magnétique
magnetisch
magnetico

8 Reise-Spiele

Jeux de voyage Giochi da viaggio



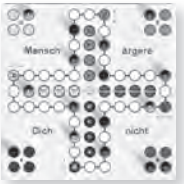
Ⓓ Spielanleitung
Ⓕⓡ Les règles du jeu
Ⓘ Il regolamento

Schmidt

Die Spielpläne in der Kassette können ausgewechselt werden. Dazu die Plexiglasscheiben zur Mitte hin aus der „geknickten" Kassette schieben und den Spielplan austauschen. Vor dem ersten Spielbeginn müssen die Schach-Steine von den Spritzbäumen abgeknickt werden. Diese Steine werden auch für „Mühle", „Dame" und „5 in einer Reihe" verwendet.

Mensch ärgere Dich nicht®

Das beliebte Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 16 Figuren (4 pro Farbe)

Spielbeschreibung

In diesem kurzweiligen Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man, die Mitspieler zu ärgern und deren Spielsteine, so oft es geht, zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielsteine der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine vier Spielsteine als erster „nach Hause" gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Steine einer Farbe. Einen Stein stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Spielstein stehen darf.

So lange noch weitere Steine auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Steine, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er erneut nach dem Ziehen würfeln.

Bei einer „6“ muss man einen neuen Stein ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss dieser Stein erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keinen Stein mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

Wer mit einer „6“ seinen letzten Spielstein ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die

Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. (Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a, mit einer „2“ nur auf das Feld b usw.) Spielsteine können übersprungen werden.)

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

Spielvarianten

Mensch ärgere Dich nicht wird von vielen Spielern mit zusätzlichen Regeln gespielt, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Sie können eine, mehrere oder alle dieser Regeln nach Belieben in Ihr Spiel einbauen.

Weniger als 4 Spieler:
Da das Spiel am unterhaltsamsten ist, wenn mit allen Farben gespielt wird, sollten auch beim 2- und 3 Personenspiel alle vier Farben ins Spiel gebracht werden.

Wenn nur zwei Personen spielen, erhält jeder zwei einander gegenüberliegende Farben (ein Spieler erhält also gelb und rot, der andere grün und schwarz). Jede Farbe wird für sich gespielt.

Wenn drei Personen spielen, ist die vierte Farbe neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder seinen eigenen oder einen neutralen Spielstein bewegen. Die neutrale Farbe ist dann zunächst nur zum Schlagen im Spiel. Wer alle eigenen Spielsteine im Ziel hat, gewinnt aber erst dann, wenn auch die vier neutralen Steine auf ihren Zielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Spieler alle ihre Spielsteine im Ziel, so gewinnt derjenige, der den letzten Stein ins Ziel bringt.Rückwärtsschlagen:

Wenn Sie eine Zahl gewürfelt haben, mit der Sie einen gegnerischen Stein schlagen können, der hinter Ihnen steht, dürfen Sie ausnahmsweise rückwärts gehen. Dabei dürfen Sie aber nicht auf oder über Ihr A-Feld ziehen.

Dreimal würfeln:
Wer keinen Spielstein auf der Laufbahn hat, weil alle Steine geschlagen wurden und auf den B-Feldern auf Ihren Einsatz warten, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken könnten. (Beispiel: Ein Spielstein steht bereits auf Feld c

im Ziel, die anderen drei warten auf den B-Feldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil der Stein auf Feld c noch mit einer „1“ vorrücken könnte).

Überspringen im Ziel verboten:
Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Der letzte Stein, der „nach Hause kommt“, kann nur auf Feld a ins Ziel einrücken.

Barrieren:
Als Ausnahme zur Grundregel dürfen zwei Steine einer Farbe auf einem Feld stehen. Diese beiden Steine bilden eine Sperre, die von keinem anderen Stein übersprungen oder geschlagen werden kann. Diese Sperre wirkt auch auf den Spieler, der sie aufgebaut hat.

Schlagzwang:
Abweichend von der Grundregel müssen gegnerische Steine, wann immer es möglich ist, geschlagen werden. Kommt ein Spieler diesem Schlagzwang nicht nach, wird der Stein, der das Schlagen versäumt hat, auf die B-Felder zurück gesetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann sich der Spieler selbst für eine davon entscheiden.

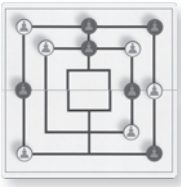
Dame



Gespielt wird zu zweit mit je 12 weißen und 12 schwarzen Spielsteinen. Durch Auslosen wird bestimmt, wer Weiß und damit das Recht des ersten Zugs erhält. Das Brett wird so gelegt, dass jeder Spieler ein dunkles Eckfeld zur Linken hat. Mit den Steinen belegt jeder alle dunklen Felder der ersten drei Reihen vor sich.

Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners zu schlagen (aus dem Spielfeld zu nehmen) oder einzukesseln, so dass sie nicht mehr ziehen können. Abwechselnd ziehen die Spieler mit einem Stein um ein Karo auf das nächste freie Feld. Es darf nur vorwärts gezogen werden und nur auf schwarzen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schlagenden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts. Es muss geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit „blasen“, d.h. vom Spielbrett nehmen. Hat ein Stein durch Zug oder durch Schlagen ein Feld der gegenüberliegenden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Man legt einen geschlagenen Stein gleicher Farbe auf ihn. Ein Spieler kann auch mehrere Damen haben. Die Dame bewegt sich ebenfalls nur über dunkle und freie Felder, aber vorwärts und rückwärts und in der eingeschlagenen Richtung beliebig weit. Und auch sie muss jeden alleinstehenden gegnerischen Stein auf ihrer Linie schlagen, muss aber nicht auf dem nächsten freien Feld hinter ihm landen, sondern kann in gleicher Richtung über weitere freie Felder ziehen und gegebenenfalls weiterschlagen. Sie muss ebenfalls wie jeder andere Stein geschlagen werden, wenn der Gegner die Möglichkeit dazu hat. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden. Das Spiel ist entschieden, wenn einer keine Steine mehr hat oder seine Steine so eingeschlossen sind, dass er nicht mehr ziehen kann.

Mühle

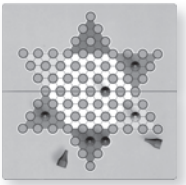


Man spielt zu zweit mit neun weißen und neun schwarzen Spielsteinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht´s abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt.

Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle: Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen.

Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als drei Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.

Halma



Diese Halmaform kann von 2–3 Personen mit je 10 Figuren gespielt werden.

Auf dem Spielplan befinden sich sechs Stern-Ecken mit je 10 Feldern. Jeder Spieler wählt sich eineFigurenfarbe aus und besetzt mit seinen 10 Figuren eine Ecke. Ziel des Spieles ist, die Figuren in das gegenüberliegende Feld der eigenen Farbe zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd die Figuren um ein Feld, gerade, rückwärts, seitwärts, je nach Zweckmäßigkeit oder durch Springen, d.h. man kann eine gegnerische oder eigene Figur, die vor oder neben einem steht, überspringen, wenn unmitttelbar dahinter ein freies Feld ist; die übersprungenen Steine werden nicht wie bei Dame aus dem Spiel genommen.

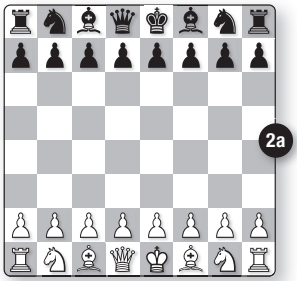
Man darf sowohl seitwärts wie rückwärts in jede Richtung springen. Es liegt im Interesse des raschen Vorwärtskommens, die Figuren so viel wie möglich springen zu lassen. Der Gegner muss bemüht sein, seinen Feind am Springen zu hindern, indem er seine Figuren so aufstellt, dass sich dahinter möglichst kein freies Feld befindet. Ferner soll er danach trachten, eine gegnerische Figur in dessen Ausgangsfeld bis zuletzt einzuschließen.

Schach



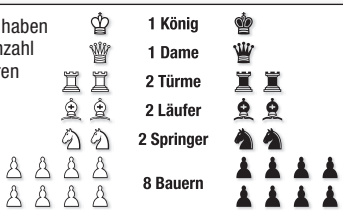
Der Spielplan besteht aus 64 gleichgroßen Feldern, und zwar 8 senkrechten und 8 waagerechten Reihen. Bei der Aufstellung des Plans ist darauf zu achten, dass sich jeweils ein weißes Feld in der unteren rechten Ecke – vom Spieler ausgesehen – befindet.

Die Spielsteine (Figuren) werden wie in der Abb. 2a aufgestellt. Die Dame steht immer auf der eigenen Farbe, d.h. die weiße Dame auf dem weißen Feld und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld. Ein Spieler führt die weißen Figuren, der andere die schwarzen Figuren. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt immer das Spiel. Man sagt er eröffnet die Partie.



