

HOW TO PLAY

- At first, each player rolls the die and can only move one of their tokens outside the starting space if there is a 6 on the die. If there is any other number besides 6, a token cannot be released from the starting space, and it is the next player's turn.
- At any point in the game, if the die lands on the number 6 on a player's turn, the player rolls the die again as a bonus turn, before moving any of their tokens. If, on the bonus turn, the player again gets a 6, they roll the die a third time for the second bonus turn, before moving out any of their tokens. In the second bonus turn, if the player gets any number besides 6, the player can move their tokens accordingly. However, if the number 6 comes up again for a third time, this is called a "dead turn", which eliminates the effect of all three turns the player had, and without moving any token, the turn is passed to the next player.
- At each throw, players decide which of their tokens to move. The numbers on the rolled die represent how many spaces the tokens can be moved forward in a clockwise direction around the board. If no tokens can be moved legally, it becomes the next player's turn.
- If a token lands on a token of another colour, the opponent's token is eliminated, and it is moved back to the opponent's starting space.
- If a token lands on a token of the same colour (the player's own token), this is called a "block". Opponent's token cannot cross the "block" until the player has separated their own tokens. Only tokens of the same colour as the "block" can pass over it and continue to advance.
- Along the path, a token on a coloured square is considered safe and cannot be eliminated by its opponents, even if it's placed on an opponent's coloured square.

WINNING

After circumnavigating the entire path around the board, a token proceeds up to the home space. The token can only be placed in the home space if the player rolls the exact number of missing squares. If they fail to do so, the player will have to wait until their next turn to roll the die again. The player who relocates all of their four tokens to the home space first, wins.

JEU D'ÉCHECS MAGNÉTIQUE

MAGNETIC CHESS GAME



4 JEUX EN 1
4 GAMES IN 1

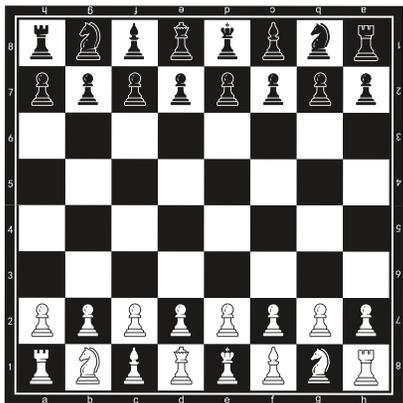


PLACE AU JEU!



PLACE AU JEU!

ÉCHECS



MISE EN PLACE

La mise en place se fait comme indiqué sur l'image ci-dessus. Tous les pions sont placés sur la première ligne de défense. La mise en place de la rangée derrière est la suivante : les deux tours occupent les coins, les cavaliers sont placés à côté d'elles, puis les fous. La reine est placée sur l'une des cases restantes correspondant à sa couleur, c'est-à-dire que la reine blanche est placée sur la case grise et la reine noire sur la case noire. Le roi est ensuite placé sur la case restante.

COMMENCER LE JEU

Les blancs commencent toujours en premier. Si les joueurs prévoient de jouer plusieurs parties, ils doivent alterner les couleurs au début de chaque nouvelle partie. Cela permet aux deux joueurs d'avoir une chance égale de jouer le premier coup.

DÉPLACEZ VOS PIÈCES

Chaque pièce se déplace différemment. La plupart des pièces ne peuvent pas se déplacer les unes par-dessus les autres, mais peuvent prendre la place d'une pièce de l'adversaire en la capturant. L'exception à cette règle est le cavalier, qui peut se déplacer par-dessus les autres pièces. En général, les pièces sont déplacées stratégiquement dans le but de capturer une pièce de l'adversaire, de défendre une de leurs propres pièces ou de garder le contrôle de cases importantes sur la planche de jeu. Cependant, il existe plusieurs autres raisons de déplacer certaines pièces. Par exemple, vous pouvez tenter de prendre le contrôle du centre de l'échiquier. D'un point de vue stratégique, le contrôle du centre est avantageux car de nombreuses batailles tactiques s'y déroulent.



