



Chess:

Introduction:

The game is played on a chessboard with 64 alternating black and white squares.

Each player has a king, a queen, 2 bishops, 2 knights, 2 rooks and 8 pawns, which, at the start of the game, are set up as shown in the diagram



Objective:

The goal of the game is to checkmate the opponent's king.

The king in check 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 non-threatening square.

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

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

Rules:

The king can move onto any adjacent square (black or white), i.e. forwards or backwards, vertically; to the left, horizontally; and forwards or backwards, diagonally.

The queen can move across as many squares as she wishes in a vertical, horizontal or diagonal direction, so long as there are no obstructions to block her passage.

The game is played vertically or horizontally over an unlimited number of squares.

The bishop moves diagonally, forwards and backwards.

The knight can only move onto a square of the opposite colour from the one he is on, but he can jump a square. He therefore makes a three-square move: one or two squares in a horizontal (or vertical) direction and the other square(s) at a right angle.

Obstructions are not a bar to this movement. The knight is the only chessman that can jump over another piece on the board.

The pawn moves in a vertical direction one square at a time. However, the first time it moves, the pawn can advance two squares. When the pawn gets to the last row possible, it can immediately become any piece of its own colour. The player whose pawn takes the queen can also get back the pieces he/she has lost or gain

additional pieces.

Capture:

With the exception of the pawn, chessmen capture other pieces in the direction in which the capturing chessmen move.

The capturing piece takes up the position of the captured piece.

The pawn captures pieces diagonally and forwards on a square of the same colour as the one it is occupying. It takes up the position of the captured piece

Checkers:

Introduction:

Checkers is a game for two (2) players.

Each player selects a checker color and places their twelve (12)-playing pieces on alternate squares of the first three- (3) rows on the game board. Both players must place their checkers on the same color squares. Each player moves the checkers, in turn.

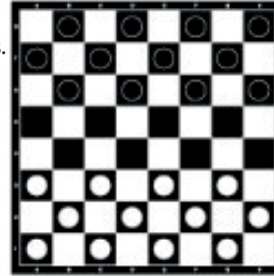
turn.

Objective:

To capture and remove the opponent's checkers from the game board.

Rules:

To remove the opponent's checker from the board, the player must jump that piece. To jump an opponent's piece, the jumping checkers passes over the captured checker in a diagonal direction and must land in a square that is vacant. All moves must be made in a diagonal fashion and must always be moved to the same Color Square. Double and triple jumps may be made in the same sequence as long as vacant squares exist in any forward diagonal direction. When a player's checker reaches the opponent's last row on the other side of the game board – this checker becomes a "King". It becomes a "King" by having another checker (of the same color) placed on top of it. A "King" may move both forward as well as backward on the game board in a diagonal direction.



Backgammon:

Introduction:

A game for two players who each have 15 pieces (black or white), and two dice. On both sides of the board there are 12 lines or spaces (red and white triangles). The board is divided by a central strip. The space between the triangles No6 and No1 is named "House". Player A is owner of "house A" and player B of "house B". The direction in which to move the pieces is shown by the arrows. The player who moves first is the one who has obtained the highest number by throwing on dice. The dice are thrown and the move made each in turn.

Objective:

Be the first player to move all your markers into your inner table and then remove them by "bearing off". The number of points scored depends the status of the loser.

How to play:

Note that board is divided into four tables-each player having an inner and outer table. The black and white points on the board are numbered 1-12. The dividing space is called the "Bar".

Each player gets 15 markers a piece, players decide on their color, then place the men as follows:

The player with the black marker goes first. Players throw the dice in alternate turns, and each moves his marker to the space that matches his throw. For instance, if you throw a 5&2, you may move one of your markers 5 points and another 2, or you may move the first maker 5 points and then 2 more for a total 7.

At this stage in the game, you may move to any point that is clear of any markers; occupied by one or more of your own makers.

When you get 2 markers on a point, you "make" that point and your opponent cannot land on it. There is no limit to the number of markers that a player may have on a point. You may not land on a point occupied by 2 or more of your opponent's markers.

When you move one of your markers onto a point where your opponent has only one marker(a "blot"), the opponent's marker has been "hit". Remove the marker that has been hit, and place it on the Bar.

If your marker has been hit and is now on the Bar, you must re-enter this marker before you can move any others. To re-enter, you must throw the number which corresponds to an open point on your opponent's inner table. Then use the number on the second die to re-enter another marker or move any of your markers the number of points shown on that die.

Bearing off:

Once you have moved all of your markers into your own inner table, "bear them off" by removing them from those points that match the numbers you have throw. If, for example, you have a marker on 2 and a marker on 4 in your inner table, and you throw a 2 and a 4, you can bear off both of these markers. If you throw a 2 and a 4, but you only have a marker on 4 and not on 2, you can bear off the marker on 4 and then move a marker 2 points down from the highest occupied point,

If your marker is hit while in the process of bearing off, it must be placed on the bar again and then be re-entered and move around to your inner table before bearing off.

WARNING! Not suitable for children under three years.

Choking hazard, contains small parts. Retain this information for later use.



Shakki:

Johdanto:

Peliä pelataan shakkilaudalla, jossa on 64 mustaa ja valkoista ruutua. Molemmilla pelaajilla on kuningas, kuningatar, 2 lähettiä, 2 ratsua, 2 tornia ja 8 sotilasta, jotka pelin alussa ovat kuvan osoittamilla paikoilla.

Pelin tavoite:

Pelin tavoite on saada vastustajan kuningas mattiin.

Shakissa oleva kuningas voi välttää vaaran kolmella tavalla:

A – Joko kuningas tai jokin toinen shakkinappula lyö kuningasta uhkaavan shakkinappulan.
Kuningas ei voi lyödä uhkaavaa shakkinappulaa, jos se niin tehdesään päätyisi ruutuun, jossa jokin toinen vastustajan shakkinappula saisi sen mattiin.

