

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à amener sa sphère de métal au fond du camp adverse.

## PRÉPARATION DU JEU

Placer la surface de jeu tel qu'indiqué à la figure 1. Choisir la couleur de ses pièces et décider qui jouera en premier.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous devez placer vos blocs de bois de manière à pouvoir déplacer votre sphère sans qu'ils ne soient bloqués par les blocs de l'adversaire. Il y a deux seuls déplacements possibles. À tour de rôle, vous devez :

1. déplacer un de vos blocs de bois inoccupés sur une case vide. Les blocs se déplacent de la même manière que les cavaliers aux échecs : deux cases vers l'avant et une case vers la gauche ou la droite (fig. 2). OU
2. déplacer votre sphère de métal en ligne directe sur un de VOS blocs de bois sans qu'elle ne soit bloquée par un bloc de l'adversaire (fig. 3). Vous pouvez déplacer votre sphère d'un bloc à un autre, dans tous les sens et autant de fois que désiré lors d'un même tour, en autant que la sphère ne soit pas placée deux fois sur un même bloc.

Remarque :

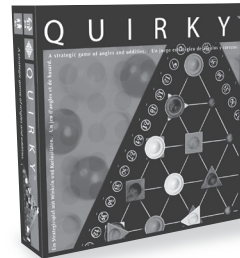
1. Il n'est PAS possible de déplacer un bloc sur lequel repose une sphère.
2. On peut déplacer les sphères et les blocs dans n'importe quel sens, même vers l'arrière.
3. Un BLOC peut passer par-dessus le bloc d'un adversaire et/ou un bloc et une sphère. Toutefois, une SPHÈRE ne peut pas passer par-dessus le bloc d'un adversaire et/ou un bloc et une sphère (fig. 4).

## GAGNANT

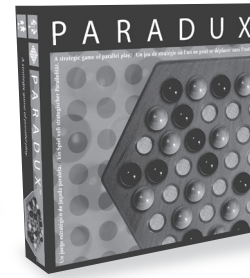
Le premier joueur qui réussit à placer une sphère sur n'importe quelle case de la dernière rangée du camp adverse remporte la partie (fig. 3).

[www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

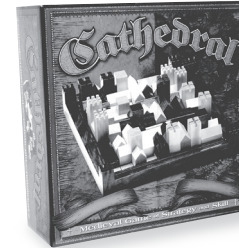
**Family Games America FGA Inc.** takes pride in manufacturing high quality games and puzzles using natural materials. Please keep in mind that natural fibers have a tendency to react to variances in global temperatures and conditions. Differing humidity levels may cause wood to swell or shrink, thereby causing pieces to loosen, tighten, or puzzle mechanisms to block temporarily. Please use a drop of carpenter's glue to reattach any loose pieces, and use patience for tight or blocked pieces. Thank you.



QUIRKY!!!™ #625



PARADUX™ #601



CATHEDRAL™ #607



**Family Games America FGA Inc.** est fière de fabriquer des jeux et des puzzles de haute qualité en utilisant des matériaux naturels. Les fibres naturelles ont tendance à réagir aux désaccords dans les températures et les conditions atmosphériques. Le taux d'humidité de l'air peut causer le gonflement et le rétrécissement du bois, entraînant un resserrement des pièces ou un trop grand jeu entre celles-ci ou encore bloquant temporairement le mécanisme du puzzle. Veuillez appliquer une goutte de colle à bois pour fixer de nouveau toute pièce qui se serait détachée et faites preuve de patience lorsque des pièces sont trop serrées ou lorsqu'elles sont bloquées. Merci.

**Family Games America FGA Inc.** se enorgullece de fabricar juegos y rompecabezas de alta calidad usando materiales naturales. Las fibras naturales tienden a presentar variaciones de acuerdo a condiciones atmosféricas. Los niveles de humedad de la atmósfera pueden causar la expansión o contracción de la madera. Estos cambios pueden causar que las piezas se suelten o ajusten o que los mecanismos del rompecabezas se bloqueen temporalmente. Sírvase utilizar una gota de pegamento de carpintero para volver a colocar cualquier pieza que se haya desprendido, y tenga paciencia con las piezas ajustadas o bloqueadas. Gracias.

