

2 PLAYERS • AGES 6 AND UP

CHECKERS

CONTENTS

- 24 Interlocking Checkers (12 Red, 12 Black)
- Gameboard

GB

OBJECT OF THE GAME

To capture all of your opponent's checkers or block them so they cannot be moved.

SET UP

Place the gameboard in the center of the playing area. Decide which color checkers each player will be using and place them on the twelve black squares of the first three rows on opposite ends of the board.

PLAYING THE GAME

The player with the red checkers goes first and players alternate turns. On their turn, players move one of their checkers, diagonally forward, one space. Moves are confined to the black squares. In order to capture an opponent's checker, the black square diagonally opposite of that checker must be empty. Jump over the opponent's checker into the empty square and remove their checker from the gameboard. Players are allowed to jump as many of their opponent's checkers, on the same move, as possible if there are vacant squares diagonally behind each. When there is a jump available, the opponent must jump. Once a checker has reached the last row of its opponent's side, it is crowned and becomes a king that then may move diagonally forward or backward. The king is crowned by placing another checker on top of it. Kings may be jumped and captured by regular checkers.

WINNING THE GAME

Once a player has captured or blocked all of their opponent's checkers, they are declared the winner!

CONTENU

- 24 pions empilables (12 rouges, 12 noirs)
- Plateau de jeu

FR

BUT DU JEU

Capturer tous les pions de votre adversaire ou les bloquer pour qu'ils ne puissent pas être déplacés.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de l'espace de jeu. Décidez de la couleur des pions de chaque joueur et placez-les sur les douze cases noires des trois premières rangées de chaque côté du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur avec les pions rouges commence et les joueurs jouent l'un après l'autre. À leur tour, les joueurs déplacent un de leurs pions d'une case en diagonale vers l'avant. Les déplacements sont limités aux cases noires. Pour capturer un pion de l'adversaire, la case noire située de l'autre côté de ce pion en diagonale doit être vide. Sautez par-dessus le pion de l'adversaire jusqu'à la case vide et retirez son pion du plateau de jeu. Les joueurs sont autorisés à sauter en un seul mouvement au-dessus d'autant de pions de leur adversaire que possible s'il y a des cases libres en diagonale derrière chacun de ces derniers. Lorsqu'un pion a atteint la dernière rangée du côté de son adversaire, il est couronné et devient une dame qui peut alors se déplacer librement en diagonale vers l'avant ou l'arrière. La dame est couronnée en la surmontant d'un autre pion. Des pions ordinaires peuvent sauter au-dessus des dames et les capturer.

POUR GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a capturé ou bloqué tous les pions de son adversaire, il est déclaré vainqueur !

INHOUD

- 24 stapelbare damschijven (12 rood, 12 zwart)
- Dambord

NL

DOEL VAN HET SPEL

Sla alle damschijven van je tegenstander of blokkeer ze, zodat die niet kunnen bewegen.

VOORBEREIDING

Plaats het dambord in het midden van het speelgebied. De spelers kiezen elk een kleur en plaatsen de damschijven in hun kleur op de twaalf zwarte velden op de eerste drie rijen aan tegenovergestelde kanten van het dambord.

TIJDENS HET SPEL

De speler met de rode damschijven begint. De spelers doen vervolgens om de beurt een zet. Als een speler aan de beurt is, schuift die een van zijn damschijven één veld diagonaal vooruit. De bewegingsmogelijkheden zijn beperkt tot de zwarte velden. Om een damschijf van de andere speler te kunnen slaan moet het zwarte veld diagonaal tegenover die damschijf leeg zijn. Spring over de damschijf van de tegenstander naar het lege veld en verwijder zijn damschijf van het dambord. Spelers mogen over net zoveel damschijven van hun tegenstander springen als er lege velden achter elke damschijf zijn. Als er een sprong mogelijk is, moet de speler springen. Als een damschijf de achterste rij (aan de kant van de tegenstander) heeft bereikt, wordt de damschijf een 'koning' die diagonaal vooruit of achteruit kan bewegen. De damschijf wordt tot koning gekroond door er een andere damschijf bovenop te plaatsen. Koningen kunnen door gewone damschijven worden geslagen.

HET SPEL WINNEN

De speler die alle damstukken van zijn tegenstander heeft geslagen of geblokkeerd is de winnaar!!

