



Rustik™

PLAYERS
2 | AGE
6+

SETUP

The game is played on a chessboard with 64 alternating black and white squares. The board is placed so that a white square is in each player's near-right corner. Each player has one King, one Queen, two Bishops, two Knights, two Rooks and eight Pawns.

The Rooks are placed on the corners of the board.

The Knights are placed immediately aside of the Rooks.

The Bishops are placed immediately aside of the Knights.

The Queen is placed on the central square of her color: the white Queen on the white square and the black Queen on the black square.

The King takes the vacant spot next to the Queen.

The Pawns are lined up on the second row of the board, in front of the other pieces.

AIM OF THE GAME

Checkmate the opponent's King.

MOVES

The King moves exactly one square in any direction; i.e. forwards or backwards, vertically; to the left and right, horizontally; forwards or backwards, diagonally.

The Queen moves any number of vacant squares in any direction; i.e. forwards or backwards, vertically; to the left and right, horizontally; forwards or backwards, diagonally.

The Rook moves any number of vacant squares; forwards or backwards, vertically; to the left and right, horizontally.

The Bishop moves any number of vacant squares; forwards or backwards, diagonally.

The Knight moves in an "L" pattern on three squares: one or two squares in a horizontal (or vertical) direction and the other square(s) at a right angle. The knight is the only chessman that can jump over any other piece on the board.

The Pawn moves exactly one square straight forward. But it can move two squares further when it is still on its start position. It cannot move backwards. When the pawn reaches the last row of the board, it is transformed into any other piece (except the king). The player whose pawn captures the queen can also get back one piece he has lost or gain one additional piece.

CAPTURES

All chess pieces capture their enemy pieces in the same way they move, except for the pawn. The pawn captures diagonally, instead of in a straight line, but always moves forward. In every case, the capturing piece takes the place of the captured piece.

LEXICON

Check : The King is check when he is threatened by another piece. He can ward off danger in three ways.

A. By capturing the threatening chessman, either by himself or with one of his other pieces.

He cannot take the chessman if this move will result in his occupying a square where he would be checkmated by another piece.

B. By moving to occupy a safe square.

C. By interposing a piece between the opposing chessman and himself.

Checkmated : If the king cannot employ any of these means, he is checkmated and the game is over.

Opposition : Two kings face each other on a rank, with only one square in-between them. A king can never stand on the square immediately next to the opponent's king.

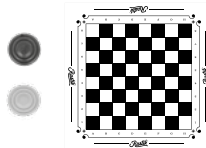
Castling : Exceptionally, two pieces (the King and one Rook) can be moved in only one move when :

- The King and the Rooks haven't been moved yet. No piece stand in between them.

- The King is not in check. No square crossed by the king is threatened by an enemy piece.

- The King moves two squares in the direction of the Rook, then the rook jumps over the King and is put on its opposite side.

CHECKERS RULES



YOU WILL NEED

- 12 dark checkers pieces
- 12 light checkers pieces

SETUP

The game is played on a checkboard with 64 alternating black and white squares. The board is placed so that a white square is in each player's near-right corner. Each player picks a checkers' color and places their 12 pieces on the black squares of the three rows closest to them. Players move their checkers in turn, always on the black squares.

AIM OF THE GAME

Capture all the checkers of your opponent or immobilize the opponent.

JUMP AND CAPTURE

Every opportunity to jump must be taken. Always diagonally, a checker jumps over the opponent's checker and land one square further. This square must be vacant. The opponent's checker is removed from the board. It is possible to do double and triple jumps, but always with the same checker.

BASIC MOVE

If no jump is possible, move one checker diagonally forward. Checkers cannot move backwards.

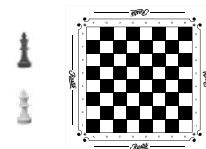
CROWNING

When a checker reaches the other side of the checkboard, it is "crowned" and turned into a "King". Another checker of the same color is placed on top of this King. The King may now move forwards and backwards.

WINNING THE GAME

If a player has no more checkers or is put in a position where he cannot move, his opponent wins the game. If both players are immobilized and have the same number of pieces, the player with the most kings wins. If the players have an equal number of pieces and the same number of kings, the game is a draw.

CHESS GAME - RULES OF THE GAME



YOU WILL NEED

- 16 dark pieces
- 16 light pieces



FAMILY GAMES INC.
7760 Grenache, Montréal (Québec)
Canada H1J 1C3
www.familygamesamerica.com



Distributed by / Distribué par :
FAMILY GAMES AMERICA INC.
MADE IN CANADA

Retain for future use



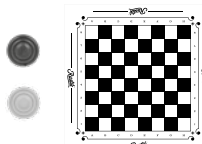
Rustik™

JOUEURS
2 | ÂGE
6+

JEU DE DAMES - RÈGLES DU JEU

VOUS AUREZ BESOIN DE

- 12 dames foncées
- 12 dames claires



PRÉPARATION

Le damier – composé de 64 cases, alternant les blanches et les noires – est disposé de manière à ce que la case du coin inférieur droit soit blanche. Chaque joueur choisit une couleur de pions et place ses 12 pièces sur les cases noires des trois rangées les plus près de lui. Les joueurs déplacent leurs pièces à tour de rôle, toujours sur les cases noires.