**Family Games America FGA Inc.** ist stolz auf die Herstellung qualitativ hochwertiger Spiele, bei denen nur natürliche Materialien verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die natürlichen Fasern dazu neigen, sich bei Änderung der Temperatur- und Wetterbedingungen zu verändern. Die Luftfeuchtigkeit kann das Holz zum Aufquellen bringen wodurch Teile lose oder unbeweglich bzw. Mechanismen zeitweise blockiert werden können. Bitte verwenden Sie zur Befestigung von losen Teilen einen Tropfen Holzleim. Für die unbeweglichen bzw. blockierten Teile brauchen Sie lediglich etwas Geduld. Danke.



**FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.**

P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3

[www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

KNIGHT MOVES™ Licensed from Donald Green. Agent: RoyaltyPros. © 2005

# KNIGHT MOVES™

## AIM OF GAME

To be the first player to move your metal sphere to the opposite side of the board.

## GAME PREPARATION

Set up the board as shown (Fig. 1). Decide who plays which color and who will start off the game.

## GAME PLAY

The idea is to position your wooden blocks into an unobstructive course in which your sphere can travel upon. There are only two moves you may make. In turn, you may:

1. move any one of your unoccupied wooden blocks to an empty square. Blocks are moved like Knights in the game of Chess; two squares up, and one square over to either side (Fig. 2). Or,
2. you may pass your metal sphere to any of YOUR OWN wooden blocks, moving in a direct and unobstructed line (Fig. 3). You may pass your ball from block to block, in any direction and as many times as you like on a given turn, as long as you do not land on each block more than once.

Note:

1. A block with a sphere may NEVER move.
2. Spheres or blocks may be moved in any direction, including backward.
3. A BLOCK may pass over an opponent's block and/or block and sphere. However, a SPHERE may not pass over an opponent's block and/or block and sphere (Fig. 4).

## WINNING

The first player whose sphere reaches any square on the opposite edge of the board wins the game (Fig. 3).

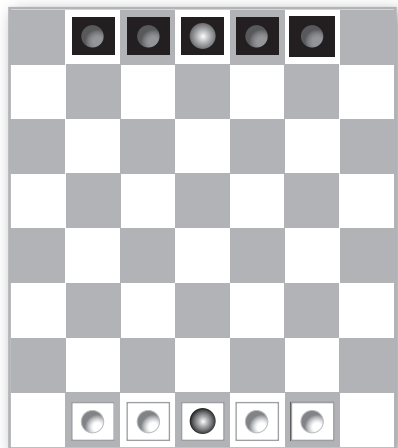


Fig. 1 / Abb. 1

### ZIEL DES SPIELS

Bringen Sie als Erster Ihre Kugel auf die andere Seite des Spielbretts.

### SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine 5 Holzblöcke und die Kugel wie in Abb.1 gezeigt auf das Spielbrett. Ein Startspieler wird bestimmt.

### SPIELABLAUF

Die Spieler versuchen, mittels der eigenen Holzblöcke die eigene Kugel in die Felderreihe auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes zu bewegen. Der Spieler am Zug hat 2 Möglichkeiten:

1. Er kann einen unbesetzten Holzblock auf ein freies Feld schieben. Die Blöcke werden wie Springer beim Schach bewegt: erst zwei Felder in eine Richtung und dann ein Feld nach rechts oder links (Abb. 2), oder
2. Er kann seine Metallkugel in einer geraden, freien Linie auf einen eigenen unbesetzten Holzblock bewegen (Abb. 3). Der Spieler darf seine Kugel waagrecht, senkrecht und diagonal auch über mehrere eigene Blöcke bewegen, jedoch nicht zurück auf den Holzblock, auf dem die Kugel zu Beginn seines Spielzuges lag.