2a

Beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Spielfiguren (Abb. 2b)

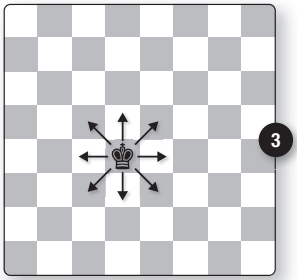


2b

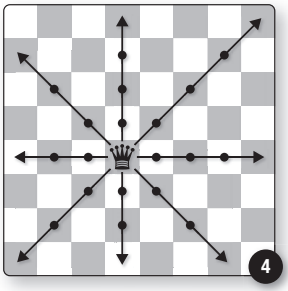
Die Bewegung der Figuren

Der König

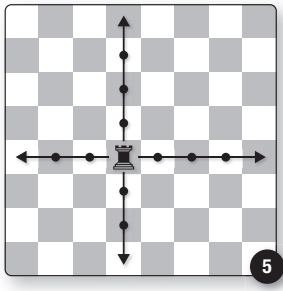
Kann jeweils in jede beliebige Richtung ein Feld weit ziehen (Abb. 3). Er hat gegenüber allen Figuren das Vorrecht, dass er nie wie die übrigen Steine geschlagen werden darf, sondern vorher immer durch den Ausspruch „Schach" vor der Gefahr und der Bedrohung durch eine gegnerische Figur gewarnt wird.



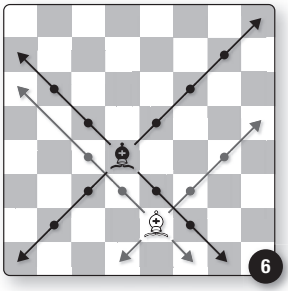
3



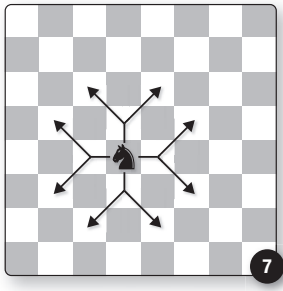
Die Dame
ist die stärkste Figur des Schachspiels, da sie nach allen 8 Richtungen beliebig viele Felder (bis an den Rand des Spielbrettes) ziehen kann (Abb. 4). Damit ist sie in ihrer Bewegungsfreiheit und Kampfkraft allen andern Figuren überlegen.



Der Turm
kann sich nach 4 Richtungen jeweils waagrecht oder senkrecht über beliebig viel Felder bewegen (Abb. 5). Figuren des Gegners kann er auch nur innerhalb dieser geraden Reichen schlagen, d.h. angreifen und vernichten.

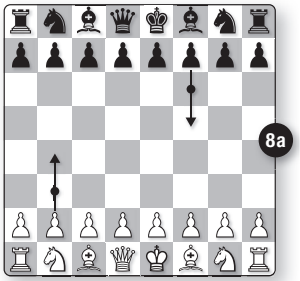


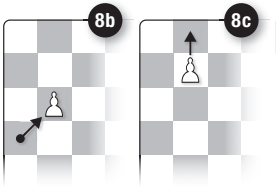
Der Läufer
Jeder Spieler besitzt zwei Läufer, von denen einer auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht. Während des Spiels dürfen die Läufer niemals ihre Feldfarbe wechseln. Der Läufer kann jeweils diagonal nach 4 Richtungen in beliebiger Felderzahl ziehen (Abb. 6). Der Läufer rechts neben dem König heißt „Königsläufer“, den links neben der Dame nennt man „Dameläufer“.



Der Springer
kann als einzige Figur fremde Figuren überspringen. Seine Bewegung kann man sich nach dem Grundsatz „ein Feld geradeaus – und ein Feld schräg“ am einfachsten merken. Das bedeutet, dass der Springer (auch Pferd genannt) nach seinem Zug immer auf einem andersfarbigen Feld landet, als seine Ausgangsposition war (Abb. 7). Damit hat der Springer einen sehr verzweigten Wirkungskreis, der ihm eine große Wendigkeit erlaubt.

Der Bauer
kann von seinem Ausgangsfeld entweder ein oder zwei Felder gerade nach vorne ziehen (Abb. 8a). Danach kann er sich nur noch ein Feld nach vorne bewegen. Er ist die einzige Figur, die nur in eine Richtung ziehen darf. Gegnerische Figuren können aber nur diagonal vom Bauern geschlagen werden (Abb. 8b). Erreicht ein Bauer den gegenüberliegenden Spielbrettrand, so kann der Spieler





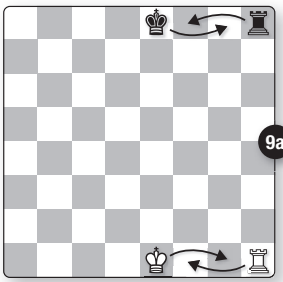
hierfür eine Figur seiner Wahl einsetzen, ungeachtet dessen, ob gleiche Figuren bereits im Spiel sind oder nicht (Abb. 8c).

