

Un joueur peut « casser » un moulin en déplaçant un jeton qui réalise un moulin. Puis, il peut repositionner ce jeton pour réaliser le même moulin une deuxième fois, ou autant de fois qu'il le désire. Ce faisant, il capture un jeton adverse chaque fois. On réfère quelquefois à la capture de jeton sous le nom de « frappe » à l'adversaire. La phase 3 commence lorsque l'un des adversaires n'a plus que 3 pions. Phase 3 — sauter (optionnel) : lorsqu'un joueur n'a plus que 3 jetons, il n'a plus l'obligation de se déplacer seulement sur les intersections adjacentes : il peut sauter ou voler jusque sur n'importe quelle intersection inoccupée.

Comment gagner : lorsque votre adversaire n'a plus que 2 jetons, il ne peut alors plus réaliser de moulin. D'autre part, si un joueur est bloqué et ne peut plus se déplacer lors de la phase 2, il perd automatiquement.

Tic-Tac-Toe

Nombre de joueurs : 2
Matériel : 5 pièces en forme de X, 5 pièces en forme de O, une planche de jeu.

But du jeu : soyez le premier joueur à aligner 3 pièces sur une grille de 9 cases.

Comment jouer : chaque joueur obtient 5 pièces de la même couleur. Choisissez celui qui commencera. Les adversaires jouent en déposant à tour de rôle une pièce sur la planche, soit jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à aligner trois pièces (horizontalement, verticalement ou diagonalement), soit jusqu'à ce que les 9 cases soient occupées. Si toutes les cases de la planche sont occupées sans qu'il y ait d'alignement de 3 pièces identiques, alors la partie est nulle.

Comment gagner : un joueur qui réussit à aligner 3 pièces gagne.

Triangle magique

Nombre de joueurs : 1
Matériel : 3 pions bleus, 4 pions verts, 2 pions jaunes, 4 pions rouges, 1 pion blanc, 1 planche de jeu.

But du jeu : Terminer la partie avec le moins de pions possible.

Comment jouer : placez les 5 jetons bleus dans les trous à la base du triangle; les 4 pions verts dans les trous au-dessus des bleus; les 3 pions jaunes au-dessus des verts; et les 2 pions rouges au-dessus des jaunes. Laissez libres les 2 trous du sommet. Pour commencer, choisissez l'un des pions jaunes latéraux (pas celui du milieu) et sautez par-dessus un pion rouge adjacent. Continuez à sauter par-dessus les pions adjacents jusqu'à ce que vous ayez retiré tous les pions du triangle, ou jusqu'à ce que vous ne puissiez plus faire aucun mouvement.

Jetez les dés

Nombre de joueurs : nombre illimité.
Matériel : 2 dés, 9 pions, 1 planche de jeu.

But du jeu : Recouvrir le plus de nombres possible sur la planche de jeu de façon à compter le plus de points possible.

Comment jouer : déterminez qui commencera. Le joueur choisi lance les dés et tente de recouvrir le plus de nombres possible en utilisant la valeur de chaque dé individuellement. Par exemple, un 10 permettrait au joueur qui l'a obtenu de recouvrir le 7 et le 3, le 6 et le 4, le 8 et le 2 ou le 9 et le 1. Une fois que les numéros sont recouverts, le même joueur lance encore les dés et recouvre d'autres numéros. Les numéros déjà recouverts ne peuvent plus servir. Si le 7, le 8 et le 9 sont déjà recouverts, le joueur peut utiliser un seul dé. Lorsque aucun autre numéro ne peut être recouvert, on compte le score du joueur en additionnant les nombres qui ne sont pas recouverts, puis c'est le tour du prochain joueur.

Dames chinoises

Nombre de joueurs : 2 à 6
Matériel : 60 pions (10 de 6 couleurs différentes chacune), 1 planche de jeu.