INHALT

- 24 zusammensteckbare Damesteine (12 rote, 12 schwarze)
- Spielbrett

DE

ZIEL DES SPIELS

Alle Steine deines Gegners zu schlagen oder zu blockieren, sodass sie nicht bewegt werden können.

VORBEREITUNG

Legt das Spielbrett in die Mitte der Spielfläche. Entscheidet, mit welcher Farbe jeder Spieler spielt, und platziert die Steine jeweils auf die schwarzen Quadrate der ersten drei Reihen auf gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit den roten Steinen beginnt, dann sind beide Spieler abwechselnd am Zug. Ein Spieler zieht in seinem Zug einen seiner Steine ein Feld diagonal nach vorn. Die Züge sind dabei auf die schwarzen Quadrate beschränkt. Um einen gegnerischen Stein zu schlagen, muss sich dein Stein diagonal unmittelbar davor befinden und das schwarze Feld hinter dem Stein muss leer sein. Springe über den gegnerischen Stein auf das freie Feld und entferne den übersprungenen Stein vom Spielbrett. Spieler dürfen in einem Zug nacheinander über so viele gegnerische Steine springen wie möglich, wenn das nächste Feld diagonal hinter dem nächsten Stein ebenfalls frei ist. Wenn Springen möglich ist, muss gesprungen werden. Wenn ein Stein die letzte Reihe auf der gegnerischen Spielfeldseite erreicht, wird er zu einer „Dame“, die sich diagonal vorwärts und rückwärts bewegen kann. Die Dame wird markiert, indem ein weiterer Stein auf den betreffenden Stein gesetzt wird. Damen können von normalen Steinen übersprungen und so geschlagen werden.

DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald ein Spieler alle Steine seines Gegners geschlagen oder blockiert hat, gewinnt er das Spiel!

CONTENIDO

- 24 fichas apilables (12 rojas, 12 negras)
- Tablero

(ES)**OBJETIVO DEL JUEGO**

Atrapar todas las fichas de tu contrincante o bloquearlas para que no se puedan mover.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa donde vayáis a jugar. Decidid el color de las fichas de cada jugador y colocadlas en las doce casillas negras de las tres primeras filas a cada lado del tablero.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador con las fichas rojas empieza y cada jugador juega por turnos. Por turnos, los jugadores mueven una ficha una casilla en diagonal. Solo pueden moverse entre las casillas negras. Para capturar una ficha del contrincante, la casilla negra en diagonal de detrás de esa ficha tiene que estar vacía. Salte sobre la ficha del contrincante hasta esa casilla vacía y quite la ficha del contrincante del tablero. Se pueden saltar tantas fichas del contrincante como se desee, en el mismo turno, si hubiera casillas vacías detrás de cada una. Si hubiera un salto disponible, el contrincante tiene que saltar. Una vez que una ficha ha llegado a la última fila del lado del contrario, se le corona y se convierte en una dama que se puede mover diagonalmente adelante o hacia atrás. Para distinguirla del resto de las fichas se le pone otra ficha encima. Una ficha normal puede comerse a una dama.

CÓMO GANAR EL JUEGO

Una vez un jugador haya capturado o bloqueado todas las fichas del contrincante, se le considerará el ganador.

CONTEÚDO

- 24 peões (12 vermelhos, 12 pretos)
- Tabuleiro de jogo

(PT)**OBJETIVO DO JOGO**

Capturar todas as peças do adversário ou bloqueá-las de modo a que não possam mexer-se.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Colocar o tabuleiro no centro da área de jogo. Os jogadores decidem as cores das peças com que vão jogar e colocam-nas nos doze espaços pretos das primeiras três filas em pontas opostas do tabuleiro.

COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez, começando pelo jogador com as peças vermelhas. No seu turno, os jogadores mexem um dos seus peões um espaço para a frente e na diagonal. Só é possível mexer as peças para espaços pretos. Para capturar um peão do adversário, é preciso que o espaço preto diagonalmente oposto a essa peça esteja vazio; depois, salta-se por cima do peão do adversário para esse espaço vazio e o peão capturado é retirado do tabuleiro. É possível saltar por cima de várias peças numa só jogada, desde que haja espaços pretos vazios atrás delas. Quando um peão alcança a última fila do tabuleiro do lado do adversário, é coroado e passa a ser uma dama, que pode mexer-se na diagonal para trás e para a frente. Para assinalar que um peão foi coroado e passou a ser uma dama, é-lhe colocada outra peça por cima. As damas podem ser capturadas como peões normais.

