacă arunci 2 și 3, și ai o piesă pe pătratul 5 dar nu ai piese pe pătratele 2 sau 3, poți juca aruncarea „2” mișcând piesa 2 pătrate (de la 5 la 3) și apoi jucând „3” pentru a îndepărta acea piesă de pe tablă (5.2).
- Dacă arunci dublu, poți îndepărta 4 piese din pozițiile corespunzătoare.
- Dacă arunci un număr mare, dar ai piese doar pe pozițiile mai mici, atunci poți începe să îndepărtezi piesele din pozițiile mai mici, începând de la poziția mai aproape de aruncarea ta. De exemplu, dacă arunci dublu 6, dar ai piese doar în pozițiile 5, 3 și 2, atunci iei din poziția 5, când acestea sunt terminate, iei din poziția 3 și tot așa (5.3).
- Dacă, în timp ce începi să îndepărtezi piesele, una dintre ele este capturată, trebuie să o plasezi înapoi în poziția de start (conform instrucțiunilor de mai sus), să o muți înapoi în casă și apoi să continui să îndepărtezi piesele.

Backgammon este doar unul dintre multele jocuri pe care le poți juca. Dacă îți place, există multe alte variante ale jocului și multe alte jocuri interesante pe care le poți descoperi!

**HOE TE SPELEN:****1. SCHAKEN**

Schaken wordt gespeeld op de buitenkant van de houten doos, een schaakbord met 64 vakjes. Om het spel op te zetten, plaatst u het schaakbord zo dat het onderste rechter vakje voor elke speler wit is (onbedrukt) en plaatst u uw stukken op de volgende manier (2.1):

- Plaats in de eerste rij, van links naar rechts, de volgende stukken: Toren, Paard, Loper, Koningin / Koning, Loper, Paard, Toren.
- Plaats in de tweede rij alle pionnen.
- Belangrijk: Bij traditioneel schaken wordt de Koningin op het vakje van dezelfde kleur geplaatst (witte Koningin op een wit vakje, zwarte Koningin op een zwart vakje). In deze kleurrijke versie plaatst u de blauwe Koningin op het witte (onbedrukte) vakje en de rode Koningin op het roze (bedrukte) vakje.

Het doel van het spel is om de Koning van de tegenstander "schaakmat" te zetten (wat betekent dat de Koning niet naar een vakje kan bewegen dat niet wordt bedreigd door een van uw stukken). De speler met de rode pionnen of degene die de laatste partij heeft gewonnen, speelt als eerste. In jouw beurt verplaatst je een van je stukken volgens de volgende instructies (2.2):

- 1. Koning:** Beweegt 1 vakje in elke richting: diagonaal, horizontaal of verticaal. Het is het belangrijkste stuk, want als het wordt geslagen (schaakmat), is het spel afgelopen.
- 2. Koningin:** Beweegt een willekeurig aantal vakjes horizontaal, verticaal of diagonaal en wordt beschouwd als het machtigste stuk.
- 3. Paard:** Beweegt in een "L"-vorm, d.w.z. 2 vakjes in één richting en 1 vakje in een loodrechte richting, of 1 vakje in één richting en 2 in een loodrechte richting. Het is het enige stuk dat over andere stukken kan springen!
- 4. Loper:** Beweegt een willekeurig aantal vakjes diagonaal.
- 5. Toren:** Beweegt een willekeurig aantal vakjes horizontaal of verticaal.
- 6. Pion:** Beweegt 1 vakje vooruit. De uitzondering is de eerste zet van elke pion, die maximaal 2 vakjes vooruit kan bewegen. Om een stuk van een tegenstander te slaan met een pion van jou, kun je dit alleen doen door diagonaal te bewegen (X-teken op de afbeelding). Als een pion de laatste rij van de tegenstander bereikt, kan deze worden gepromoveerd tot koningin, toren, loper of paard (naar keuze).

Wanneer je een van je stukken verplaatst naar een veld dat bezet is door een stuk van de tegenstander, "slaat" je dat stuk en verwijder je het van het bord.

De bovenstaande instructies zijn bedoeld om je te helpen een eerste kennismaking met schaken te krijgen en de basisregels van het spel te begrijpen. Je leert hoe je de stukken plaatst, hoe ze bewegen en hoe je het spel kunt winnen. Als je van schaken houdt en meer wilt leren, zijn er veel andere tactieken en strategieën die je kunt verkennen. Je kunt boeken, websites of zelfs apps vinden die je helpen meer te leren en een echte schaakexpert te worden!