B – Kuningas siirtyy vapaaseen ruutuun, jossa se ei ole enää vaarassa.
C – Kuninkaan ja uhkaavan shakkinappulan väliin siirretään jokin toinen shakkinappula.

Jos mitään edellä mainituista keinoista ei voi käyttää, tilanne on matti ja peli päättyy.

Pelissännöt:

Kuningas voi liikkua yhden ruudun mihin tahansa suuntaan eli pystysuoraan, vaakasuoraan tai viistoon.
Kuningatar voi liikkua kuinka monta ruutua tahansa pystysuoraan, vaakasuoraan tai viistoon, kunhan sen edessä ei ole muita nappuloita.
Torni voi liikkua pysty- ja vaakasuoraan kuinka monta ruutua tahansa.
Lähetti voi liikkua viistosti eteen- ja taaksepäin.
Ratsu liikkuu aina erivärisen ruutuun kuin lähtöruutunsa. Se liikkuu kolmen ruudun verran: yksi tai kaksi ruutua vaaka- tai pystysuoraan ja jäljelle jäävän ruudun (tai kaksi ruutua) suorassa kulmassa ensimmäiseen suuntaan nähden. Esteet eivät haittaa rat-
sua siirtoa. Ratsu on ainoa shakkinappula, joka saa hypätä muiden shakkinappuloiden yli.
Sotilas liikkuu suoraan eteenpäin yhden ruudun kerrallaan. Kuitenkin ensimmäisen kerran liikkuessaan se saa siirtyä kaksi ruutua eteenpäin. Sotilaan päästessä shakkilaudan toiseen päähän sen voi heti vaihtaa miksi tahansa muuksi samanväriseksi shakkinappulaksi. Pelaaja, jonka sotilas lyö kuningattaren, voi saada takaisin



menettämänsä nappulat.
Vastustajan pelinappulan lyöminen:
Sotilasta lukuun ottamatta shakkinappulat lyövät vastustajan nappuloita liikkumissuuntansa mukaisesti.
Lyövä nappula ottaa lyödyn nappulan paikan. Sotilas lyö nappuloi-
ta siirtyen viistosti eteenpäin samanväriselle ruudulle kuin millä se on. Se siirtyy lyödyn nappulan paikalle.

Tammi:

Johdanto:

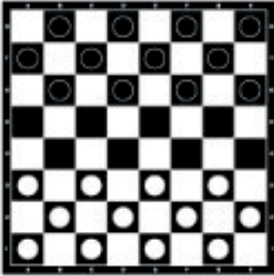
Tammi on kahden (2) pelaajan peli. Kumpikin pelaaja valitsee värin ja asettaa kaksitoista (12) pelinappulaa joka toiseen ruutuun pelilaudan kolmelle (3) ensimmäiselle riville. Kummankin pelaajan on asetettava pelinappulansa samanvärisiin ruutuihin. Pelaajat siirtävät pelinappuloi-
taan vuorotellen.

Pelin tavoite:

Pelin tavoite on lyödä vastustajan pelinappulat.

Pelissännöt:

Syödäkseen vastustajan pelinappulan pelaajan on hypättävä nap-
pulallaan vastustajan nappulan yli. Pelinappulan yli on hypättävä viistosti, ja syötävän nappulan takana olevan ruudun on oltava tyhjä. Kaikki siirrot on tehtävä viistosti ja samanväriseen ruutuun kuin mistä on lähdetty. Hyppyjä voi tehdä peräkkäin kaksi tai kolme niin kauan kuin vapaita ruutuja on viistosti eteenpäin. Kun pelinappula saavuttaa vastustajan viimeisen rivin pelilaudan toi-
sessa päässä, siitä tulee ”Tammi”. Se merkitään asettamalla toinen samanvärisen pelinappula sen päälle. ”Tammi” voi liikkua pelilau-
dalla viistosti sekä eteen- että taaksepäin.



Backgammon:

Johdanto:

Peli kahdelle pelaajalle, joilla kummallakin on 15 pelinappulaa (mustaa tai valkoista) sekä kaksi noppaa. Pelilaudan molemmissa päissä on 12 kiilaa (punaisia ja valkoisia kolmioita). Pelilaudan jakaa keskikaista. Kuuden ensimmäisen kolmion (kolmiot 1–6) väli-
nen tila on nimeltään ”Koti”. Pelaaja A omistaa ”Kodin A”, ja pelaaja B ”Kodin B”. Nuolet osoittavat pelinappuloiden liikkumissuunnan. Nopalla suuremman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa. Pelaajat heittävät noppia ja siirtävät pelinappuloita vuorotellen.

Pelin tavoite:

Tavoitteena on saada ensimmäisenä kaikki omat nappulat omalle kotipesälle ja sen jälkeen poistaa ne pelistä ”kotiuttamalla”. Piste-
määrä riippuu siitä, missä pelitilanteessa vastustaja sillä hetkellä on.

Pelin kulku:

Pelilauta on jaettu neljään pesään – kummallakin pelaajalla on

koti- ja ulkopesä. Pelilaudalla olevat mustat ja valkoiset kiilat on numeroitu 1–12. Pelilaudan jakava alue on nimeltään ”muuri”. Kumpikin pelaaja saa 15 valitsemansa väristä pelinappulaa, jotka asetetaan pelilaudalle seuraavasti:
Pelaaja, jolla on mustat pelinappulat, aloittaa. Pelaajat heittävät noppia vuorotellen ja asettavat pelinappulansa noppien silmä-
lukuja vastaaville paikoille. Esimerkiksi jos pelaaja saa silmäluvut 5 ja 2, hän voi siirtää yhtä pelinappulaa 5 kiilan verran ja toista nap-
pulaa 2 kiilan verran tai ensimmäistä pelinappulaa silmälukujen summan verran eli 7 kiilaa.