LE PION

Lors de son premier mouvement, un pion peut se déplacer de deux cases. Ensuite, il ne peut se déplacer que d'une case à la fois. Ils ne peuvent capturer que les pièces qui se trouvent sur une case devant eux, en diagonale. Ils ne peuvent pas se déplacer ou capturer en arrière. S'il y a une pièce directement devant eux, ils ne peuvent pas se déplacer. Si un pion atteint l'autre côté de la planche de jeu, il peut être échangé contre tout autre type de pièce. Cela s'appelle une promotion. Le pion est la seule pièce qui peut être promue et il est généralement échangé contre une reine, car la reine est très puissante.



LA TOUR

La tour peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'un nombre illimité de cases, mais elle ne peut pas se déplacer en diagonale. Les tours ne peuvent pas passer par-dessus d'autres pièces, mais elles peuvent capturer toutes les pièces adverses qu'elles rencontrent. Les tours peuvent être très puissantes lorsqu'elles travaillent ensemble et peuvent se protéger mutuellement.



LE CAVALIER

Le cavalier se déplace en forme de « L » en se déplaçant de deux cases dans une direction, puis d'une case supplémentaire à un angle de 90°. Les cavaliers ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les cavaliers peuvent sauter par-dessus toute pièce qui se trouve sur leur chemin et capturer toute pièce sur laquelle ils atterrissent.



LE FOU

Le fou peut se déplacer d'un nombre illimité de cases en diagonale, mais ne peut pas passer par-dessus d'autres pièces. Chaque fou doit rester sur la même case de couleur que sa position de départ initiale.



LA REINE

Considérée comme la plus puissante de toutes les pièces, la reine possède les capacités de la tour et du fou. La reine peut se déplacer d'un nombre illimité de cases horizontalement, verticalement ou en diagonale. La reine capture toute pièce adverse se trouvant sur la case où elle se pose, mais ne peut pas passer par-dessus les pièces.



LE ROI

C'est la pièce la plus importante du jeu. Il peut se déplacer d'une case à la fois dans n'importe quelle direction mais ne peut pas se mettre directement en échec.

LE ROQUE

C'est une règle très importante qui vous permet d'effectuer deux actions : la protection de votre roi et l'introduction de votre tour dans le jeu. Un joueur, à son tour, peut déplacer le roi de deux cases vers le coin et la tour à la droite du roi. Ce déplacement ne peut avoir lieu que dans les conditions suivantes :

- Il doit s'agir du tout premier déplacement du roi.
- Il doit s'agir du tout premier déplacement de la tour.
- Il ne peut y avoir aucune pièce entre le roi et la tour.
- Le roi ne doit pas être en échec ou se mettre en échec.

EN PASSANT

C'est un mouvement spécial pour le pion. Lorsqu'un pion se déplace pour la première fois, il peut se déplacer de deux cases au lieu d'une. Si le pion se déplace de deux cases et se pose directement à côté du pion de l'adversaire, ce dernier a la possibilité d'effectuer un mouvement spécial avec son pion et de capturer le pion qui vient de se déplacer à côté de lui. Pour le capturer, le pion se déplace sur la case située directement derrière le pion de l'adversaire. L'adversaire doit effectuer ce mouvement immédiatement, sinon ce mouvement devient illégal et il perd la possibilité de le capturer de cette manière.

ÉCHEC ET MAT

Le but du jeu est de mettre le roi de votre adversaire en échec. Il y a échec et mat lorsque le roi est en échec et qu'il n'a aucun moyen de s'en sortir. Le roi peut se libérer de l'échec de trois façons :

- Déplacez-le. Rappelez-vous que le roi ne peut se déplacer que d'une case dans n'importe quelle direction.
- Bloquez le roi avec une autre de vos pièces. Cette tactique fonctionne bien pour bloquer la reine, la tour ou le fou de l'adversaire, mais elle ne fonctionnera pas pour le cavalier, car ce dernier peut sauter par-dessus d'autres pièces sur l'échiquier.
- Capturez la pièce qui menace le roi.