Installation : pour une partie de 6 joueurs, tous les pions et triangles sont utilisés. S'il y a 4 joueurs, la partie se joue avec 2 paires de triangles opposés. S'il y a 2 joueurs, la partie devrait aussi se jouer avec 2 triangles opposés. Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs commenceront dans 3 triangles possédants une distance égale entre chacun d'entre eux. Chacun des joueurs choisit une couleur et positionne les 10 pions de cette couleur dans le triangle correspondant.

But du jeu : être le premier joueur à déplacer ses pions à travers la planche de jeu dans le triangle opposé.

Comment jouer : décidez qui commence. À leur tour, les joueurs font avancer un seul pion de leur couleur. Ils peuvent soit déplacer un pion dans un cercle adjacent, SOIT sauter par-dessus un pion ou plus. Lorsque l'on saute un pion, il faut le faire par-dessus un pion adjacent et le cercle d'arrivée doit être vide et situé directement derrière le pion adjacent. Les sauts s'effectuent vers n'importe laquelle des 6 directions et par-dessus tous les pions, vos propres pions compris. Après chaque saut, le joueur a le choix entre terminer son tour ou continuer à sauter par-dessus un autre pion, s'il le veut et s'il le peut. À l'occasion, le joueur sera capable de déplacer son pion directement du triangle de départ jusqu'au triangle opposé en un seul tour! Les pions ne sont pas retirés de la planche. Il est permis de déplacer un pion dans n'importe quels trous sur la planche, y compris dans les triangles des adversaires et les triangles inoccupés. En revanche, les pions qui ont atteint le triangle opposé ne peuvent plus se déplacer hors du triangle, seulement à l'intérieur.

Comment gagner : le premier joueur à déplacer ses 10 pions dans le triangle de destination gagne. Si un pion adverse bloque l'entrée du triangle d'arrivée, le joueur peut prendre la place de ce pion en substituant son pion au pion adverse.



ambassador
FABRIQUÉ PAR:
 Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,
 Hong Kong
www.merchantambassador.com
FABRIQUÉ EN CHINE



Veuillez conserver ces instructions pour pouvoir vous y référer ultérieurement.
 Le contenu et les couleurs peuvent varier par rapport aux illustrations.
 Attention ! Risque d'étouffement. Pièces de petite taille.
 Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois



ENSEMBLE DE 10 JEUX

INSTRUCTIONS

Échecs

Nombre de joueurs : 2
Matériel : 16 pièces blanches, 16 pièces noires, 1 échiquier.

Comment jouer : le jeu d'échecs est le jeu de société le plus vieux, le plus fascinant et probablement le plus populaire. Il n'y a pas de place pour la chance et le hasard au jeu d'échecs. Chaque partie se déroule différemment et offre de nouvelles possibilités de déplacements et stratégies.

Le jeu se joue avec 32 pièces, chaque joueur contrôle 16 pièces blanches ou noires.

Chaque joueur dispose d'un roi, d'une reine, de deux fous, de deux chevaliers, de deux tours et de huit pions.