BUT DU JEU

Capturer tous les pions de son adversaire ou l'immobiliser.

SAUT ET CAPTURE

Toutes les opportunités de sauter doivent être saisies. Toujours en diagonale, le pion saute par-dessus le pion adverse et se pose sur la case suivante. Cette dernière doit être libre. Le pion adverse est retiré du damier. Il est possible de faire des sauts doubles ou triples, mais toujours avec le même pion.

DÉPLACEMENT DE BASE

Si aucun saut n'est possible, déplacez un pion vers l'avant, en diagonale. Les pions ne peuvent pas reculer.

COURONNEMENT

Quand un pion atteint le côté opposé du damier, il est « couronné » et devient une « Dame ». On superpose un deuxième pion de la même couleur sur cette Dame. Elle peut désormais se déplacer vers l'avant et vers l'arrière.

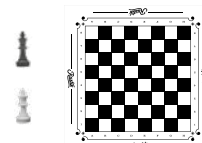
REMPORTER LA PARTIE

Si un joueur n'a plus de pions ou est dans une position qui ne lui permet plus de déplacer ses pions, son adversaire remporte la partie. Si les deux joueurs sont immobilisés et disposent du même nombre de pions, le joueur avec le plus grand nombre de Dames l'emporte. Si les deux joueurs ont le même nombre de pions et de Dames, la partie est nulle.

JEU D'ÉCHECS - RÈGLES DU JEU

VOUS AUREZ BESOIN DE

- 16 pièces d'échecs foncées
- 16 pièces d'échecs claires



PRÉPARATION

Le plateau de jeu – composé de 64 cases, alternant les blanches et les noires – est disposé de manière à ce que la case du coin inférieur droit soit blanche. Chaque joueur dispose d'un Roi, une Reine, de deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit Pions.

Les Tours sont placées aux coins extérieurs.

Les Cavaliers sont placés aux côtés des Tours.

Les Fous sont placés aux côtés des Cavaliers.

La Reine est placée sur la case centrale de sa couleur. La Reine blanche sur la case blanche, la Reine noire sur la case noire.

Le Roi est placé sur la case vide à côté de la Reine.

Les Pions sont placés sur la rangée suivante, juste devant les autres pièces.

BUT DU JEU

Mettre le Roi de son adversaire « Échec et mat ».

DÉPLACEMENTS

Le Roi ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction.

La Dame se déplace dans n'importe quelle direction, d'autant de cases vides qu'elle le désire.

La Tour se déplace vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté, toujours en ligne droite.

Le Fou se déplace en diagonale, vers l'avant ou l'arrière.

Le Cavalier se déplace en « L » sur trois cases : une ou deux cases à l'horizontale (ou à la verticale), puis d'une case à la verticale (ou à l'horizontale). Cette pièce est la seule à pouvoir passer par-dessus les autres pièces.

Les Pions se déplacent verticalement, toujours vers l'avant et d'une seule case. Exceptionnellement, les pions peuvent avancer de deux cases lorsqu'ils sont encore sur leur case de départ. Dès qu'un pion atteint la ligne de fond de son adversaire, il se transforme en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier ; la décision revient au joueur. Si un pion capture la Reine, le joueur peut soit récupérer une pièce déjà capturée, soit ajouter une nouvelle pièce à son alignement.

CAPTURES

Une pièce capture une pièce ennemie conformément à sa manière de se déplacer, à l'exception des pions. Un pion capture en se déplaçant en diagonale plutôt qu'en ligne droite, mais toujours vers l'avant. Dans tous les cas, la pièce qui capture prend la place de la pièce capturée.

LEXIQUE

Échec : position du roi quand il est directement menacé par une pièce adverse. Le joueur qui menace directement le Roi de son adversaire l'avertit en disant : « Échec au Roi ». L'adversaire est placé devant trois options de fuite :

- Déplacer son Roi.
- Capturer la pièce qui le menace, mais seulement si ce déplacement ne résulte pas en un nouvel « Échec », c'est-à-dire que le Roi se retrouve menacé par une autre pièce adverse.
- Bloquer l'attaque en interposant l'une de ses pièces entre le Roi et la pièce ennemie.

Mat : le Roi est « Échec et mat » quand il est inévitable qu'il soit capturé. La partie prend fin.

Opposition : Les deux Rois se trouvent sur la même ligne, séparés par une seule case. Un Roi ne peut jamais être sur une case immédiatement voisine de celle de l'autre Roi.

Le roque : cas exceptionnel où, en un seul coup, on peut déplacer deux pièces à la fois (le Roi et une Tour) lorsque :

- Le Roi et la Tour concernée n'ont jamais été déplacés. Il n'y a aucune pièce s'interposant entre ces derniers.
- Le Roi n'est pas en Échec au moment du roque. Aucune des cases traversées par le Roi n'est menacée par une pièce ennemie.
- Le Roi se déplace de deux cases vers la Tour, puis la Tour saute par-dessus son Roi pour se placer à côté de lui, sur son flanc opposé.



FAMILY GAMES INC.
7760 Grenache, Montréal (Québec)
Canada H1J 1C3
www.familygamesamerica.com



Distributed by / Distribué par :
FAMILY GAMES AMERICA INC.
FABRIQUÉ EN CANADA

Conservez pour une utilisation future