Tässä vaiheessa pelinappuloita voi siirtää mihin tahansa vapaaseen kiilaan tai kiilaan, jossa on yksi tai useampi pelaajan oma pelinap-
pula. Jos pelaaja saa johonkin kiilaan 2 omaa pelinappulaansa, hän ”linnoittaa” kiilan eikä vastustaja voi asettaa pelinappuloitaan kyseiseen kiilaan. Pelaajalla voi olla rajaton määrä pelinappuloita kiilassa, mutta pelinappuloita ei saa siirtää kiilaan, jossa on vähin-
tään 2 vastustajan pelinappulaa.
Jos pelaaja siirtää pelinappulansa kiilaan, jossa on vain yksi vastus-
tajan pelinappula (”orpo”), siirrettävä nappula syö sen, ja vastusta-
jan pelinappula siirretään muurille.

Sen pelaajan, jonka pelinappula on syöty ja siirretty muurille, on palautettava syöty nappula peliin ennen kuin hän voi siirtää muita pelinappuloitaan. Saadakseen syödyn pelinappulan takaisin laudalle pelaajan on heitettävä nopalla silmäluku, joka vastaa jonkin vastustajan kotikentällä olevan vapaan kiilan lukua. Toisella nopalla saatua silmälukua voi käyttää mahdollisen toisen syödyn pelinappulan palauttamiseen tai minkä tahansa pelinappulan siirtämiseen pelilaudalla.

Kotiuttaminen:

Kun pelaaja on saanut kaikki pelinappulansa omalle kotipesälleen, hän voi kotiuttaa ne poistamalla nappulan noppien silmälukua vastaavista kiiloista. Esimerkiksi jos pelaajalla on pelinappula kiilas-
sa 2 ja kiilassa 4 ja hän heittää silmäluvut 2 ja 4, hän voi kotiuttaa molemmat pelinappulat. Jos taas pelaaja heittää silmäluvut 2 ja 4 ja hänellä on pelinappula vain kiilassa 4 mutta ei kiilassa 2, hän voi kotiuttaa kiilassa 4 olevan pelinappulan ja siirtää sen jälkeen luvultaan korkeimmassa kiilassa olevan pelinappulan 2 kiilaa taaksepäin.
Jos pelinappula syödään kesken kotiuttamisen, se on siirrettävä muurille, palautettava sieltä peliin ja kuljetettava kotikentälle ennen kotiuttamisen jatkamista.

VAROITUS! Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille.
Tukehtumisvaara, sisältää pieniä osia. Säilytä nämä tiedot.



330189

SV

Schack:

Introduktion:

Spelet spelas på ett schackbräde med 64 omväxlande svarta och vita rutor. Varje spelare har en kung, en drottning, 2 löpare, 2 springare, 2 torn och 8 bönder, som vid spelets början ställs upp enligt illustrationen

Mål:

Målet med spelet är att sätta motståndarens kung i schack matt.

Det finns tre sätt att undkomma faran när ens kung är satt i schack:

A – Genom att slå ut den hotande schackpjäsen, antingen med kungen eller med någon av de andra pjäserna.

Det går inte att slå ut schackpjäsen med kungen om kungen därmed hamnar på en ruta där den är satt i schack matt av en annan pjäs.

B – Genom att flytta kungen till en icke-hotad ruta.

C – Genom att placera en annan pjäs mellan den hotande schackpjäsen och kungen.

Om spelaren inte kan utföra något av ovanstående är spelaren schack matt och spelomgången är över.

Regler:

Kungen kan flyttas ett steg i valfri riktning (till svart eller vit ruta), d.v.s. framåt, bakåt, åt sidan eller diagonalt.

Drottningen får flytta hur många rutor som helst, framåt, bakåt, åt sidan eller diagonalt, så länge det inte står några andra pjäser i vägen.

Tornet får flytta framåt, bakåt och åt sidorna över ett obegränsat antal rutor.

Löparen flyttar diagonalt, antingen framåt eller bakåt.

Springaren får bara flytta till en ruta med motsatt färg från rutan den står på, men kan hoppa över en ruta. Den flyttar därmed tre rutor: en eller två rutor framåt, bakåt eller åt sidan och återstående ruta/rutor i nittio graders vinkel. Det finns inga hinder för den här förflyttningen. Springaren är den enda schackpjäsen som får hoppa över andra pjäser på brädet.

Bonden rör sig framåt en ruta åt gången. Under sitt första drag får den dock flytta två rutor framåt. När bonden kommer över till bottenraden förvandlas den genast till valfri pjäs i den egna färgen. En spelare vars bonde slår ut en drottning kan få tillbaka förlorade schackpjäser.

Slå ut:



Med undantag för bonden slår schackpjäserna ut motståndarpjäser i den riktning som normal förflyttning sker.

Den utslagna pjäsen flyttas av brädet och ersätts av motståndarens pjäs. Bonden slår ut motståndarpjäser genom att ta ett steg snett framåt till en ruta med samma färg som den tidigare ockuperade. Den utslagna pjäsen flyttas från brädet och bonden tar dess plats.

Dam:

Introduktion:

Dam är ett spel för två (2) spelare.

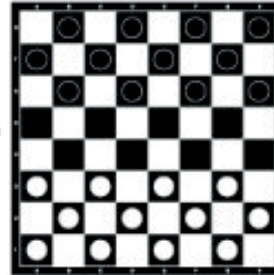
Varje spelare väljer en färg och placerar ut sina tolv (12) spelbrickor på varannan ruta på de tre (3) första raderna på spelplanen. Båda spelarna måste placera sina brickor på rutor med samma färg. Spelarna turas om att flytta sina brickor.

Mål:

Att fånga motståndarens brickor och ta bort dem från brädet.

Regler:

För att ta bort en motståndarbricka från brädet måste spelaren hoppa över brickan. För att hoppa över en motståndarbricka ska man flytta sin egen bricka diagonalt över den infångade brickan, och landa på en tom ruta. Alla drag måste ske diagonalt och brickan ska därmed alltid landa på en ruta med samma färg. Spelaren får flytta sin bricka två eller tre gånger i samma drag så länge det finns lediga rutor snett framför motståndarbrickan. När en spelares bricka når fram till motståndarens sista rad, på motsatta sidan av spelbrädet, förvandlas brickan till en kung. Detta markeras genom att en annan bricka (med samma färg) placeras ovanpå kungen. En kung får flyttas både framåt och bakåt på spelbrädet i diagonal riktning.