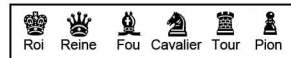


Diagramme A

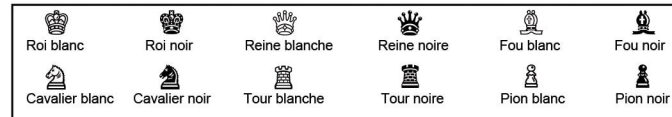


Diagramme B

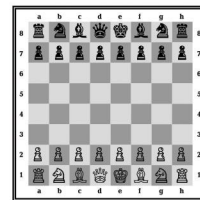


Diagramme C

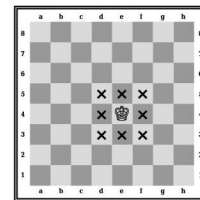


Diagramme D

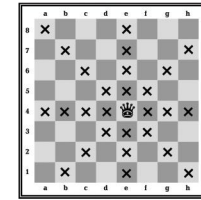


Diagramme E

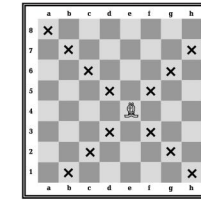


Diagramme F

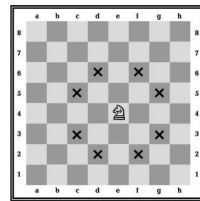


Diagramme G

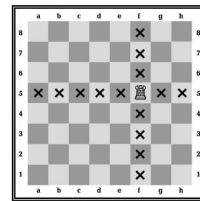


Diagramme H

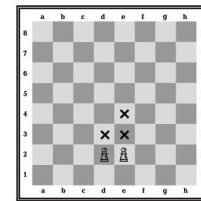


Diagramme I

Le jeu se joue sur un échiquier de 64 cases carrées où s'alternent cases blanches et cases noires. L'échiquier se place entre les deux joueurs afin que chaque joueur ait à sa droite une case blanche.

La disposition initiale est montrée dans le diagramme C. C'est le joueur blanc qui débute.

Le Roi

Le roi peut se déplacer vers n'importe quelle direction; horizontale, verticale ou diagonale (voir diagramme D), mais d'une seule case à la fois. S'il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est capturée.

La Reine

La reine se déplace d'autant de cases qu'elle le souhaite, dans n'importe quelle direction, mais en ligne droite. Elle n'est limitée que par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce (voir diagramme E). En arrivant sur une case occupée par une pièce adverse, la reine capture cette pièce.

Le Fou

Le fou se déplace en suivant les diagonales (voir diagramme F). En arrivant sur une case occupée par une pièce adverse, le fou capture cette pièce.

Le Cavalier

Le cavalier se déplace d'une case à l'horizontale et de deux cases à la verticale, ou de deux cases à l'horizontale et d'une case à la verticale. Autrement dit, le cavalier saute à l'autre extrémité d'un rectangle de six cases (voir diagramme G).

La Tour

La tour se déplace et capture des pièces en suivant uniquement les colonnes et les rangées, et elle n'est limitée que par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce (voir diagramme H).

Le Pion

Le pion ne se déplace que droit devant lui, d'une case à la fois. La première fois qu'il se déplace, il peut avancer de deux cases. Le pion a un mouvement particulier lorsqu'il capture une pièce, il attaque l'une des deux cases en diagonale devant lui. Quand le pion arrive sur la dernière rangée, il se transforme en une pièce de même couleur au choix parmi la reine, la tour, le fou ou le cavalier. Le fait que la pièce soit déjà présente ou non sur l'échiquier n'a pas d'importance.

Le Roque

Chaque joueur a la possibilité d'effectuer un roque une fois au cours de la partie. Le roi se déplace sur sa rangée de deux cases vers sa droite (ou vers sa tour), et la tour saute par-dessus son roi pour venir se placer à son côté, sur le flanc opposé.

Un joueur peut roquer aux conditions suivantes :

- Le roi ne doit pas être en échec;
- La case traversée et la case d'arrivée ne doivent pas être occupées par des pièces adverses;
- Le roi et la tour n'ont pas encore été déplacés;
- Aucune des cases situées entre le roi et la tour ne doit être contrôlée par une pièce adverse.

Le but du jeu :

A. L'échec au roi survient lorsqu'une pièce adverse menace de capturer le roi. Lorsqu'un joueur déplace une pièce en position où elle est en mesure de capturer le roi, il doit l'annoncer en disant : « échec ». Le joueur en échec n'a pas le droit d'abandonner son roi à l'ennemi, il doit exécuter l'une des manœuvres suivantes :

- Déplacer son roi sur une case non menacée;
- Capturer la pièce causant la mise en échec;
- Placer une pièce entre le roi et la pièce qui le menace afin de faire obstacle à la menace de capture. Si le joueur n'arrive pas à éliminer la menace, son adversaire a atteint le but du jeu : « l'échec et mat ».

B. L'échec et mat :

Si le joueur en échec ne dispose d'aucune solution pour parer à la menace, son roi est échec et mat et la partie est alors terminée.

Dames

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 24 pions de deux couleurs différentes, un damier.

But du jeu : capturer tous les pions de l'adversaire en sautant par-dessus pour se placer sur une case libre, ou les immobiliser afin de les empêcher d'avancer.