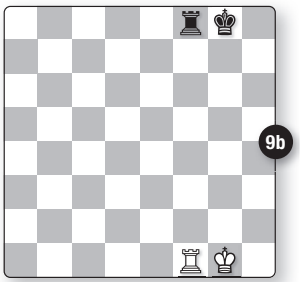
Die Rochade

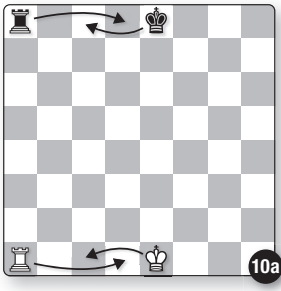
Unter dem Begriff der Rochade versteht man einen wirksamen Doppelzug, bei dem zwei Figuren (König und Turm) gleichzeitig bewegt werden, um den König zu schützen. Wir unterscheiden zwischen der kurzen Rochade (Abb. 9a + b) und der langen Rochade (Abb. 10a + b). Bei der Rochade wird immer der Turm an den König herangeführt und dieser setzt über den Turm daneben.

Die Rochade darf nur ausgeführt werden, wenn

a) weder König noch der entsprechende Turm ihre Anfangspositionen verändert haben;
b) der König nicht im „Schach" steht;
c) keine gegnerische oder eigene Figur zwischen König und Turm steht;
d) der König über kein vom Gegner bedrohtes Feld ziehen muss, oder auf dem Feld, auf welchem er nach der Rochade steht, kein Schach geboten wird.






10a


10b

Schach/Matt

Wird der König durch eine gegnerische Figur bedroht, muss der Gegner dem König „Schach bieten“, und diesen Begriff aussprechen. Nun muss der König versuchen, sich aus dieser Bedrohung zu befreien.

Das Spielziel ist es, den gegnerischen König „matt zu setzen“. Zu einem „Matt“ gehören immer zwei Voraussetzungen bzw. Punkte:

a) der König muss auf seinem Feld angegriffen sein, also im Schach stehen,

b) alle Fluchtwege müssen ihm versperrt sein.

Remis

Beim Schachspiel kann es beispielsweise bei je 1 König oder noch einer zusätzlichen Figur durchaus zu einer Patt-Situation kommen, die keine endgültige Entscheidung mehr zulässt. Dann spricht man von einem Remis (Unentschieden).

Folgende allgemeinen Regeln und Tipps sollte man beachten:

1. Nach der ersten Phase des Spiels (Eröffnung), in der man seine Figuren aus der Grundstellung heraus entwickelt, folgt das Mittelspiel. Jetzt beginnt der eigentliche Kampf um entscheidende Vorteile durch Figuren- und Positionsgewinn, um den König in der folgenden Schlussphase, dem Endspiel, matt zu setzen.

2. Beim „Schlagen“ einer gegnerischen Figur tritt die angreifende Figur dann an die Stelle der geschlagenen, die vom Spielbrett genommen wird.

3. Eine frühzeitige Rochade ist für den Schutz des Königs wichtig.

4. Offene Felder – also Linien, die ohne Bauern sind- sollte man möglichst mit Figuren wie dem Turm, der Dame oder dem Läufer besetzen, weil man dadurch für den Gegner wieder mehrere Felder durch eigene Figuren bedroht und der Gegner in seinem Spiel eingeengt wird.

5. Außerdem sollte man immer darauf achten, dass man seine eigenen Figuren möglichst mehrfach durch andere deckt bzw. schützt.

Gänsespiel



Was einem als Gans doch so alles passieren kann!

Ein herrlich anregendes Spiel für alle, die Spaß an kleinen Abenteuern haben und die Tiere lieben!

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 4 bunte Figuren
- 1 Würfel.

Mitspieler

2 bis 4 große und kleine Spieler können mitmachen.

Spielbeginn

Jeder Mitspieler erhält eine andersfarbige Figur und setzt diese auf die Wiese vor Feld 1. Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen.

Spielablauf

Je nach der Augenzahl, die man würfelt, darf man vorrücken. Aufgepasst, auf allen rot und gelb umrandeten Bildfeldern passiert etwas! Das gilt jedoch für einen Mitspieler nur, wenn er direkt auf ein Bildfeld kommt. Würfelt man am Anfang z.B. eine 5, dann interessiert einen das Bildfeld 3 nicht!

Spielziel

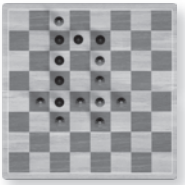
Gewinner ist, wer zuerst auf Bildseite 61 ankommt.