Backgammon:

Introduktion:

Ett spel för två spelare som ska ha 15 spelbrickor (svarta respektive vita) och två tärningar var. På båda sidor av spelbrädet finns 12 rader eller fält (röda och vita trianglar). Brädet delas av ett mittparti. Utrymmet mellan triangel nummer 6 och nummer 1 kallas spelarens "bo". Spelare A äger "Bo A" och spelare B äger "Bo B". Pilarna visar i vilken riktning brickorna ska flyttas. Den som slår högst på tärningen gör första draget. Spelarna turas om att kasta tärningarna och göra sitt drag.

Mål:

Att bli den första att flytta in alla sina brickor i sitt bo och ta bort dem från spelplanen genom att "flytta ut" dem. Hur många poäng som erhålls beror på hur det gick för förloraren.

Spelregler:

Observera att spelbrädet är uppdelat i fyra områden då varje spelare har ett inre och ett yttre område. De svarta och vita fälten på brädet är numrerade mellan 1-12. Det avdelande utrymmet kallas "vall".

Varje spelare får 15 brickor vardera, spelarna väljer själva färg och placerar ut brickorna enligt följande:

Den som spelar svart börjar. Spelarna turas om att slå tärningarna och flytta sina brickor till de fält som tärningarna anger. Om du till exempel slår 5 & 2 får du flytta en av dina brickor 5 steg och en annan 2 eller flytta en och samma bricka först 5 steg och sedan 2, det vill säga totalt 7 steg.

I det här spelskedet får du flytta till ett fält som inte har några brickor eller som ockuperas av dina egna brickor. När du får 2 brickor på ett fält "stänger" du fältet så att din motståndare inte kan landa på det. Det finns ingen gräns för hur många brickor en spelare kan ha på ett fält. Du får inte landa på ett fält som ockuperas av 2 eller flera motståndarbrickor.

När du flyttar en av dina brickor till ett fält där din motståndare bara har en bricka (blotta), slår du ut den brickan.

Ta bort den utslagna brickan och placera den på vallen.

Om din bricka har slagits ut och ligger på vallen måste du flytta in brickan igen innan du får flytta någon annan bricka. För att flytta in brickan måste du slå den siffra som motsvarar ett öppet fält i motståndarens bo. Använd sedan siffran på den andra tärningen för att flytta in eller flytta någon annan av dina brickor det antal steg som tärningen visar.

Flytta ut:

När du har flyttat alla dina brickor till ditt eget bo ska du "flytta ut" dem genom att ta bort dem från fälten som motsvarar siffrorna i tärningsslaget. Om du till exempel har en bricka på 2 och en på 4 i ditt bo och du slår 2 och 4 på tärningarna får du flytta ut båda brickorna. Om du slår 2 och 4 men bara har en bricka på 4 och inte på 2 får du flytta ut brickan på 4 och sedan flytta ner en bricka 2 steg från det av dina ockuperade fält som har högst nummer. Om din bricka slås ut när du ska till att flytta ut den måste den återigen placeras på vallen, flyttas in i spelet igen och flyttas runt till ditt bo innan du kan flytta ut den.

WARNING! Inte lämplig för barn under 3 år.

Risk för kvävning, innehåller små delar. Bevara dessa information.



330189 ET

Male:

Sissejuhatus:

Mängu mängitakse malelual, millel on 64 musta ja valget ruutu. Mõlemal mängijal on kuningas, lipp, 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit ja 8 etturit, mis mängu alguses paiknevad pildil näidatud kohtadel.

Mängu eesmärk:

Mängu eesmärk on matistada vastase kuningas.

Malemängus kasutatav kuningas

saab ohtu vältida kolme moodi:

A – Kuningas ise või mõni muu malend lööb kuningat ähvardavat nuppu.

Kuningas ei tohi lüüa ohtu kujutavat malendit, kui vastane saab selle tagajärjel teha mati mõne muu malendiga.

B – Kuningas liigub vabasse ruutu, kus ohtu pole.

C – Kuninga ja ähvardava malendi vahele tuuakse mõni muu malend.

Kui ühegi nimetatud mooduse kasutamine pole võimalik, on mati seis ja mäng on läbi.

Mängureeglid:

Kuningas võib liikuda ühe ruudu võrra mis tahes suunas, otse, kõrvale või diagonaalis.

Lipp võib liikuda ükskõik mitu ruutu otse kõrvale või diagonaalis, kuni selle teele jääva muu malendini.

Vanker võib liikuda otse- ja külgsuunas ükskõik mitu ruutu.

Oda võib liikuda diagonaalis ette- ja taha suunas.

Ratsu liikumine lõpeb alati teist värvi ruudus kui see, millelt liikumine algas. See liigub kolme ruudu võrra: üks või kaks ruutu otse või kõrvale ja viimase sammu (või kaks) algse liikumissuuna suhtes täisnurga all. Takistused ratsukäiku ei sega. Ratsu on ainuke malend, mis saab hüpata üle teiste malendite.

Ettur liigub ühe ruudu kaupa otse edasi. Esimesel liikumiskorral võib see siiski astuda ka kaks ruutu edasi. Kui ettur jõuab laua teise serva, võib selle vahetada mis tahes muu samavärvilise malendi vastu. Mängija, kelle ettur lööb vastase lipu, võib kaotatud malendid tagasi saada.

Vastase malendite löömine:

Kõik malendid, välja arvatud ettur, löövad vastase malendeid oma liikumissuunas.



Ründav malend jääb löödud malendi ruudule. Ettur lööb malendeid, liikudes diagonaalis sama värvi ruudule kui see, millel ta juba on ja jääb löödud malendi asukohta.