LA NULLE

Il est possible qu'une partie se termine à égalité. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles cela peut se produire. Voici les trois principaux exemples :

- C'est une impasse, ce qui signifie que le roi du joueur dont c'est le tour de jouer n'est PAS en échec, mais que le joueur n'a pas d'autre coup légal à faire.
- Il n'y a pas assez de pièces sur la planche de jeu pour réaliser un échec et mat. Par exemple, un roi et un cavalier sont incapables de réaliser un échec et mat, mais un roi et une tour le peuvent.

- Si les joueurs conviennent mutuellement d'arrêter de jouer. Vous pouvez proposer une partie nulle pendant un coup en déclarant : « Je propose une partie nulle ». Votre adversaire peut prendre tout le temps qu'il veut pour considérer l'offre. Si l'offre est acceptée, les joueurs se mettent d'accord verbalement et se serrent la main. En revanche, si l'adversaire continue à jouer, l'offre est refusée. Il est considéré comme impoli de proposer une partie nulle pendant le déplacement de votre adversaire. Il est mal vu de distraire son adversaire au milieu du jeu.

CHESS

SETUP

The setup is as shown in the previous page. The pawns act as the first line of defence and the row behind is set up as follows: The two rooks occupy the corners, the knights are placed next to them, and then the bishops. The queen is placed on one of the remaining squares with her corresponding colour, meaning the white queen is placed on the grey square and the black queen on the black square. The king is then placed on the remaining open square.

HOW TO START

White always goes first. If players plan to play more than one game, they must alternate colours at the start of each new game. This allows both players to have an equal opportunity to take the first move.

MOVING YOUR PIECES

Each piece moves differently. Most pieces cannot move through each other but can be moved to take the place of an opponent's piece, thereby capturing it. The exception to this rule is the knight, which can seemingly move "through" other pieces. Usually, pieces are moved strategically with the goal of either capturing an opponent's piece, defending a piece of their own, or maintaining control of important squares on the board. However, there are numerous other reasons you may or may not move particular pieces. For example, you may be attempting to get control of the centre of the board. Strategically speaking, controlling the centre is advantageous because many tactical battles occur there.



THE PAWN

On its first move, a pawn can move two spaces. After that, it can only move one square at a time. Pawns can only capture pieces that are one square in front of them, diagonally. They cannot move or capture backwards. If there is a piece directly in front of them, they are unable to move. If a pawn reaches the other side of the board, it can be exchanged for any other type of piece. This is called a promotion. The pawn is the only piece that can be promoted, and it is usually exchanged for a queen since the queen is very powerful.



THE ROOK

The rook can move any number of squares horizontally or vertically across the board, but it cannot move diagonally. Rooks cannot jump over other pieces but they can capture any of their opponent's pieces that they run into. Rooks can be powerful players when working together and can do much to protect one another.



THE KNIGHT

The knight moves in the shape of an "L" by moving two squares in one direction and then one more square at a 90° angle. Knights cannot move diagonally. Knights can jump over any piece that stands in their way and capture any piece they land on.



THE BISHOP

The bishop can move any number of squares diagonally, but cannot jump over other pieces. Each bishop must stay on the same colour square as its original starting position.



THE QUEEN

Considered to be the most powerful of all the pieces, the queen has the abilities of both the rook and bishop. Queens can move any number of squares horizontally, vertically, or diagonally. The queen captures any opponent piece she lands on but cannot move through pieces.



THE KING

This is the most important piece of the game. He can move one square at a time in any direction but cannot move himself directly into check.