2. DAMMEN

Dammen wordt gespeeld op de buitenkant van de houten doos, wat een schaakbord is met 64 vakjes. Om het spel op te zetten, plaats je het schaakbord zo dat het onderste rechtervak voor elke speler wit is en de spelers plaatsen hun 12 stukken op de gekleurde vakjes van het schaakbord in de eerste drie rijen voor elk van hen (3.1).

Het doel van het spel is om alle stukken van je tegenstander te "vangen" of ze zo te blokkeren dat ze geen zetten meer kunnen doen. De speler met de rode stukken of degene die het laatste spel heeft gewonnen, speelt als eerste.

Als je aan de beurt bent, verplaats je één stuk 1 vakje diagonaal, alleen vooruit. Als het stuk van een tegenstander diagonaal van het jouwe af staat en het volgende diagonale vakje leeg is, moet je over het stuk van de tegenstander springen en het “vangen” (3.2). Het gevangen stuk wordt van het bord verwijderd. Als je meer dan 1 stuk in opeenvolgende zetten kunt vangen, moet je dat in één beurt doen (3.3). Elke keer dat je over het stuk van een tegenstander springt, vang je het en verwijder je het van het bord.

Wanneer een stuk de laatste rij van de tegenstander bereikt, wordt het een “koning” en kan het een willekeurig aantal vakjes diagonaal bewegen, zowel vooruit als achteruit.

3. BACKGAMMON (DEUREN)

Backgammon wordt gespeeld aan de binnenkant van de houten doos, die bestaat uit 4 secties met elk 6 vakjes, dus in totaal 24 vakjes. Om het spel op te zetten, plaatsen de spelers hun pionnen zoals weergegeven in afbeelding 4.1. Het doel is om je pionnen naar de kant van de tegenstander (je thuis) te brengen en ze vervolgens als eerste van het bord te “verwijderen”.

Voor de eerste ronde gooien jullie allebei één dobbelsteen en degene met de hoogste worp speelt als eerste. Voor de volgende rondes speelt de winnaar van de vorige ronde als eerste. Als jij aan de beurt bent, gooi je de twee dobbelstenen en verplaats je je pionnen dienovereenkomstig, altijd van je startpunt naar de kant van je tegenstander (je thuis), door alle 4 secties (4.1).

- De getallen op de dobbelstenen bepalen hoeveel vakjes een pion kan verplaatsen. Als je bijvoorbeeld 4 en 3 gooit, kun je 1 pion 4 vakjes verplaatsen en nog eens 3 vakjes of dezelfde pion 4+3 vakjes verplaatsen.
- Als je dubbel gooit (twee van hetzelfde nummer), speel je dat nummer 4 keer in plaats van 2.
- Je moet je worp spelen als dat mogelijk is.
- Wees voorzichtig! Je kunt je pion niet verplaatsen naar een ruimte die bezet is door twee of meer pionnen van de tegenstander, omdat dit een “deur” (blok) is. Als er echter maar één pion van de tegenstander is, “vang” je deze en verwijder je deze van het bord, waardoor deze ruimte bezet wordt (4.2).
- Wanneer een van je pionnen wordt “gevangen”, gooi je in je volgende beurt de dobbelstenen om deze opnieuw in je startsectie te plaatsen op de overeenkomstige ruimte, op basis van het nummer dat je gooit. Als de ruimte die je moet betreden bezet is door pionnen van de tegenstander, kun je niet betreden en moet je wachten tot je volgende beurt om het opnieuw te proberen. Wanneer een pion wordt gevangen en niet opnieuw kan betreden, verlies je je beurt, omdat je de worp niet kunt spelen met een andere pion die al op het bord staat.

Wanneer al je pionnen in je thuis (de startsectie van de tegenstander) staan, kun je ze van het bord verwijderen.