Kabe:

Sissejuhatus:

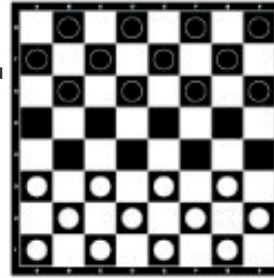
Kabet mängitakse kahekesi. Kumbki mängija valib värvi ja paigutab kaks-teist (12) mängunuppu üle ühe ruudu mängulaua esimesel kolmel (3) real. Nupud paigutatakse nendega sama värvi ruutudele. Mängijad liigutavad nuppe vaheldumisi.

Mängu eesmärk:

Mängu eesmärk on ära võtta vastase mängunupud.

Mängureeglid:

Vastase mängunupu võtmiseks peab mängija hüppama oma nupuga üle vastase nupu. Mängunuppudest hüpatakse üle diagonaalis ja löödava nupu taga olev ruut peab olema tühi. Kõik käigud tehakse diagonaalis ja lõpetatakse algsega samavärvilises ruudus. Hüppeid üle vastase nuppude võib teha seni, kuni ees diagonaalis on vabu ruute. Kui mängunupp jõuab vastasmängija lauapoollele viimasele reale, saab sellest „tamm“. Selle tähistamiseks asetatakse selle peale teine samavärviline nupp. Tamm võib mängulaual liikuda diagonaalis edasi- ja tagasisuunas.



Trikktrakk (Backgammon):

Sissejuhatus:

Mängitakse kahekesi, mõlemal 15 mängunuppu (mustad või valged) ja kaks täringut. Mängulaua mõlemal servas on 12 kiilu (punased ja valged kolmnurgad). Mängulauda poolitab keskjoon. Kuue esimese kolmnurga (1–6) vahelist ruumi nimetatakse „koduks“. Mängijal A on „kodu A“ ja mängijal B „kodu B“. Noolend näitavad mängunuppude liikumissuunda. Alustab täringuga suurema silmade arvu visanud mängija. Mängijad viskavad täringuid ja liigutavad nuppe vaheldumisi.

Mängu eesmärk:

Eesmärk on saada kõik oma nupud oma koju ja need mängust „kojuviimisega“ eemaldada. Punktisumma sõltub sellest, milline on vastase hetkeolukord mängus.

Mängu käik:

Mängulaud on jagatud neljaks väljaks, kummalgi mängijal on kodu- ja väline väli. Mängulaua olevad mustad ja valged kiilud on nummerdatud (1–12). Mängulauda poolitavat ala nimetatakse „müüriks“.

Kumbki mängija saab 15 valitud värvi mängunuppu, mis paigutatakse mängulauale järgmiselt.

Alustab mustade nuppudega mängija. Mängijad viskavad järjekorras täringuid ja paigutavad mängunupud visatud silmadele vastavatele kohtadele. Näiteks kui mängija saab 5 ja 2 silma, saab ta liigutada ühte mängunuppu 5 kiilu võrra ja teist 2 kiilu võrra või esimest mängunuppu silmade summa võrra ehk 7 kiilu. Selles etapis võib mängunuppe liigutada ükskõik millisele vabale kiilule või kiilule, millel on juba üks või mitu mängija enda mängunuppu. Kui mängija saab mõnele kiilule kaks (2) oma mängunuppu, „kindlustab“ ta kiilu ja vastane ei tohi sellele kiilule oma nuppe paigutada. Mängijal võib olla määramatu arv oma mängunuppe ühel kiilul, aga neid ei saa liigutada kiilule, millel on vähemalt kaks vastasmängija nuppu.

Kui mängija liigutab mängunupu kiilule, millel on ainult üks vastase nupp („orb“), siis ta võtab selle ära ja nupp läheb müürile.

Mängija, kelle mängunupp ära võeti ja müürile pandi, ei saa muid nuppe enne liigutada, kui on ära võetud nupu uuesti mängu toonud. Ära võetud nupu lauale tagasi toomiseks peab mängija viskama täringuga silmade arvu, mis vastab vastasmängija koduväljal olevate vabade kiilude arvule. Teise täringuga saadud silmade arvu võib kasutada teise võimaliku ära võetud nupu tagasi toomiseks või mis tahes mängulaua oleva nupu liigutamiseks laual.

Kojuviimine:

Kui mängija on kõik oma nupud viinud koduväljale võib ta need koju viia, eemaldades nuppe täringusilmadele vastavate kiiludelt. Näiteks kui mängijal on nupud kiiludel 2 ja 4 ja ta viskab täringutel 2 ja 4 silma, võib ta mõlemad nupud koju viia. Kui mängija viskab aga 2 ja 4 silma ja tal on nupud kiilul 4, aga mitte kiilul 2, võib ta koju viia kiilul 4 oleva mängunupu ja seejärel liigutada suurema numbriga kiilul olevat nuppu 2 kiilu tagasi.

Kui mängunupp võetakse ära kojuviimisel, peab see minema müürile, kust enne kojuviimise jätkamist peab selle tooma tagasi mängu ja viima koduväljale.

HOIATUS! Ei ole sobiv alla 3 aastastele lastele.

Lämbumisoht, komplekt sisaldab väikseid objekte. Hoidke teabeleht alles.



330189 LV

Šahs:

Ievads:

Spēli spēlē uz šaha galda, kurā ir 64 melni un balti lauciņi.

Katram no abiem spēlētājiem ir viens karalis, viena dāma, 2 laidņi, 2 zirgi, 2 torņi un 8 bandinieki, kas spēles sākumā ir izvietoti ilustrācijā redzamajā kārtībā.

Spēles uzdevums:

Spēles uzdevums ir pieteikt matu pretinieka karalim.

Karalis, kuram pieteikts šahs, no tā var izvairīties trīs dažādos veidos:

A – Karalis vai kāda cita figūra nosit karalim šahu pieteikušo figūru.

Karalis nevar nosist šahu pieteikušo figūru, ja, nositot šo figūru, karalis nonāktu uz lauciņa, kurā kāda cita pretinieka figūra varētu pieteikt karalim matu.