Comment jouer : chaque joueur prend les 12 pions d'une couleur et les place sur les trois premières lignes de carrés noirs. Assurez-vous que le carré situé dans le coin gauche le plus proche de vous est bien noir. Les mouvements sont limités aux carrés noirs. Seuls les mouvements diagonaux vers un emplacement libre sont autorisés - Diagramme A. Les retours en arrière et les mouvements vers une case blanche sont interdits. Pour pouvoir capturer le pion de votre adversaire, la case opposée au pion doit être vide. Sautez par-dessus le pion de votre adversaire pour atteindre l'emplacement libre et retirez ensuite son pion du plateau de jeu. Vous ne pouvez pas sauter par-dessus vos propres pions. Lorsqu'un de vos pions atteint le côté du plateau de jeu de votre adversaire, il devient une « Dame » et est « couronné » en plaçant sur ce dernier un pion de même couleur. Une dame peut se déplacer de manière diagonale soit vers l'avant OU vers l'arrière. Les dames peuvent être capturées comme les pions normaux.

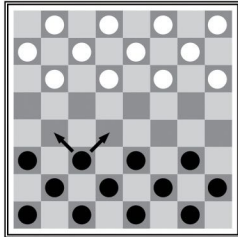


Diagramme A

Pour gagner : vous devez capturer tous les pions de votre adversaire ou les bloquer de sorte qu'ils ne puissent plus être déplacés.

Backgammon

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 30 dames de deux couleurs différentes, quatre dés, un videau, un plateau de jeu (appelé tablier).

But du jeu : déplacer toutes vos dames de votre côté du jeu et les retirer ensuite du tablier. Les dames des 2 adversaires se déplacent respectivement en directions opposées.

Comment jouer : le diagramme A indique la configuration initiale au début de la partie. Le tablier est divisé en quatre parties appelées « jans »; chaque joueur possède ainsi un jan intérieur et un jan extérieur. Chaque jan compte six flèches de deux couleurs différentes qui alternent, donc trois flèches de chaque couleur. En son milieu, le tablier comporte une cloison : la « barre », qui sépare en deux compartiments les jans intérieurs et extérieurs de chacun des joueurs.

Le jeu : chaque joueur lance un dé afin de déterminer qui jouera le premier. Si les deux joueurs obtiennent le même dé, ils doivent relancer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un nombre plus élevé. La partie débute lorsqu'un joueur lance les dés, puis déplace ses dames selon le dé obtenu. Le chiffre indiqué sur chacun des dés permet un déplacement distinct. Ainsi, si un joueur fait un 3 et un 4, il peut déplacer une dame de quatre espaces puis une autre de 3, à condition que les flèches d'arrivée soient libres. Il peut aussi choisir de déplacer une dame de 7 cases. Dans ce cas, ces déplacements ne sont possibles que si la flèche au transit des deux dés n'est pas occupée. Un joueur doit utiliser les deux dés autant que possible. Si un seul dé peut être joué, le plus grand nombre obtenu doit être choisi si c'est possible. Si un joueur est dans l'incapacité de se déplacer, il perd son tour.

Les doublets : un joueur obtient des doublets lorsqu'il lance deux dés identiques. Lorsque cela se produit, le joueur doit jouer chaque dé deux fois. Il peut déplacer la même dame quatre fois si aucune des flèches de transit n'est occupée, ou il peut déplacer toute autre combinaison de dames de son choix.

Faire le point : quand un joueur dispose de deux dames ou plus sur une flèche, aucune dame adverse ne peut s'y poser. On dit alors que le joueur bloquant la flèche « fait le point ». Il n'y a aucune limite au nombre de pions qu'il peut placer sur cette flèche.

Frapper : lorsqu'une flèche est occupée par une seule dame, elle est appelée un « blot ». Lorsque le joueur adverse se pose sur un blot, on dit qu'il le « frappe » et il est placé sur la barre centrale.