- Gooi de dobbelstenen en verwijder één pion voor elk getal dat je gooit van de overeenkomstige positie (5.1).
- Je kunt de pionnen nog steeds verplaatsen binnen je huis. Bijvoorbeeld, als je 2 en 3 gooit, en je hebt een pion op veld 5 maar geen pionnen op velden 2 of 3, kun je de worp “2” spelen door de pion 2 velden te verplaatsen (van 5 naar 3) en dan de worp “3” spelen door die pion van het bord te verwijderen (5.2).
- Als je dubbel gooit, kun je 4 pionnen verwijderen van de overeenkomstige posities.
- Als je een groot getal gooit, maar je hebt alleen pionnen op de kleinere posities, dan kun je pionnen verwijderen van de kleinere posities, beginnend bij degene die het dichtst bij je worp ligt. Bijvoorbeeld, als je dubbel 6 gooit, maar je hebt alleen pionnen op de posities 5, 3 en 2, dan pak je van positie 5, wanneer deze voorbij zijn, pak je van positie 3 enzovoort. (5.3).
- Als er een pionnen wordt geslagen terwijl u begint met het verwijderen van uw pionnen, moet u deze terugzetten in uw startpositie (volg de bovenstaande instructies), terugzetten in uw huis en vervolgens doorgaan met het verwijderen van pionnen.

“Doors” is slechts een van de vele spellen die u kunt spelen. Als u Backgammon leuk vindt, zijn er andere variaties van het spel en veel andere interessante spellen die u kunt ontdekken!

**COMO JOGAR:****1. XADREZ**

Xadrez é jogado no lado externo da caixa de madeira, que serve como tabuleiro com 64 quadrados. Para preparar o jogo, posicione o tabuleiro de modo que o quadrado à direita de cada jogador seja branco (não impresso) e coloque suas peças da seguinte forma(2.1):

- Na primeira fila, da esquerda para a direita, coloque as seguintes peças: Torre, Cavalo, Bispo, Rainha / Rei, Bispo, Cavalo, Torre.
- Na segunda fila, coloque todos os Peões.
- Importante: No xadrez tradicional, a Rainha é colocada na casa da mesma cor (Rainha branca na casa branca, Rainha preta na casa preta). Nesta versão colorida, coloque a Rainha azul na casa branca (não impressa) e a Rainha vermelha na casa rosa (impressa).

O objetivo do jogo é colocar o Rei do oponente em “xeque-mate” (o que significa que o Rei não pode se mover para nenhuma casa que não seja ameaçada por uma de suas peças). O jogador que tem os peões vermelhos ou que ganhou o último jogo, joga primeiro. No seu turno, mova uma de suas peças de acordo com as seguintes instruções(2.2):

- 1. Rei:** Move-se 1 casa em qualquer direção: diagonal, horizontal ou vertical. É a peça mais importante porque, se for capturada (xeque-mate), o jogo termina.
- 2. Rainha:** Move-se qualquer número de casas horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente e é considerada a peça mais poderosa.
- 3. Cavalo:** Move-se em forma de “L”, ou seja, 2 casas em uma direção e 1 casa em uma direção perpendicular, ou 1 casa em uma direção e 2 em uma direção perpendicular. É a única peça que pode saltar sobre outras peças!
- 4. Bispo:** Move-se qualquer número de casas diagonalmente.
- 5. Torre:** Move-se qualquer número de casas horizontalmente ou verticalmente.
- 6. Peão:** Move-se 1 casa para frente. A exceção é o primeiro movimento de cada Peão, que pode mover até 2 casas para frente. Para capturar uma peça do oponente usando um Peão seu, só pode fazer isso movendo-se diagonalmente. Se um Peão alcançar a última fila do oponente, ele pode ser promovido a Rainha, Torre, Bispo ou Cavalo (sua escolha).

Quando você move uma de suas peças para uma casa ocupada por uma peça do oponente, você “captura” essa peça e a remove do tabuleiro.

As instruções acima destinam-se a ajudá-lo a ter um primeiro contato com o xadrez e a entender as regras básicas do jogo. Você aprenderá como posicionar as peças, como elas se movem e como você pode ganhar o jogo. Se você gosta de xadrez e quer aprender mais, existem muitas outras táticas e estratégias que você pode explorar. Você pode encontrar livros, sites ou até aplicativos.

2. DAMAS

Damas joga-se no lado externo da caixa de madeira, que é um tabuleiro de xadrez com 64 quadrados. Para preparar o jogo, coloca-se o tabuleiro de forma a que o quadrado inferior direito à frente de cada jogador seja branco, e os jogadores colocam as suas 12 peças nos quadrados coloridos do tabuleiro nas três primeiras filas à sua frente(3.1).