B – Karalis pāriet uz citu lauciņu, uz kura to vairs neviens neapdraud.

C – Starp karali un šahu pieteikušo figūru tiek novietota kāda cita figūra.

Ja nevienam no iepriekš minētajām metodēm nav iespējams izmantot, tiek uzskatīts, ka karalim ir pieteikts mats, un spēle beidzas.

Spēles noteikumi:

Karalis var pārvietoties pa vienam lauciņam jebkurā virzienā, t. i., vertikāli, horizontāli vai diagonāli.

Dāma var pārvietoties neierobežotu lauciņu skaitu vertikāli, horizontāli vai diagonāli, ciktāl tās ceļu neaizšķērso citas figūras.

Tornis var pārvietoties vertikāli un horizontāli neierobežotu lauciņu skaitu.

Laidnis var pārvietoties diagonāli turp un atpakaļvirzienā.

Zirgs, izdarot gājienu, vienmēr pārvietojas no vienas krāsas lauciņa uz citas krāsas lauciņu. Zirga solis ir trīs lauciņi: viens vai divi lauciņi horizontālā vai vertikālā virzienā un viens lauciņš (vai divi lauciņi) sākotnēji uzņemtajam virzienam perpendikulārā virzienā.

Citas figūras zirga ceļu neaizšķērso.

Zirgs ir vienīgā šaha figūra, kas var lēkt pāri citām šaha figūrām.

Bandinieks pārvietojas taisni uz priekšu, vienā gājienā paejot vienu lauciņu.

Katru reizi, izdarot pirmo gājienu, bandinieks drīkst pāriet uz priekšu divus lauciņus.

Ja bandinieks sasniedzis šaha dēlīša pretējo pusi, to uzreiz iespējams nomainīt pret jebkuru citu tās pašas krāsas figūru.

Spēlētājs, kura bandinieks nosit karalieni, var atgūt zaudētās



figūras.

Pretinieka figūras nosīšana:

Visas figūras, izņemot bandinieku, pretinieka figūras nosit pārvietošanās virzienā.

Pretinieka figūru nositusī figūra ieņem nosistās figūras vietu.

Bandinieks sit citas figūras, virzoties uz priekšu diagonāli, pārejot uz tādas pašas krāsas lauciņu, uz kāda tas jau atrodas. Bandinieks ieņem nosistās figūras vietu.

Tammi:

Ievads:

Dambrete ir divu (2) spēlētāju spēle. Abi spēlētāji izvēlas kauliņu krāsu un uz dambretes galda izvieto divpadsmit (12) kauliņus, novietojot tos uz katra otrā lauciņu pirmajās trīs (3) lauciņu rindās. Abiem spēlētājiem savi kauliņi jānovieto uz kauliņu krāsai atbilstošas krāsas lauciņiem. Spēlētāji gājienus izdara pārmaiņus.

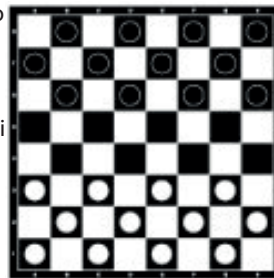
Spēles uzdevums:

Spēles mērķis ir nosist visus pretinieka kauliņus.

Spēles noteikumi:

Lai nosistu pretinieka kauliņu, spēlētājam ar savu kauliņu ir jāpārlec pāri pretinieka kauliņam. Kauliņam jāpārlec diagonāli, un aiz nositamā kauliņa ir jābūt tukšam lauciņam. Visi gājieni jāizdara diagonāli, no ieņemtā krāsas lauciņa pārvietojoties uz tādas pašas krāsas lauciņu. Iespējams izdarīt arī divus, trīs vai vairāk nosīšanas lēcienus, kamēr vien aiz nositamajiem kauliņiem ir brīvi lauciņi. Kad kauliņš sasniedz pretinieka puses pēdējo rindu spēļu galda otrā pusē, kauliņš kļūst par "dāmu". To iezīmē, uzliekot šim kauliņam virsū otru tās pašas krāsas kauliņu.

Dāma var pārvietoties pa spēļu laukumu gan diagonāli, gan horizontāli, gan vertikāli.



Bekgemons:

Ievads:

Spēle diviem spēlētājiem, katram spēlētājam ir 15 kauliņi (melni vai balti), kā arī divi metamie kauliņi. Abās spēļu galda pusēs ir 12 trijstūri (sarkani un balti trijstūri). Spēļu galda sadala viduslīnija. Vieta starp pirmajiem sešiem trijstūriem (1.-6. trijstūris) ir "Māja". A spēlētājam ir "A māja", un B spēlētājam ir "B māja". Bultas norāda spēļu kauliņu pārvietošanās virzienu. Gājienu sāk lielāko punktu skaitu uzmetušais dalībnieks. Spēlētāji pārmaiņus met metamos kauliņus un izdara gājienus.

Spēles uzdevums:

Uzdevums ir pirmajam pārvietot visus savus kauliņus uz savu māju un pēc tam noņemt tos no laukuma.

Iegūto punktu skaits ir atkarīgs no tā, kāda attiecīgajā spēles brīdī ir pretinieka situācija.

Spēles gaita:

Spēles laukums ir sadalīts četros sektoros, katram spēlētājam ir māja un pagals. Uz spēles galda esošie melnie un baltie trijstūri ir numurēti (1-12). Spēļu laukumu sadalošo zonu sauc par "šķirtni". Katrs spēlētājs saņem 15 izvēlētās krāsas kauliņus, kurus uz laukuma izvieto šādi:

Spēli sāk dalībnieks, kuram ir melnie kauliņi. Spēlētāji pārmaiņus met metamos kauliņus un izvieto kauliņus uz uzņemto punktu skaitam atbilstošiem lauciņiem. Piemēram, ja spēlētājs uzmet 5 un 2, viņš var pārvietot vienu kauliņu par 5 trijstūriem un otru kauliņu par 2 trijstūriem, vai arī pirmo kauliņu par uzņemto punktu skaitam atbilstošu trijstūru skaitu, t. i., 7 trijstūriem.