CASTLING

This is a very important rule that allows you to achieve two things: your king's safety and the introduction of your rook into the game. A player, on their turn, can move the king two spaces towards the corner and the rook to the right of the king. This move can only be done under the following conditions:

- It must be the very first move of the king.
- It must be the very first move of the rook.
- There can be no pieces between the king and the rook.
- The king cannot be in check or pass through check.

EN PASSANT

This is a special move for the pawn. When a pawn first moves, it can move two spaces instead of one. If the pawn moves two spaces forward and lands directly to the side of an opponent's pawn, the opponent has the opportunity to make a special move with their pawn and capture the pawn that has just moved alongside it. To capture it, the pawn moves to the square directly behind their opponent's pawn. The opponent must make this move immediately, otherwise this move becomes illegal and they lose the chance to capture in this way.

CHECK AND CHECKMATE

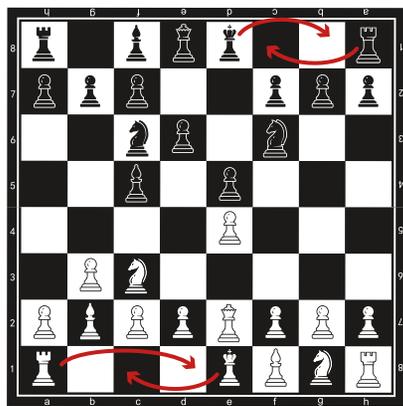
The goal of the game is to checkmate your opponent's king. Checkmate occurs when the king is in check and there is no way for him to get out of it. The king can get out of check in three ways:

- Move the king out of the way. Remember the king can only move one space in any direction.
- Block the king with another one of your pieces. This tactic works well to block an opponent's queen, rook, or bishop, but it will not work for the knight as knights can jump over other pieces on the board.
- Capture the piece threatening the king.

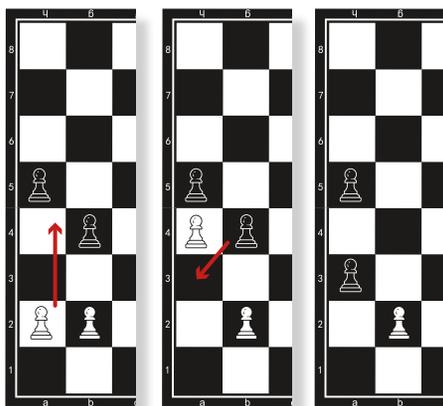
DRAW

It is possible for a game to end in a draw. There are several reasons why this can occur, below are the top three examples.

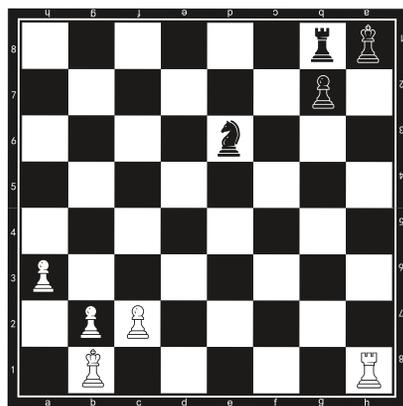
- It's a stalemate, meaning, the king of the player whose turn it is to move is NOT in check, yet the player has no other legal move to make.
- There aren't enough pieces left on the board to accomplish a checkmate. For example, just a king and a knight are unable to achieve checkmate, however, a king and a rook can.
- If players mutually agree to stop playing. You may offer a draw during a move by declaring, "I offer a draw." Your opponent may take as much time as they please to consider the offer. If they accept the offer, they will verbally agree and shake hands. However, if they make a move the offer is considered to be declined. It is considered impolite to offer a draw during your opponent's move. Distracting your opponent mid-play is frowned upon.