O objetivo do jogo é “capturar” todas as peças do adversário ou bloqueá-las de tal forma que não possam mais fazer movimentos. O jogador que possui as peças vermelhas ou que ganhou o último jogo joga primeiro.

Na sua vez, move-se uma peça um quadrado na diagonal, apenas para a frente. Se uma peça do adversário estiver diagonalmente em relação à sua e o próximo quadrado diagonal estiver vazio, deve-se saltar sobre a peça do adversário e “capturá-la”(3.2). A peça capturada é removida do

tabuleiro. Se for possível capturar mais de uma peça em movimentos consecutivos, deve-se fazê-lo num único turno(3.3). Sempre que se salta sobre uma peça do adversário, captura-se e remove-se do tabuleiro.

Quando uma peça atinge a última fila do adversário, transforma-se numa “Dama” ou “Dama Real” e pode mover-se qualquer número de quadrados, na diagonal, tanto para a frente como para trás.

3. GAMÃO (DOORS)

O Gamão é jogado no interior de uma caixa de madeira, dividida em 4 seções, cada uma com 6 espaços, totalizando 24 espaços. Para preparar o jogo, os jogadores colocam suas peças conforme mostrado na imagem 4.1. O objetivo é levar suas peças para o lado do oponente (seu “lar”) e ser o primeiro a “retirar” elas do tabuleiro.

No primeiro turno, ambos jogam um dado e quem tirar o maior número joga primeiro. Nas rodadas seguintes, o vencedor da rodada anterior joga primeiro. Em seu turno, lance os dois dados e mova suas peças de acordo, sempre avançando do seu ponto de partida para o lado do oponente (seu “lar”), passando por todas as 4 seções:

- Os números mostrados nos dados determinam quantos espaços uma peça pode mover. Por exemplo, se você jogar 4 e 3, pode mover uma peça 4 espaços e outra 3 espaços, ou mover a mesma peça um total de 7 espaços.
- Se você jogar um dobro (dois números iguais), joga esse número 4 vezes em vez de 2.
- Você deve jogar seu lance se possível.
- Cuidado! Você não pode mover sua peça para um espaço ocupado por duas ou mais peças do oponente, pois isso é uma “porta” (bloqueio). No entanto, se houver apenas uma peça do oponente, você a “captura” e a remove do tabuleiro, ocupando esse espaço.
- Quando uma de suas peças é “capturada”, no seu próximo turno, lance os dados para reinseri-la na sua seção de partida no espaço correspondente ao número que você jogou. Se o espaço necessário estiver ocupado pelas peças do oponente, você não pode entrar e deve esperar até seu próximo turno para tentar novamente. Quando uma peça é capturada e não pode reentrar, você perde seu turno, pois não pode jogar o lance com outra peça já no tabuleiro.

Quando todas as suas peças estiverem no seu lar (seção de partida do oponente), você pode começar a retirá-las do tabuleiro:

- Lance os dados e retire uma peça para cada número que você jogar da posição correspondente.
- Você ainda pode mover as peças dentro do seu lar. Por exemplo, se você jogar 2 e 3, e tiver uma peça no espaço 5, mas nenhuma nas posições 2 ou 3, você pode jogar o lance “2” movendo a peça 2 espaços (de 5 para 3) e depois jogar o lance “3” retirando essa peça do tabuleiro.
- Se você jogar um dobro, pode retirar 4 peças das posições correspondentes.
- Se, enquanto começar a retirar suas peças, uma delas for capturada, você deve colocá-la de volta na sua posição de partida (seguindo as instruções acima), movê-la de volta para o seu lar e, em seguida, continuar retirando peças.

“DOORS” é apenas um dos muitos jogos que você pode jogar. Se gosta de Backgammon (Gamão), existem outras variações do jogo e muitos outros jogos interessantes que pode descobrir.

תכולה (איור 1)

1 לוח שחמט, 32 כלי שחמט, 30 חיילי דמקה/שש-בש,
2 קוביות, הוראות משחק

איך לשחק?**1.שחמט**

שחמט משחקים על הצד החיצוני של לוח העץ, שהוא לוח שחמט עם 64 ריבועים. כדי להתחיל את המשחק, הניחו את לוח השחמט כך שהריבוע התחתון-הימני שלפני כל שחקן יהיה ריבוע לבן (ללא הדפסה) והניחו את הכלים בצורה הבאה (איור 2.1):
בשורה הראשונה, משמאל לימין, הניחו את הכלים הבאים: צריח, פרש, רץ, מלכה / מלך, רץ, פרש, צריח.