COMO GANHAR O JOGO

Quando um jogador tiver capturado ou bloqueado todas as peças do adversário, esse jogador ganha!

CONTENUTO

- 24 pedine impilabili (12 Rosse, 12 Nere)
- Tabellone di gioco (damiera)

(IT)**SCOPO DEL GIOCO**

Lo scopo del gioco è catturare tutte le pedine avversarie o bloccarle in modo che non possano più muoversi.

PREPARAZIONE

Posizionare il tabellone di gioco, o damiera, al centro del tavolo. Scegliere il proprio colore e disporre le pedine sulle dodici caselle nere delle prime tre righe di ciascuna estremità della damiera.

COME SI GIOCA?

Il colore rosso inizia, procedendo poi a turni alterni. Al proprio turno, i giocatori devono fare avanzare una delle loro pedine, diagonalmente, di uno spazio. Le mosse avvengono esclusivamente sulle caselle nere. Per catturare o "mangiare" la pedina di un avversario, la casella nera diagonalmente successiva a quella della pedina da catturare dovrà essere libera. Saltare la pedina dell'avversario e atterrare nella casella vuota, quindi rimuovere la pedina mangiata dalla damiera. I giocatori possono mangiare quante pedine avversarie desiderano nella stessa mossa, purché vi siano caselle vuote disposte diagonalmente dopo ciascuna pedina saltata. Qualora sia possibile saltare una pedina, i giocatori avranno l'obbligo di farlo. Nella dama italiana la presa è obbligatoria, altrimenti la pedina viene presa dall'avversario (in gergo soffiare). Una volta che una pedina ha raggiunto l'ultima riga dal lato di un avversario, questa viene "incoronata" impilandovi sopra un'altra pedina e diviene una Dama. Potrà ora muoversi diagonalmente sia in avanti che indietro. Nelle regole della Dama italiana, le normali pedine non possono catturare una dama, essendo a essa inferiori. Questa potrà essere presa solo da un'altra dama. Nelle regole della Dama internazionale, la dama può essere invece presa dalle normali pedine.

VITTORIA

Quando un giocatore o una giocatrice ha mangiato o bloccato tutte le pedine dell'avversario vince la partita!

ZAWARTOŚĆ

- 24 pionki w dwóch kolorach (12 czerwonych, 12 czarnych)
- Plansza

(PL)**CEL GRY**

Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika lub zablokowanie ich tak, aby nie mogły wykonać żadnego ruchu.

PRZYGOTOWANIE

Rozłóż planszę. Następnie każdy z graczy wybiera swój kolor pionków i ustawia je na dwunastu czarnych polach w trzech pierwszych rzędach po przeciwnych stronach planszy.

ROZGRYWKA

Partię rozpoczyna osoba grająca czerwonymi pionkami, po czym gra się na przemian. Gracze w swoich turach wykonują ruch jednym pionkiem o jedno pole do przodu po przekątnej. Pionki mogą się poruszać wyłącznie po czarnych polach. Aby mogło dojść do zbicia pionka przeciwnika, czarne pole po przekątnej naprzeciwko niego musi być puste. Przeskocz na to puste pole nad pionkiem przeciwnika i usuń go z planszy. W jednym ruchu gracze mogą przeskoczyć dowolną liczbę pionków, o ile po przekątnej za nimi znajduje się wolne pole. Gdy pionek dotrze do ostatniego rzędu planszy po stronie przeciwnika, zostaje ukoronowany i staje się damką, która może poruszać się po przekątnej zarówno do przodu, jak i do tyłu. Ukoronowanie damki polega na przykryciu pionka drugim pionkiem. Damki mogą być bite przez zwykłe pionki.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Zwycięża gracz, który zbił lub zablokował wszystkie pionki przeciwnika.

Pour en savoir plus :
www.quefairedemesdechets.fr



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GUS ILS, UK

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickenungsgefahr.

IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.

PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.

PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.