Besondere Situationen

3	**Eben ausgeschlüpft, wollen die Gänsekinder schnell vorwärts; 2 Felder vorrücken.**
6	**Die Gänsekinder schwimmen zum ersten Mal; einmal mit dem Würfeln aussetzen.**
9	**Ein Hund kommt gesprungen und treibt zu großer Eile an; 10 Felder vorrücken.**

12	Der Gänserich beisst die Liesel; 4 Felder zurück.
18	Das Gänsekind bestaunt einen Schmetterling; einmal mit dem Würfeln aussetzen.
21	Der Gänsevater hat soeben einen Frosch verspeist und läuft gestärkt weiter; 4 Felder vorrücken.
24	Du hast trotz Verbot gebadet; einmal mit dem Würfeln aussetzen.
27	Die Gänsefamilie ist müde und ruht sich aus; Weiterrücken erst nach Würfeln einer 6.
30	Nach der Gänsehochzeit geht's rasch weiter; 2 Felder vorrücken.
33	Oh weh, gefangen; Weiterrücken erst nach Würfeln einer 4.
36	Der Gänsehirt treibt zur Eile an; 2 Felder vorrücken.
39	Das Fressen schmeckt, aber hält auf; einmal mit dem Würfeln aussetzen.
42	Reinecke Fuchs hat die Gans gestohlen; 10 Felder zurück und singen „ Fuchs, du hast die Gans gestohlen".
45	Auf dem Eis geht's noch mal so schnell; noch einmal würfeln.
48	Die Gänsemutter hat Halsweh; einmal mit dem Würfeln aussetzen.
51	Die Gänsefamilie veranstaltet ein Wettrennen; 2 Felder vorrücken.
54	Verzweifelt wehrt sich die Gans gegen den Dieb; noch einmal würfeln.
57	Gänschen hat sich ein Bein gebrochen: Aussetzen, bis alle Spieler überholt haben.
60	Die Gans muss in den Kochtopf; so ein Pech! Ausscheiden.
61	Wer diese Zahl genau trifft, hat gewonnen. Wer darüber hinaus wirft, zieht um die gewürfelte Augenzahl zurück.

Fünf in einer Reihe



Für 2 Personen

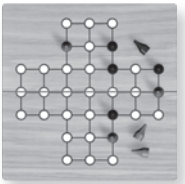
Spielziel:

Eine fortlaufende Reihe von 5 Steinen der eigenen Farbe zu schaffen. Die Reihe kann waagerecht, senkrecht oder diagonal sein.

Spielverlauf.

Jeder Spieler erhält 16 Steine einer Farbe. Es wird abwechselnd gesetzt. Hat ein Spieler keine Steine mehr, darf er jeweils, wenn an der Reihe, einen beliebigen, bereits gesetzten Stein seiner Farbe vom Spielfeld nehmen und neu Plazieren. Gewinner ist, wer zuerst eine fortlaufende Reihe von 5 Steinen seiner Farbe erreicht hat.

Solitaire



Wer springt am besten? Das ist hier die Frage. Ein prima Kopf-zerbrech-Spiel für alle, die gern verzwickte Probleme lösen.

Spielregel:

Die Steine auf die Punkte des Spielbrettes setzten. Das mittlere Loch bleibt frei.

Jetzt beginnt man zu springen. Übersprungen kann jeweils nur ein Stein werden, und auch nur dann, wenn hinter ihm ein Loch frei ist.

Erlaubt ist nur, waagerecht oder senkrecht zu springen, nicht aber diagonal.

Jeden übersprungenen Stein aus dem Spiel nehmen.

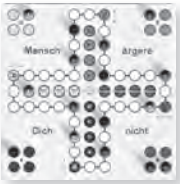
Die auf dem Spielbrett übriggebliebenen Steine – das sind alle, die man nicht mehr überspringen kann – zählen als Verlustpunkte.

Für Profis:

So geschickt springen, dass
- nur ein Stein übrig bleibt,
- dieser Stein am Schluss genau im Mittelloch sitzt.

Les differents plateaux de jeu sont interchangeables : pour changer de plateau, faire glisser le plexiglas jusqu'au milieu de la cassette. Avant de commencer à jouer, détacher les pions d'échecs de leur support et les lisser à la lime à ongles. Ces pions sont également utilisés pour les jeux de "Dames", "Jeu des Moulins" et "Marelle".

T'en fais pas



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 16 pions (4 par couleur)

Description du jeu

Au cours de ce jeu divertissant, les joueurs jettent le dé pour déplacer le plus rapidement possible leurs propres pions depuis leur case de départ jusqu'aux cases cibles. Ils doivent en même temps essayer d'agacer les joueurs adverses en renvoyant le plus souvent possible leurs pions à leurs bases afin qu'ils soient obligés de recommencer le parcours depuis le début.

Les cases blanches du plateau représentent le parcours que tous les pions doivent parcourir. Les cases de couleur avec la lettre A sont les cases de départ pour les pions de couleur correspondante, à partir desquelles ils doivent commencer leurs parcours sur les cases blanches. Les cases B sont les cases où les pions attendent leur tour. Les cases a, b, c et d sont les cases d'arrivée des pions de couleur correspondante. Le joueur ayant le premier rentré ses pions « à la maison » a gagné.