LE ROQUE CASTLING

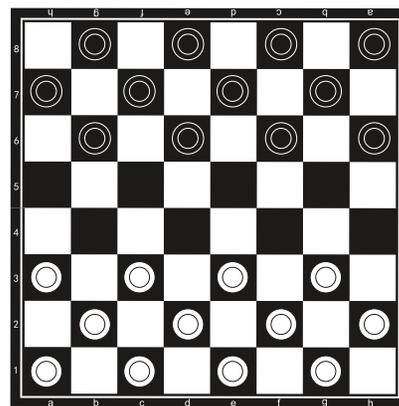


EN PASSANT



ÉCHEC ET MAT CHECK AND CHECKMATE

DAMES



RÈGLES DU JEU

- Ce jeu est pour deux joueurs. Chaque joueur commence avec 12 pions de la même couleur.
- Les joueurs placent leurs pions sur les cases foncées de leur côté du damier.
- Le joueur qui a les pions noirs joue en premier, puis les joueurs jouent à tour de rôle.
- Les déplacements ne peuvent se faire que sur des cases foncées, les pions se déplacent en diagonale. Ils ne peuvent se déplacer que vers l'avant, en direction de leur adversaire.
- Si vous déplacez votre pion vers l'avant et que vous ne capturez pas le pion de votre adversaire au cours de ce mouvement, vous ne pouvez le déplacer que d'une case.
- Pour capturer le pion de votre adversaire, votre pion doit sauter par-dessus le pion de celui-ci en ligne diagonale et atterrir sur une case foncée de l'autre côté. Un seul pion peut être capturé par saut, mais vous pouvez effectuer plusieurs sauts en un seul tour, si le positionnement des pions le permet.
- Lorsqu'un pion est capturé, il est retiré de la planche de jeu et récupéré par l'adversaire.
- Si vous pouvez capturer les pions de votre adversaire, vous devez le faire. Cependant, dans le cas où plusieurs captures sont possibles à partir de la même case, vous pouvez capturer le pion de votre choix.
- Lorsqu'un pion atteint la première rangée du côté de l'adversaire, il est couronné, ou devient une dame. Il est couronné en y posant un deuxième pion de sa couleur. Les dames sont deux fois plus grandes qu'un pion.
- Les dames ne peuvent se déplacer qu'en diagonale, toutefois, elles peuvent se déplacer à la fois en avant et en arrière, contrairement aux pions simples.
- Les dames peuvent sauter à la fois vers l'avant et vers l'arrière, en diagonale, dans le même tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée lorsque l'adversaire est incapable de jouer un coup. Cela peut se produire de deux façons : tous les pions d'un joueur ont été capturés par l'adversaire ou tous les pions d'un joueur sont bloqués.

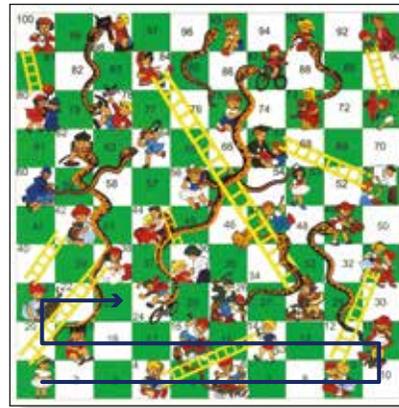
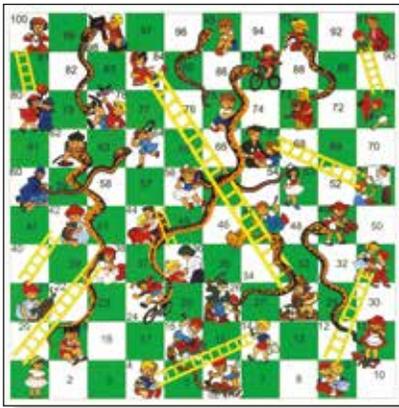
CHECKERS