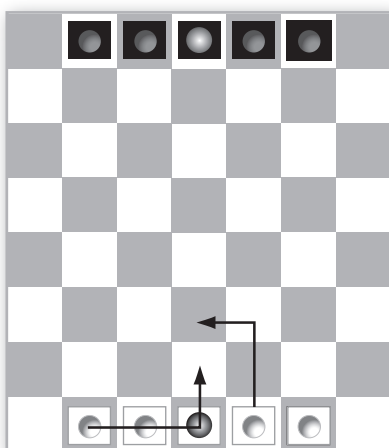


Fig. 2 / Abb. 2

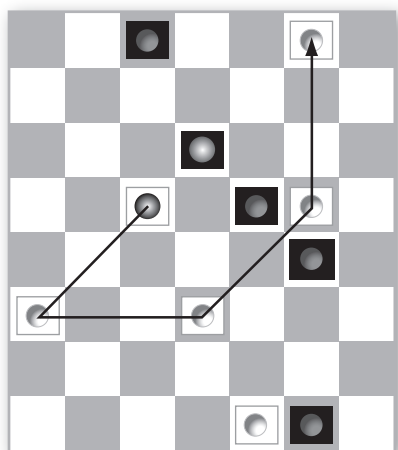


Fig. 3 / Abb. 3

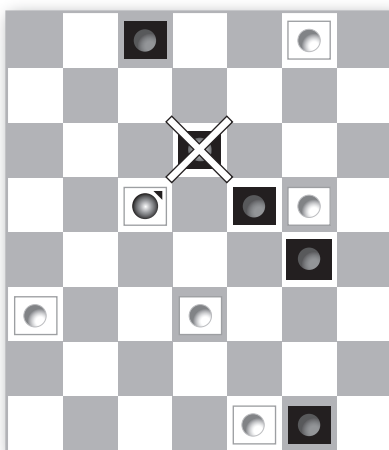


Fig. 4 / Abb. 4

Anmerkung:

1. Ein Block mit Kugel darf nie bewegt.
2. Die Kugeln und Blöcke dürfen vorwärts wie rückwärts in jede beliebige Richtung bewegt werden.
3. Ein Block darf über einen gegnerischen Block bzw. Block mit Kugel bewegt werden. Eine Kugel darf nicht über einen gegnerischen Block bzw. Block mit Kugel bewegt werden (Abb.4).

### ENDE DES SPIELS

Sieger ist der Spieler, der mit seiner Kugel als erster ein beliebiges Feld der gegenüberliegenden Reihe auf dem Spielbrett erreicht (Abb. 3).

### PROPÓSITO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en mover su esfera metálica al lado opuesto del tablero.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Arme el tablero como se muestra (Fig. 1). Decida quién juega con qué color y quién comienza el juego.

### FORMA DE JUGAR

La idea es ubicar los bloques de madera en un camino sin obstrucciones por el que pueda desplazarse su esfera. Sólo hay dos movimientos que puede hacer. Por turnos, puede:

1. mover cualquiera de los bloques de madera desocupados a un cuadrado vacío. Los bloques se mueven como los Caballos del juego de Ajedrez: avanzados cuadrados y luego uno hacia cualquier lado (Fig. 2). O,
2. puede pasar la esfera a uno de SUS PROPIOS bloques de madera, moviéndose en una línea directa y sin obstrucciones (Fig. 3). Puede pasar la bola de bloque a bloque, en cualquier dirección y tantas veces quiera en un turno dado, siempre y cuando no caiga en cada bloque más de una vez.

Nota:

1. Un bloque con una esfera no se puede mover NUNCA.
2. Las esferas o bloques se pueden mover en cualquier dirección, incluyendo hacia atrás.
3. Un BLOQUE puede pasar por encima de un bloque y/o un bloque y esfera del oponente. Sin embargo, una ESFERA no podrá pasar por encima de un bloque y/o un bloque y esfera del oponente (Fig. 4).

### GANADOR

El primer jugador cuya esfera llegue a cualquier cuadrado del borde opuesto del tablero gana el juego (Fig. 3).