

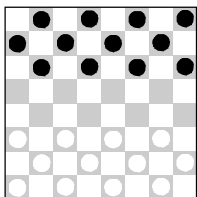
# CHECKERS

## OBJECTIF DU JEU

Prendre le plus grand nombre possible de pions adversaires et/ou bloquer tous les pions de l'adversaire.

## DISPOSITION DU JEU

Le damier doit être placé de façon à ce que la case à droite de chaque joueur soit une case foncée. Chaque joueur doit placer 12 pions de sa couleur sur les douze cases noires (Figure A). Pendant la partie, on ne joue que sur les cases foncées.



## RÈGLES DE DÉPLACEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les pions noirs commencent la partie en déplaçant un des pions noirs d'une case vers l'avant, en diagonale. Ensuite, les blancs déplacent l'un de ses pions d'une case vers l'avant, en diagonale. Le pion fait des prises en sautant par-dessus un ou plusieurs pions adverses. Si un pion se trouve en présence sur la même diagonale d'un pion adverse derrière lequel se trouve une case vide, il DOIT sauter

par-dessus ce pion et se poser sur la case vide. Le pion adverse par-dessus lequel le pion a sauté est retiré du jeu. Il est aussi possible d'effectuer une série de sauts en diagonale vers l'avant et les pions pris sont alors retirés du jeu.

## LE COURONNEMENT

La première rangée de cases de chaque adversaire se nomme la rangée de la dame. Lorsqu'un pion atteint la première rangée adverse, l'adversaire doit immédiatement placer un autre pion par-dessus ce pion et ce double pion est alors appelé "dame". La dame ne peut pas être jouée avant le tour suivant. La dame se déplace en diagonale vers l'avant et vers l'arrière, une case à la fois. Elle fait des prises de la même manière qu'un pion.

## COMMENT GAGNER

Un joueur gagne s'il prend tous les pions de son adversaire ou s'il les bloque de manière à ce que tout déplacement soit impossible.

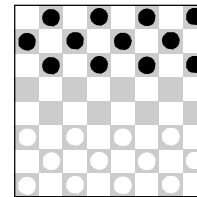
# CHECKERS

## ZIEL

Möglichst viele gegnerische Spielsteine zu erobern bzw. diese außer Gefecht zu setzen.

## AUFBAU

Das Spielbrett wird so hingelegt, dass jeder Spieler ein helles Quadratfeld im rechten Eck der unteren Reihe hat. Jeder Spieler legt die 12 Spielsteine seiner gewählten Farbe auf die 12 dunklen Felder. (Diagramm A). Während des Spiels dürfen die Steine nur auf den dunklen Feldern liegen bzw. ziehen.



## SPIELABLAUF

Es wird abwechselnd gespielt und Schwarz bewegt zuerst einen der schwarzen Steine diagonal um ein Feld nach vorne. Dann bewegt Weiß einen der weißen Steine diagonal um ein Feld nach vorne. Um einen oder mehrere gegnerische Steine zu erobern, muss man über den bzw. die jeweiligen Steine springen. Wenn sich ein gegnerischer Stein

im nächsten vorderen Diagonalfeld befindet und ein freies dunkles Feld direkt auf der anderen Seite liegt MÜSSEN Sie diesen Stein überspringen und im freien Feld landen. Der übersprungene Stein des Gegners wird nun aus dem Spiel genommen. Bei jedem Diagonalsprung vorwärts können mehrere Sprünge gemacht werden. Alle übersprungenen Steine werden dann aus dem Spiel genommen.

## DOPPELSTEINE

Die hinterste Reihe von Feldern auf der Gegenseite des Spielbretts heißt "Königsreihe." Wenn ein Spieler seine "Königsreihe" erreicht hat, muss der Gegner seinen einzelnen Spielstein sofort gegen einen doppelten "Königsstein" austauschen und diesen dann auf die gleiche Felder legen. Der "König" muss dann auf dem nächsten Zug warten. Der "König" kann jeweils um ein Feld diagonal vorwärts oder diagonal rückwärts ziehen. Er erobert gegnerische Steine auf die gleiche Art wie Einzelsteine.