• בשורה השנייה, הניחו את כל החיילים.

• חשוב: בשחמט המסורתי, המלכה מונחת על הריבוע בצבע המתאים (מלכה לבנה על ריבוע לבן, מלכה שחורה על ריבוע שחור). בגרסה הצבעונית הזו, הניחו את המלכה הכחולה על הריבוע הלבן (ללא הדפסה) ואת המלכה האדומה על הריבוע הורוד (מודפס).
מטרת המשחק היא לשים את מלך היריב במצב "מט" (כלומר, המלך לא יכול לזוז לאף ריבוע שאינו מאים על ידי אחד מהכלים שלך). השחקן עם החיילים האדומים או השחקן שניצח במשחק האחרון משחק ראשון. בתור שלך, הזז אחד מהכלים שלך לפי ההוראות הבאות (איור 2.2):

- מלך:** 1 זז ריבוע בכל כיוון: אלכסוני, אופקי או אנכי. מדובר בכלי החשוב ביותר כי אם הוא נלכד (מט), המשחק נגמר.
- מלכה:** 2 זה כל מספר ריבועים בצורה אופקית, אנכית או אלכסונית ונחשבת לכלי החזק ביותר.
- פרש (סוס):** 3 זז בצורה של "L", כלומר 2 ריבועים בכיוון אחד ו-1 ריבוע בכיוון מאונך, או 1 ריבוע בכיוון אחד ו-2 ריבועים בכיוון מאונך. זהו הכלי היחיד שיכול לקפוץ מעל כלים אחרים!
- רץ:** 4 זז כל מספר ריבועים בצורה אלכסונית.
- צריח:** 5 זז כל מספר ריבועים בצורה אופקית או אנכית.
- חייל:** 6 זז 1 ריבוע קדימה. החריג הוא המהלך הראשון של כל חייל, שיכול לזוז עד 2 ריבועים קדימה. כדי ללכוד כלי של היריב עם אחד מהחיילים שלך, עליך לעשות זאת על ידי תזוזה אלכסונית (סימון X בתמונה). אם חייל מגיע לשורת היריב האחרונה, ניתן לקדם אותו למלכה, צריח, רץ או פרש (לבחירתך).

כאשר אתה מזיז את אחד מהכלים שלך על ריבוע תפוס על ידי כלי של היריב, אתה "לובד" את הכלי ומסיר אותו מהלוח.
ההוראות שלמעלה נועדו לעזור לכם להכיר את השחמט ולהבין את כללי המשחק הבסיסיים, ללמוד איך להניח את הכלים, איך הם זזים ואיך לנצח במשחק. אם אתם אוהבים שחמט ורוצים ללמוד יותר, יש הרבה טקטיקות ואסטרטגיות נוספות שתוכלו לחקור. תוכלו למצוא ספרים, אתרים ואפילו אפליקציות שיעזרו לכם ללמוד עוד ולהפוך לשחקני שחמט מקצועיים!

2. דמקה

דמקה משחקים על הצד החיצוני של לוח העץ, שהוא לוח עם 64 ריבועים. כדי להתחיל את המשחק, הניחו את הלוח כך שהריבוע התחתון הימני שלפני כל שחקן יהיה ריבוע לבן (ללא הדפסה), והשחקנים יניחו את 12 הכלים שלהם על הריבועים הצבעוניים שעל הלוח בשלושת השורות הראשונות לפני כל אחד מהם (איור 3.1).
מטרת המשחק היא "ללכוד" את כל הכלים של היריב או לחסום אותם כך שהם לא יוכלו לבצע מהלכים. השחקן עם הכלים האדומים או השחקן שניצח במשחק האחרון משחק ראשון.
בתור שלך, הזז כלי בודד ריבוע אחד אלכסונית וקדימה בלבד. אם כלי של היריב נמצא אלכסונית ממך והריבוע הבא אחריו פנוי, עליך לקפוץ מעל הכלי של היריב וללכוד אותו (איור 3.2). הכלי שנלכד מוסר מהלוח. אם אתה יכול ללכוד יותר מכלי אחד במהלך רציף אחד, עליך לעשות זאת באותו התור (איור 3.3). כל פעם שאתה קופץ מעל כלי של היריב, אתה לובד אותו ומסיר אותו מהלוח.
כאשר כלי מגיע לשורת היריב האחרונה, הוא הופך ל"מלך" ויכול לזוז כל מספר ריבועים אלכסונית, גם קדימה וגם אחורה.