La barre : Une fois qu'une dame est placée sur la barre, son propriétaire doit lancer les dés et essayer de la faire « entrer » sur le tableau. Il doit le faire AVANT de pouvoir déplacer n'importe quelle autre dame. On entre une dame en la posant dans le jan intérieur adverse, sur la flèche correspondant au dé obtenu. Si le joueur obtient un 1, son pion « entre » sur la première flèche, du jan intérieur adverse; au point le plus éloigné. Si le joueur obtient un 6, son pion « entre » sur la sixième flèche à partir de la droite de l'adversaire. Si le joueur obtient un chiffre correspondant à une case bloquée par son adversaire, il perd son tour. UN TABLIER FERMÉ se produit quand le jan de votre adversaire est complètement bloqué (chaque flèche est occupée par au moins deux de vos dames). Dans ce cas, votre adversaire passe son tour en attendant le déblocage du jan.

Le doublement : le Backgammon se joue pour un enjeu convenu de points. Chaque partie vaut un point au départ. Pendant la partie, un joueur qui pense avoir l'avantage peut proposer de doubler les enjeux. Il peut le faire seulement avant de jouer son tour; avant de lancer les dés. Un joueur peut décliner une invitation à doubler les enjeux. Dans ce cas, il concède la victoire et paye un point. Il peut également accepter de doubler, c'est-à-dire de poursuivre la partie avec un enjeu plus élevé. Un joueur qui accepte un doublement devient le dépositaire du videau et lui seul peut alors faire le prochain doublement. Dans cette partie, les doublements suivants s'appelleront redoublements. Si un joueur refuse le redoublement, il doit payer le nombre de points qui étaient en jeu avant ce redoublement. S'il accepte, il devient le nouveau dépositaire du videau et le jeu continue avec des enjeux doublés. Il n'y a aucune limite au nombre de redoublement dans un jeu. C'est toujours grâce au videau qu'on suit le nombre de doublements. Lors du premier doublement, on place le videau sur la barre centrale de telle sorte que le chiffre 2 soit montré. Lors du second doublement, on place le videau de telle sorte que le chiffre 4 soit montré, et ainsi de suite.

Sortir : une fois qu'un joueur a fait rentrer ses quinze dames dans son jan intérieur, il doit sortir ses dames du tableau en obtenant un dé correspondant au numéro de la flèche sur laquelle elles se trouvent (la flèche se situant au bord du tablier et la flèche 6, à l'opposé du jan intérieur). Si le joueur obtient un 2, il peut enlever une dame qui se trouve sur la flèche deux. S'il n'y a aucune dame sur la flèche deux, le joueur doit déplacer une dame posée sur une flèche supérieure au dé. S'il n'y a aucune dame sur les flèches supérieures, le joueur doit sortir une dame du tableau : celle qui réside sur la flèche au nombre le plus élevé parmi celles où il a encore des dames. Le premier joueur à sortir toutes ses dames gagne la partie.

Mancala

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 24 pierres blanches, 24 pierres noires, le plateau de jeu.

Installation : les joueurs s'assoient de part et d'autre de plateau de jeu, chacun face à sa rangée de six coupes. La plus grande coupe située à votre droite, le « mancala » est la coupe dans laquelle on marque les points. Chaque joueur dépose 4 pierres dans chaque coupe, pour un total de 24.

Comment jouer : déterminez qui commence. À votre tour, rassemblez toutes les pierres de n'importe laquelle de vos coupes. Ensuite, dans un mouvement antihoraire, déposez une pierre par coupe le long du plateau, à la seule exception du mancala de votre adversaire. Votre tour se termine une fois ceci accompli : vous capturez les pierres de votre adversaire le cas échéant, puis c'est son tour. Les joueurs jouent à tour de rôle.

Capturer les pierres de votre adversaire :

si la dernière coupe où vous déposez une pierre est de votre côté du plateau, vous récoltez de toutes les pierres placées dans la coupe adverse, située directement sur le côté opposé du plateau. Récupérez les pierres et placez-les dans votre mancala.

Comment gagner : lorsque toutes les coupes de l'un ou de l'autre côté du plateau sont vides, la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus de pierres dans son mancala gagne !