Préparation

Chaque joueur reçoit quatre pions d'une même couleur. Il place un pion sur la case A de sa couleur et les trois autres pions sur les cases

B de la même couleur. Chaque joueur lance 1x le dé : le joueur obtenant le score le plus élevé, commence à jouer et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance (dans le sens de la flèche) son pion sur le plateau d'autant de cases que de points obtenus aux dés. Il est possible de sauter au-dessus de ses propres pions ou bien au-dessus des pions adverses, les cases occupées étant également comptées. Si un joueur a plusieurs pions sur le parcours, il peut lui-même décider avec quel pion il va continuer le parcours.

Si un joueur atterrit, avec son nombre de points lancés aux dés, sur une case déjà occupée par un pion adverse, il mange le pion adverse et se place sur la case alors vide. Le joueur n'est cependant pas obligé de manger des pions adverses. Les pions mangés sont placés sur les cases B de leur couleur. Un joueur ne peut pas manger ses propres pions: il doit alors avancer avec un autre pion vu qu'il n'est pas possible de placer plusieurs pions sur une même case.

Aucun pion ne doit rester sur la case A tant qu'il y a encore d'autres pions sur les cases B. Le pion doit faire place dès qu'il peut.

Les pions figurant sur les cases B peuvent uniquement entrer en jeu si le joueur lance un « 6 » et alors être placés sur la case de départ A.

Particularités du « 6 »

Si un joueur lance un « 6 », il a le droit de rejouer immédiatement après avoir déplacé son pion. S'il relance un autre « 6 », il a de nouveau le droit de lancer le dé après avoir placé son pion.

Si le joueur lance un « 6 », il est obligé de faire entrer un nouveau pion dans le jeu tant qu'il a encore des pions sur les cases B. Le nouveau pion est alors placé sur la case A de sa couleur. Si cette case est encore occupée par un autre pion de ce même joueur, ce dernier doit alors tout d'abord avancer de 6 cases le pion se trouvant sur la case A. Si par contre la case A est occupée par un pion adverse, ce dernier est alors mangé.

Si un joueur lance un « 6 » et qu'il n'a plus de pion sur les cases B, il peut avancer n'importe quel pion de sa couleur de six cases sur le parcours, puis relancer le dé.

Si un joueur rentre son dernier pion dans sa maison avec un « 6 », il n'a plus besoin de rejouer.

Rentrer à la maison

Après avoir fait un tour complet, un pion peut rentrer à sa maison sur les cases cibles. Il faut cependant compter les cases cibles pour avancer dans la maison. Un pion se trouvant par exemple directement devant sa maison arrivera uniquement sur la case « a » en faisant un « 1 », sur la case b en faisant un « 2 », etc.). Ici aussi, il est possible de sauter par-dessus d'autres pions.

Il est interdit d'entrer sur les cases d'arrivée d'un joueur adverse.

Fin du jeu

Le joueur ayant le premier rentré tous ses pions dans sa maison a gagné. Les autres joueurs continuent toutefois de jouer pour déterminer le classement.

L'union fait la force – à deux, c'est mieux –

Ce jeu est une nouvelle variante du jeu « Ne t'en fais pas ». Le jeu se fait sur le même plateau. Les règles du jeu « Ne t'en fais pas » sont principalement valables – mais avec de légères modifications !

Modifications par rapport aux règles de jeu « Ne t'en fais pas » :

- Il s'agit d'un jeu pour 4 personnes.
- Les deux couleurs opposées en diagonale jouent en équipe !
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas se manger réciproquement !
- Si un joueur lance un 6, il n'est pas obligé de déplacer un pion de sa case B sur la case de départ A, mais il peut décider s'il préfère plutôt prendre un autre de ses pions sur le parcours pour le faire avancer.
- Si un joueur adverse ne voit pas qu'il aurait pu manger un pion adverse, il doit replacer son propre pion sur la case B.
- Si deux pions du même joueur – ou bien un pion d'un joueur et un pion de la même équipe – se rencontrent sur une case, ils forment un mur !
- Il est impossible de manger un mur (mis à part lors d'une « violation de domicile ») ou encore de sauter par-dessus, même pas avec ses propres pions !
- Si un mur est formé sur la case de départ (A) d'un joueur de l'équipe adverse, il s'agit d'une violation de domicile ! Pour cette raison, si le joueur bloqué lance un 6, les deux pions formant le mur sont mangés !
- Un mur peut rester sur une case pour une durée illimitée. Si tou-

tefois les deux joueurs dont les pions forment le mur ne peuvent plus déplacer aucun autre pion, ils sont obligés d'abattre le mur.