GAME RULES

- This game is for two players. Each player starts with 12 pieces of the same colour.
- Players place their pieces on the dark squares on their side of the board.
- Black has first play, and then players take turns.
- Moves can only be made on black squares, the pieces move diagonally. Pieces can only move in a forward direction, toward their opponent.
- If you are moving your piece forward, and not capturing your opponent's piece in the move, you may only move it forward one square.
- In a capturing move, a piece leaps over the opponent's piece in a diagonal line, landing on a dark square on the other side. While you can only capture one piece per jump, you can make multiple jumps in a single turn, if the positioning of the pieces allows.
- After a piece is captured, it is removed from the board and collected by the opponent.
- If you can jump your opponent's pieces, you must jump that piece. However, in the event there are more than one captures possible from a single square, you may jump whichever piece is preferable.
- Once a piece reaches the first row of their opponent's side of the board, that piece is kinged, or becomes a king. It is crowned by placing an additional piece, of its own colour, on top of it. Kings stand twice as tall as a single piece.
- Kings can only move diagonally. However, they can move both forward and backward, unlike single pieces.
- Kings can jump both forward and backward, diagonally, in the same turn.

GAME OVER

The game is won when the opponent is unable to make a move. This can happen in one of two ways: all of a player's pieces were captured by the opponent or a player's pieces are all blocked from moving.



SERPENTS ET ÉCHELLES

MISE EN PLACE

Avant le début du jeu, chaque joueur lance le dé une fois et le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé joue en premier.

COMMENT JOUER

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et déplacent leurs pions du nombre de cases déterminé par le chiffre obtenu sur le dé. Ils commencent par le chiffre 1 et se déplacent en suivant les numéros inscrits sur la planche de jeu, toujours en ordre croissant.

RÈGLES DU JEU

- Lorsqu'un pion se pose sur un chiffre qui se trouve au-dessus de la tête d'un serpent, le pion glisse vers le bas pour se rendre au bout de la queue du serpent.
- Si un pion se pose sur une case où se trouve la base d'une échelle, il grimpe au sommet de l'échelle.
- Si un joueur se pose sur la queue du serpent ou au sommet d'une échelle, il reste au même endroit.
- Les pions des différents joueurs peuvent se chevaucher. Un joueur ne peut pas être éliminé.
- Pour gagner, un joueur doit obtenir le chiffre exact qui lui permettra de tomber sur le chiffre 100. S'il n'y parvient pas, il devra attendre à son prochain tour pour relancer le dé.

GAGNER

Le joueur qui atteint la case finale du plateau en premier gagne la partie.

SNAKES AND LADDERS

Before the game started, each player is required to roll the die once, the player who gets the highest number will get to take the first turn.

HOW TO PLAY

The players start moving their game pieces by following the numbers on the board according to the number rolled on the die. They start from the number 1 and continue to follow the other numbers on the board, always in ascending order.

GAME RULES

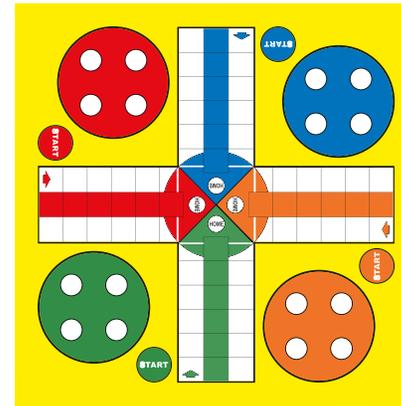
- When a piece lands on a number that lies on the top of the snake's head, the piece slides down to land at the bottom of its tail.
- If the piece lands at the base of a ladder, it climbs to the top of the ladder.
- If a player lands on the tail of the snake or the top of a ladder, the player remains on the same spot.
- The pieces belonging to different players can overlap one another. A player cannot be eliminated.
- To win, a player needs to roll the exact number needed on the die to land on the number 100. If they fail to do so, the player will have to wait until their next turn to roll the die again.

WINNING

The player who manages to be the first person to reach the final square on the board wins.