Šajā stadijā kauliņus var pārvietot uz jebkuru brīvu trijstūri vai trijstūri, kurā jau ir viens vai vairāki gājienus izdarošā spēlētāja kauliņi. Ja spēlētājs kādā no trijstūriem novieto 2 kauliņus, viņš šo trijstūri "nocietina", un šajā trijstūrī spēles pretinieks savus kauliņus vairs nevar novietot. Spēlētājam trijstūrī var atrasties neierobežots kauliņu skaits, bet kauliņus nevar pārvietot uz trijstūri, kurā jau atrodas vismaz 2 pretinieka kauliņi.

Ja spēlētājs savu kauliņu pārceļ uz trijstūri, kurā atrodas tikai viens pretinieka kauliņš ("bārenis"), pārceltais kauliņš to nosit un nosisto pretinieka kauliņu pārceļ uz šķirtni.

Tam spēlētājam, kura kauliņš ir nosists un pārcelts uz šķirtni, nosists kauliņš vispirms ir jāatgriež spēlē, un tikai tad viņš drīkst izdarīt gājienus ar citiem kauliņiem. Lai nosisto kauliņu varētu novietot atpakaļ uz galda, spēlētājam ir jāuzņem tads punktu skaits, kas atbilst kādam pretinieka mājas laukā esošā brīvā trijstūra numuram.

Ar otru metamo kauliņu uzņemto punktu skaitu iespējams izmantot cita nosista kauliņa atgriešanai spēlē vai jebkura cita kauliņa pārceļšanai uz spēles galda.

Kauliņa novietošana mājā:

Kad spēlētājs ir novietojis visus savus kauliņus savā mājā, viņš var tos var noņemt no galda, noņemot kauliņus no metamo kauliņu uzņemto punktu skaitam atbilstošiem trijstūriem. Piemēram, ja spēlētāja viens kauliņš ir novietots 2. trijstūrī, bet otrs kauliņš – 4. trijstūrī un viņš uzmet 2 un 4, viņš no galda var noņemt abus kauliņus. Savukārt, ja spēlētājs uzmet 2 un 4, un viņam ir kauliņš tikai 4. trijstūrī, taču 2. trijstūrī kauliņa nav, viņš 4. trijstūrī novietoto kauliņu var noņemt no galda, un pēc tam trijstūrī, kura numurs ir lielāks, izvietoto kauliņu var pārvietot par 2 trijstūriem atpakaļ. Ja kādu no kauliņiem nosit pēc tam, kad uzsākta kauliņu noņemšana, tas vispirms jāievada spēlē, jāatved uz māju, un tikai tad var turpināt kauliņu noņemšanu.

BRĪDINĀJUMS! Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem. Nosmakšanas risks, satur nelielas detaļas. Saglabājiet šo informāciju.



Šachmatai:

[vadas:

Žaidimas žaidžiamas ant šachmatų lentos su 64 juodais ir baltais laukeliais. Abu žaidėjai turi po karalių, valdovę, 2 rikius, 2 žirgus, 2 bokštus ir 8 pėstininkus, kurie žaidimo pradžioje sustatomi į savo vietas taip, kaip parodyta paveikslėlyje.

Žaidimo tikslas:

Žaidimo tikslas – paskelbti priešininko karaliui matą.

Šachmatų karalius pavojaus gali išvengti trim būdais:

A. Karalius arba kuri nors kita šachmatų figūra nukerta karaliui grasinančią šachmatų figūrą.

Karalius negali nukirsti grasinančios šachmatų figūros, jeigu taip padaręs jis atsidurs laukelyje, kuriame kuri nors kita priešininko figūra gali paskelbti jam matą.

B. Karalius perkeliamas į laisvą laukelį, kuriame nebėra pavojaus.

C. Tarp karaliaus ir grasinančios šachmatų figūros perkeliama kuri nors kita šachmatų figūra.

Jeigu nė vienu iš aprašytų būdų pasinaudoti neįmanoma, skelbiamas matas ir žaidimas baigiamas.

Žaidimo taisyklės:

Karalius gali paeiti vieną laukelį bet kuria kryptimi, t. y. vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai.

Valdovė gali paeiti bet kiek laukelių vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai, jeigu priešais ją nestovi kita figūra.

Bokštas gali eiti vertikaliai ir horizontaliai bet kiek laukelių.

Rikis gali judėti įstrižai pirmyn ir atgal.

Žirgas visada iš laukelio, kuriame stovi, į perkeliamas kitos spalvos laukelį. Jis paeina tris laukelius: vieną arba du laukelius vertikaliai arba horizontaliai ir vieną arba du laukelius į šoną, statmenai pirmajai ėjimo kryptiai. Kliūtys žirgui judėti netrukdo. Žirgas – vienintelė šachmatų figūra, galinti peršokti kitas šachmatų figūras. Pėstininkas juda tiesiai į priekį, kaskart po vieną laukelį. Tačiau pirmuoju ėjimu jis gali žengti į priekį du laukelius. Pasiekęs kitą šachmatų lentos galą, pėstininkas gali iškartapti bet kuria kita tos pačios spalvos šachmatų figūra. Žaidėjas, kurio pėstininkas nukerta valdovę, gali susigrąžinti visas prarastas figūras.

Priešininko žaidimo figūros kertamos taip:

išskyrus pėstininkus, šachmatų figūros priešininko figūras kerta savo judėjimo kryptimis.



Kertanti figūra užima nukirstos figūros vietą. Pėstininkas kerta figūrą paeidamas įstrižai į priekį į tos pačios spalvos laukelį, ant kokio stovi. Jis užima nukirstos figūros vietą.