## GEWINNER

Gewinner ist der Spieler, der alle gegnerischen Steine erobert bzw. diese so außer Gefecht gesetzt hat, dass dem Gegner kein weiterer Zug mehr möglich ist.

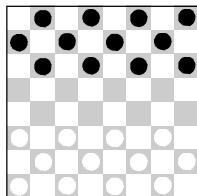
# CHECKERS

## OBJETIVO

Capturar o capturar tantas piezas de sus oponentes and/or to immobilize your opponent's pieces.

## PREPARACION

El tablero se coloca de modo que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la esquina de la derecha. Cada jugador debe colocar 12 piezas de su color escogido en los 12 cuadrados oscuros (Diagrama A). Durante el juego, todas las piezas permanecerán y se desplazarán únicamente por los cuadrados oscuros.



## JUEGO

Turnos alternativos. El jugador Negro empieza primero moviendo cualquiera de las piezas negras un cuadrado hacia adelante y diagonalmente. Ahora el jugador Blanco debe mover cualquiera de las piezas blancas un cuadrado hacia adelante y diagonalmente. Las capturas se realizan saltando por encima de una o varias piezas del oponente. Si cualquiera de éstas se encuentra en el

siguiente cuadrado diagonal hacia adelante con un cuadrado oscuro libre inmediatamente en el otro lado, usted DEBE saltar esa pieza y caer en el cuadrado libre. Se retirará del juego la pieza sobre la cual se saltó. El jugador puede hacer una serie de saltos en cualquier movimiento diagonal hacia adelante. Las piezas que no se saltaron se retirarán del juego.

## WINNING

A player wins by capturing all of the opponent's pieces, or by blocking them so that they cannot move.

## REGLAS

El tablero se coloca de modo que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la esquina de la derecha. Cada jugador debe colocar 12 piezas de su color escogido en los 12 cuadrados oscuros (Diagrama A). Durante el juego, todas las piezas permanecerán y se desplazarán únicamente por los cuadrados oscuros.

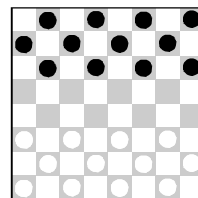
# CHECKERS

## OBJETIVO

Capturar la mayor cantidad de piezas de sus oponentes y/o inmovilizar las piezas de su oponente.

## PREPARACION

El tablero se coloca de modo que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la esquina de la derecha. Cada jugador debe colocar 12 piezas de su color escogido en los 12 cuadrados oscuros (Diagrama A). Durante el juego, todas las piezas permanecerán y se desplazarán únicamente por los cuadrados oscuros.



## JUEGO

Turnos alternativos. El jugador Negro empieza primero moviendo cualquiera de las piezas negras un cuadrado hacia adelante y diagonalmente. Ahora el jugador Blanco debe mover cualquiera de las piezas blancas un cuadrado hacia adelante y diagonalmente. Las capturas se realizan saltando por encima de una o varias piezas del oponente. Si cualquiera de éstas se encuentra en el

siguiente cuadrado diagonal hacia adelante con un cuadrado oscuro libre inmediatamente en el otro lado, usted DEBE saltar esa pieza y caer en el cuadrado libre. Se retirará del juego la pieza sobre la cual se saltó. El jugador puede hacer una serie de saltos en cualquier movimiento diagonal hacia adelante. Las piezas que no se saltaron se retirarán del juego.

## CORONACION

La fila de atrás de los cuadrados en el lado opuesto al tablero de cada jugador se llama "Fila del Rey". Cuando una pieza del jugador llega a su "Fila del Rey", el oponente deberá cambiar la pieza individual por un "Rey" doble y colocarlo en el mismo cuadrado. El "Rey" debe esperar al siguiente turno para jugar. El "Rey" puede mover diagonalmente hacia adelante y atrás un cuadrado a la vez y captura de la misma manera que una pieza individual.

## GANADOR

El juego lo ganará el jugador que capture todas las piezas del oponente o que las bloquee para que éstas no puedan moverse.

POCKET PLAY™



by Family Games America FGA Inc.

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