LUDO



CONTENU

Une planche de jeu Ludo consiste en un carré en forme de croix. Chaque section comporte trois colonnes de cases et chaque colonne comporte six rangées. Le centre forme un grand carré appelé « espace maison ». Chaque coin de la planche de jeu est coloré en rouge, vert, bleu ou orange et représente l'espace de départ pour les pions de chaque joueur. Il y a une case de la même couleur à côté de la case de départ « start » à partir de laquelle un pion peut commencer à se déplacer.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit sa couleur et place ses quatre pions dans l'espace de départ correspondant. Un seul dé à 6 faces détermine le mouvement des pions. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs ont un contrôle total sur le mouvement de leurs quatre pions après avoir lancé le dé, en fonction des chiffres du dé.

COMMENT JOUER

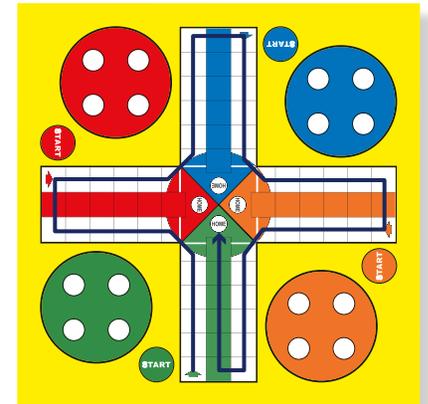
- Au début, chaque joueur lance le dé. Un joueur ne peut déplacer un de ses pions hors de la case de départ que si le résultat du dé est un 6. S'il obtient un autre chiffre, les pions restent dans la case de départ et c'est au tour du joueur suivant.
- À n'importe quel moment du jeu, si le dé tombe sur le chiffre 6 lors du tour d'un joueur, ce dernier lance à nouveau le dé pour un tour bonus, avant de déplacer un de ses pions. Si, lors du tour bonus, le joueur obtient à nouveau un 6, il lance le dé une troisième fois avant de déplacer un de ses pions. Si le joueur obtient n'importe quel chiffre autre que 6, il peut déplacer ses pions en conséquence. Si le joueur obtient un troisième 6, cela s'appelle un « tour mort » et élimine l'effet des trois lancers que le joueur a eus. Sans avoir déplacé son pion, le tour du joueur est terminé.
- À chaque lancer, les joueurs décident lequel de leurs pions déplacer. Les chiffres figurant sur le dé lancé représentent

le nombre de cases sur lesquelles les pions peuvent être déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre sur la planche de jeu. Si aucun pion ne peut être déplacé légalement, c'est au tour du joueur suivant.

- Si un pion atterrit sur un pion d'une autre couleur, le pion de l'adversaire est éliminé et il est remplacé dans la case de départ de celui-ci.
- Si un pion atterrit sur un pion de la même couleur (le propre pion du joueur), il s'agit d'un « bloc ». Aucun pion adverse ne peut traverser le « bloc » tant que le joueur n'a pas séparé ses propres pions. Seuls les pions de la même couleur que le « bloc » peuvent passer par-dessus et continuer à avancer.
- Le long du parcours, un pion qui se trouve sur une case de couleur est considéré comme en sécurité et ne peut pas être éliminé par ses adversaires, même s'il est placé sur une case de couleur d'un adversaire.

GAGNER

Après avoir fait le tour complet de la planche de jeu, un pion se dirige vers l'espace maison. Le pion ne peut être placé dans l'espace maison que s'il obtient le nombre exact de cases restantes lors de son lancer. S'il n'y parvient pas, il devra attendre à son prochain tour pour relancer le dé. Le joueur qui place ses quatre pions dans sa maison en premier gagne la partie.



LUDO

A Ludo board consists of a cross-shaped square in which each arm has three columns of squares and every column has six rows. The centre of the board forms a large square called the home space. Each corner of the board is coloured red, green, blue, or orange, representing the starting space for the tokens of each player. There is a same-coloured square along with the starting space from which a token can start moving on the path.

SETUP

Each player chooses their colour and puts their four tokens in their corresponding starting space. A single 6-sided die determines the movement of the tokens. Players usually take their turns in a clockwise direction. Players have full control over which of their four tokens to move after the die roll according to the numbers on the die.