Šaškės:

[vadas:

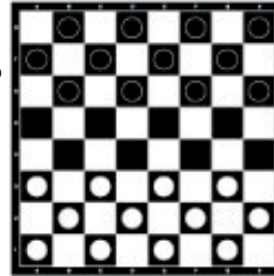
Šaškės yra žaidimas dviem (2) žaidėjams. Žaidėjai pasirenka savo spalvą ir išdėlioja dvylika (12) žaidimo figūrų į kas antrą langelį pirmose trijose (3) žaidimo lentos eilėse. Abu žaidėjai savo figūras išdėlioja tos pačios spalvos laukeliuose. Žaidėjai figūras perkelia pakaitomis.

Žaidimo tikslas:

Žaidimo tikslas – nukirsti priešininko šaškes.

Žaidimo taisyklės:

Tam, kad nukirstų priešininko šaškę, žaidėjas savo šaške turi peršokti priešininko šaškę. Per šaškę reiškia šokti įstrižai, o laukelis už kertamos šaškės turi būti tuščias. Visi ėjimai atliekami įstrižai ir į tos pačios spalvos laukelį, iš kurio einama. Kertanti šaškė gali atlikti iš eilės du ar tris šuolius, t. y. kol įstriža kryptimi bus laisvų laukelių. Kai šaškė pasiekia paskutinę eilę priešininko lentos gale, ji tampa dama. Ji pažymima uždedant antrą tos pačios spalvos šaškę ant viršaus. Dama gali judėti žaidimo lenta įstrižai į priekį ir atgal.



Nardai:

[vadas:

Žaidimas dviem žaidėjams; vienas ir kitas turi po 15 žaidimo figūrų (juodų arba baltų) ir du kauliukus. Abiejuose žaidimo lentos galuose yra 12 laukelių (raudonų ir baltų trikampių). Žaidimo lentą dalija vidurio pertvara. Pirmųjų šešių trikampių sekcija (trikampiai 1–6) vadinama namais. Žaidėjas A turi A namus, o žaidėjas B – B namus. Rodyklės rodo žaidimo figūrų judėjimo kryptį. Metamas kauliukas, ir pradeda tas žaidėjas, kuriam iškrinta didesnis skaičius. Žaidėjai meta kauliukus ir pakaitomis stumia žaidimo figūras.

Žaidimo tikslas:

Tikslas – pirmam surinkti visas savo figūras į savo namų lauką, o paskui pašalinti jas iš žaidimo demobilizuojant. Taškų skaičius priklauso nuo to, kioje žaidimo padėtyje tą akimirką yra priešininkas.

Žaidimo eiga:

Žaidimo lenta padalyta į keturis laukus – žaidėjai turi po namų ir išorinį lauką. Ant žaidimo lentos esantys trikampiai sunumeruoti nuo 1 iki 12. Žaidimo lentą dalijanti zona vadinama siena. Žaidėjai gauna po 15 pasirinktos spalvos žaidimo figūrų, kurios ant lentos išdėliojamos, kaip nurodyta toliau. Žaidėjas, kuris turi juodas žaidimo figūras, pradeda. Žaidėjai pakaitomis meta kauliukus ir stato savo žaidimo figūras atitinka-

mai pagal iškritusius skaičius. Pavyzdžiui, jeigu žaidėjui iškrinta skaičiai 5 ir 2, jis gali vieną figūrą perkelti per penkis trikampus ir antrą figūrą per du trikampus arba pirmąją figūrą gali perkelti atsižvelgdamas į iškritusių skaičių sumą, t. y. per 7 trikampus. Šiame etape žaidimo figūras galima perkelti ant bet kurio laisvo trikampo arba ant trikampo, ant kurio yra viena arba daugiau to paties žaidėjo figūrų. Jeigu žaidėjas ant kurio nors trikampo surenka 2 savo figūras, jis užvaldo trikampį, ir priešininkas negali ant to trikampo statyti savo žaidimo figūrų. Žaidėjas ant trikampo gali turėti neribotą skaičių figūrų, tačiau figūrų negalima perkelti ant to trikampo, ant kurio yra bent 2 priešininko figūros. Jeigu žaidėjas perkelia savo figūrą ant trikampo, ant kurio yra tik viena priešininko figūra (našlaitė), perkeltoji figūra šią nukerta, ir priešininko figūra atsiduria ant sienos.

Tas žaidėjas, kurio figūra yra nukirsta ir perkelta ant sienos, turi nukirstą figūrą grąžinti į žaidimą – tik tada jis galės eiti kitomis savo figūromis. Kad galėtų nukirstą figūrą grąžinti atgal ant lentos, žaidėjas turi išmesti kauliuku tokį skaičių, kuris atitinka kurio nors priešininko namų lauke esančio laisvo trikampo numerį. Antruoju kauliuku išmestas skaičius gali būti panaudotas kitai nukirstai figūrai grąžinti arba bet kuriai figūrai perkelti žaidimo lentoje.

Demobilizacija:

Kai žaidėjas visas savo figūras surenka savo namų lauke, jis gali jas demobilizuoti, t. y. pašalinti figūras nuo kauliukais išmestus skaičius atitinkančių trikampių. Pavyzdžiui, jeigu žaidėjo figūrų yra ant 2-ojo ir 4-ojo trikampių, o jis išmeta skaičius 2 ir 4, jis gali demobilizuoti abi figūras. Arba, jeigu žaidėjas išmeta skaičius 2 ir 4, o jo figūrų yra tik ant 4-ojo trikampo, tačiau ant 2-ojo trikampo nėra, jis gali demobilizuoti figūrą nuo 4-ojo trikampo, o paskui už jo ant aukščiausiu skaičiumi pažymėto trikampo esančią figūrą perkelti 2 trikampaiais atgal.

Jeigu žaidimo figūra nukertama demobilizacijos metu, ją reikia perkelti ant sienos, iš ten grąžinti į žaidimą ir perkelti į namų lauką, kad būtų galima demobilizaciją tęsti.

[SPĖJIMAS! Netinka vaikams iki 3 metų .

Pavojus užspringti, yra smulkių detalių. Išsaugokite šią informaciją.