שש-בש משחקים על הצד הפנימי של לוח העץ, שמורכב מ-4 חלקים, כל אחד עם 6 מקומות, סך הכל 24 מקומות. כדי להתחיל את המשחק, השחקנים מניחים את החיילים שלהם כפי שמוצג בתמונה (איור 4.1). מטרת המשחק היא להעביר את החיילים שלך אל צד היריב (הבית שלך) ואז להיות הראשון "להסיר" אותם מהלוח.

בסיבוב הראשון, כל אחד מכם זורק קוביה אחת ומי שיצא לו מספר גבוה יותר משחק ראשון. בסבבים הבאים, המנצח בסיבוב הקודם משחק ראשון. בתור שלך, זרוק את שתי הקוביות והזז את החיילים שלך בהתאם, תמיד לכיוון הבית שלך, דרך כל 4 החלקים (איור 4.1).

• המספרים המופיעים על הקוביות קובעים כמה מקומות חייל יכול לזוז. לדוגמה, אם זורקים 4 ו-3, ניתן להזיז חייל אחד 4 ריבועים ואחד נוסף 3 ריבועים, או להזיז את אותו החייל 7 ריבועים (3+4).

• אם זורקים דאבל (שני מספרים זהים), יש לשחק את אותו מספר 4 פעמים במקום 2.

• חייבים לשחק את התור אם מתאפשר.

• זהירות! אינך יכול להזיז חייל שלך לריבוע תפוס על ידי שני חיילים או יותר של היריב, כי זוהי "דלת" (חסם). עם זאת, אם יש רק חייל אחד של היריב, אתה "לוכד" אותו ומסיר אותו מהלוח, וממלא את מקומו (איור 4.2).

• כאשר חייל שלך נלכד, בתור הבא תצטרך לזרוק את הקוביות כדי להחזיר אותו לחלק ההתחלתי שלך, לפי המקום המתאים שנקבע לפי המספר שיצא בקוביות. אם המקום שאתה צריך להיכנס אליו תפוס על ידי חיילי היריב, אינך יכול להיכנס וצריך להמתין לתור הבא כדי לנסות שוב. אם חייל נלכד ולא ניתן להחזיר אותו, אתה למעשה מאבד את תורך, כי אינך יכול לשחק עם חייל אחר שכבר על הלוח.

כאשר כל החיילים שלך בתוך הבית (החלק ההתחלתי של היריב), תוכל להתחיל להוציא אותם מהלוח.

• זרוק את הקוביות והסר חייל אחד עבור כל מספר שיצא מהמקום המתאים (איור 5.1).

• עדיין תוכל להזיז את החיילים בתוך הבית שלך. לדוגמה, אם זורקים 2 ו-3, ויש לך חייל במיקום 5 ואין לך חיילים במיקומים 2 או 3, תוכל לשחק את התור "2" על ידי הזזת החייל 2 מקומות (מ-5 ל-3) ואז לשחק את התור "3" על ידי הוצאת החייל מהלוח (איור 5.2).

• אם זרקת דאבל, תוכל להוציא 4 חיילים מהמיקומים המתאימים.

• אם זרקת מספר גדול, אך יש לך חיילים רק במיקומים קטנים יותר, תוכל להוציא חיילים מהמיקומים הקטנים יותר, מהקרב ביותר למספר שיצא. לדוגמה, אם זורקים דאבל 6, אבל יש לך חיילים במיקומים 2, 3 ו-5, תתחיל ממיקום 5, וכאשר זה נגמר, תעבור למיקום 3 וכן הלאה (איור 5.3).

• אם במהלך הוצאת החיילים, אחד מהם נתפס, עליך להניח אותו חזרה במיקום ההתחלתי שלך (על פי ההוראות למעלה), להעביר אותו חזרה לבית שלך, ורק אז להמשיך להוציא חיילים.

"שש-בש" היא רק אחת מהגרסאות הרבות של המשחק. אם אתה נהנים משש-בש, ישנן גרסאות נוספות של המשחק וגם הרבה משחקים מעניינים אחרים שתוכלו לגלות.