Mikado

Nombre de joueurs : 2-6

Matériel : 30 baguettes.

Installation : la partie débute lorsqu'on laisse tomber les baguettes sur la surface de jeu dans un enchevêtrement. Si pour une raison ou pour une autre les baguettes tombent par terre ou ne s'enchevêtrent pas correctement, ramassez-les toutes et recommencez.

Comment jouer : ce jeu compte 30 baguettes de 5 couleurs différentes.

La baguette noire est nommée Mikado, elle vaut 20 points. De plus, il y a 7 baguettes bleues qui valent 10 points chacune, 6 baguettes vertes de 5 points, 6 baguettes rouges de 3 points et 11 baguettes jaunes de 2 points. Le nombre de points total dans une partie s'élève à 160. Le joueur à la droite de celui qui a laissé tomber les baguettes joue le premier. Le but du jeu est de ramasser une baguette sans déplacer les autres. Le premier joueur à jouer peut choisir n'importe quelle baguette; il a donc l'avantage de pouvoir ramasser une baguette facilement récupérable. Dès qu'un joueur sélectionne une baguette et tente de la ramasser, il ne peut plus en changer ni la laisser retomber. S'il réussit à retirer la baguette de l'amas sans en déplacer aucune autre, il peut rejouer. Lorsqu'une autre baguette bouge, son tour prend fin. Le Mikado : Les doigts sont utilisés pour jouer, mais lorsqu'un joueur réussit à retirer le Mikado, il peut l'utiliser pour retirer les autres baguettes de l'enchevêtrement, et ce, pour le reste de la partie. On peut aussi utiliser le Mikado pour entraver les mouvements des autres joueurs ou pour atteindre des baguettes autrement inaccessibles avec les doigts.

Comment gagner : lorsque toutes les baguettes ont été ramassées, les joueurs comptent leurs points d'après la liste énumérée ci-dessus. Note : La somme des points de chaque joueur sera toujours de 160, sinon, c'est que quelqu'un a fait une erreur de calcul. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé et il est celui à commencer la prochaine partie.

Le jeu du moulin

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 9 pions blancs, 9 pions noirs, 1 tablier.

But du jeu : le but du jeu est de réaliser des moulins ou en d'autres mots, d'aligner trois pions. Lorsque vous y parvenez, vous pouvez capturer un pion ennemi. De plus, les pions d'un moulin sont protégés et ne peuvent être capturés, sauf s'il n'y a aucun autre déplacement possible.

Comment jouer : un joueur prend les pions noirs, l'autre, les pions blancs. Les noirs commencent. Au début, le tablier est vide et la partie se déroule en trois phases.

Phase 1 — la pose des pièces : à tour de rôle, les joueurs placent leurs jetons, un à la fois, sur une intersection libre. Si un joueur réussit à aligner trois pions, verticalement ou horizontalement, il réalise un moulin et peut éliminer un pion adverse de la partie, en retirant le pion du tablier. N'importe quel pion peut être retiré, mais les pions intégrés en moulin ne doivent être retirés qu'en dernière instance.

Phase 2 — déplacer les pions : les joueurs continuent à déplacer leurs pions à tour de rôle, cette fois en les déplaçant sur des intersections adjacentes. Il est interdit de « sauter » au-dessus d'un autre pion. Les joueurs continuent à tenter de réaliser des moulins et à capturer des jetons adverses, comme à la phase 1.

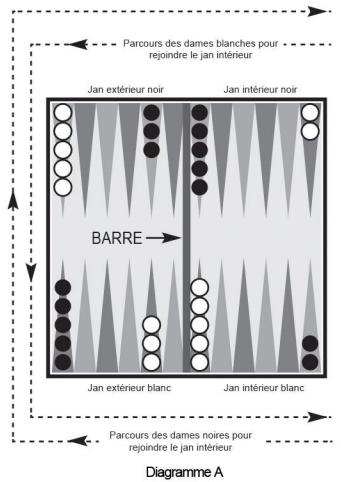


Diagramme A