- Si des pions de l'équipe adverse ne peuvent plus avancer parce qu'ils sont devant un mur, ils doivent passer leur tour.
- Il est impossible de placer simultanément trois pions sur une seule case.
- Si un joueur n'a plus aucun pion en jeu – par exemple parce que deux de ses pions sont déjà rentrés à la maison et que les deux autres pions sont encore sur les cases B – il a le droit de lancer trois fois le dé.

But du jeu

L'équipe de joueurs ayant été la première à rentrer tous ses huit pions sur les cases a, b, c, d a gagné.

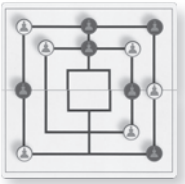
Dames



Les dames se jouent à deux joueurs, avec 12 pions blancs et 12 pions noirs. On tire au hasard le joueur qui aura les pions blancs et donc le droit de commencer. Le damier est posé de telle sorte que chaque joueur a devant lui une case noire en bas à gauche. Chaque joueur place ses pions devant lui sur toutes les cases noires des trois premières rangées.

Le but du jeu est de capturer tous les pions du joueur adverse (les sortir du tablier) ou bien de les immobiliser de manière à ce qu'ils ne puissent plus se déplacer. A tour de rôle, les joueurs déplacent un pion d'une case sur la prochaine case vide. Le pion peut uniquement avancer et seulement sur des cases noires, donc toujours sur les diagonales. Si une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion adverse et qu'il y a une case libre derrière, ce pion peut être pris. Le joueur fait alors sauter son pion au-dessus du pion adverse devant être pris, le repose sur la case libre qui se trouve derrière et retire le pion pris du plateau. Si le pion effectuant les prises atterrit de nouveau devant un pion adverse derrière lequel une case est libre, il peut immédiatement effectuer une nouvelle prise. La prise peut également se faire en zigzag, mais toujours vers l'avant. Si le joueur dont c'est le tour a la possibilité de prendre, il est obligé de le faire. Si un joueur ne voit pas une possibilité de frappe et qu'il déplace un autre pion, le joueur adverse peut exiger une correction ou bien il peut « souffler » le pion qui aurait pu lui prendre un des siens, c'est-à-dire le sortir du jeu. Dès qu'un pion, par déplacement ou par prise, atteint une case de la dernière rangée opposée, il devient une dame. Il est d'usage de poser un pion de même couleur par-dessus pour représenter la dame. Un joueur peut avoir plusieurs dames. La dame se déplace elle aussi uniquement sur des cases libres et noires, mais elle a, elle, le droit d'avancer, de reculer et de franchir plusieurs cases vides sur une diagonale. Elle aussi est obligée de prendre tout pion adverse isolé sur sa diagonale, mais contrairement à la prise par les pions, elle n'est pas obligée d'atterrir sur une case libre directement derrière le pion pris, mais peut franchir d'autres cases dans le même sens et, si cela se présente, prendre d'autres pions. Comme le pion simple, elle doit être prise si le joueur adverse en a la possibilité. Il est interdit de sauter au-dessus de ses propres pions. Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de pions ou bien que ses pions sont tellement bien immobilisés qu'il ne peut plus du tout jouer.

Moulin

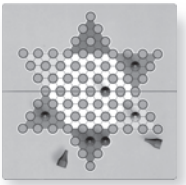


Ce jeu est joué à deux avec neufs pions blancs et neufs pions noirs. Le joueur ayant les pions blancs commence le jeu et il place un pion sur une des intersections. Puis c'est au joueur aux pions noir de poser un pion, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses 9 pions. Déjà lors de la pose, les joueurs essaient d'aligner 3 pions sur une ligne des trois carrés imbriqués ou bien sur une des quatre lignes de jonction afin de pouvoir former un moulin. Le joueur adverse essaie, dans la mesure du possible, d'empêcher la formation d'un moulin en intercalant un de ses pions.

Après la pose, il y a le mouvement. Les joueurs déplacent, à tour de rôle, un pion quelconque sur une intersection voisine libre tout en essayant de fermer un moulin ou bien de gêner les pions adverses. En effet, dès qu'un joueur a fermé son moulin, il peut capturer un pion adverse de son choix ; il n'a toutefois pas le droit de capturer un pion d'un moulin fermé. Un moulin est ouvert s'il lui manque un de ses 3 pions. Le moulin peut donc de nouveau être attaqué. Le moulin peut toutefois être de nouveau refermé au coup suivant. Un double-moulin est particulièrement avantageux : le simple déplacement d'un pion permet d'ouvrir un moulin et d'en fermer un deuxième en même temps. Il est donc à chaque fois possible de capturer un pion adverse.

Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions, il n'est pas obligé de déplacer un pion sur une case voisine, mais il peut sauter avec un pion sur un point libre de son choix. Si ce même joueur perd toutefois encore un autre pion, il a perdu, vu qu'avec deux pions il ne pourra plus former de moulin. Un joueur possédant encore plus de trois pions peut toutefois également perdre, par exemple s'il est tellement bien emmuré qu'il ne peut plus se déplacer.

Dames chinoises



Cette variante des dames chinoises peut être jouée par 2–3 personnes, chacune jouant avec 10 pions. Sur le plateau de jeu figurent six triangles extérieurs comprenant chacun 10 emplacements. Chaque joueur choisit une couleur de pions et dispose ses 10 pions dans le triangle extérieur. Le but du jeu est de déplacer tous ses pions dans la zone opposée à sa propre couleur. Le premier joueur y arrivant a gagné.

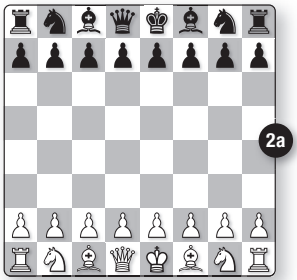
Chaque joueur déplace à tour de rôle les pions d'un emplacement, en avant, en arrière, sur le côté, en fonction de l'opportunité ou bien par saut, c'est-à-dire qu'il est possible de sauter par-dessus un pion adverse ou même un propre pion directement adjacent (devant ou sur le côté) dans la mesure où l'emplacement directement derrière ce pion est vide ; contrairement aux dames, les sauts se font sans prise, c'est-à-dire que les pions restent en jeu.

Il est possible de sauter dans n'importe quelle direction, aussi bien en arrière que sur le côté. Pour avancer plus rapidement, il est recommandé de sauter le plus souvent possible au-dessus d'autres pions. Le joueur adverse doit s'efforcer d'empêcher son ennemi de sauter en positionnant ses propres pions de manière à ne pas laisser d'emplacement libre directement derrière eux. Il doit de plus toujours aspirer à coincer jusqu'à la fin un pion adverse dans sa zone de départ.

Échecs



Le plateau de jeu se compose de 64 cases, 8 rangées horizontales et 8 rangées verticales. Veillez à ce que chaque joueur avant de débuter la partie ait une case blanche en bas à droite du plateau. Les pions sont disposés comme sur la figure no. 2a. La Dame se trouve toujours sur une case de même couleur : Dame blanche sur case blanche, noire sur case noire. Un joueur prend les pions noirs, l'autre les pions blancs. Celui qui a les blancs débute, on dit qu'il ouvre la partie.



2a

Chaque joueur a le même nombre de pions (Fig. no. 2b).

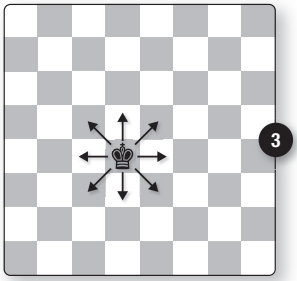


2b

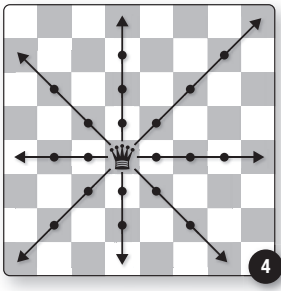
Déplacement des pièces

Le Roi

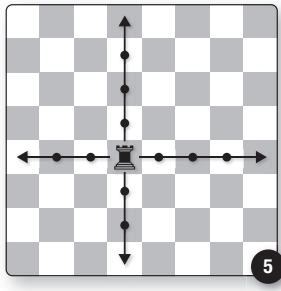
Il se déplace d'une case à la fois dans tous les sens (Fig. 3). Il a le privilège de ne pas être pris comme les autres pièces, mais d'être d'abord prévenu du danger par l'avertissement « Echec ».



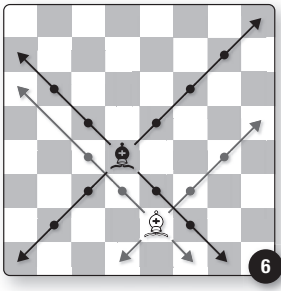
3



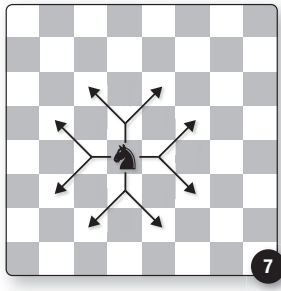
La Dame
C'est la pièce la plus forte du jeu ; elle se déplace dans tous les sens d'autant de cases que l'on veut jusqu'au bord du plateau. Elle surpasse toutes les autres pièces par sa liberté de mouvement et sa combativité.



La Tour
Elle se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que l'on veut – et ne pourra attaquer et prendre un pion adverse que dans ses champs d'action (vertical – horizontal).



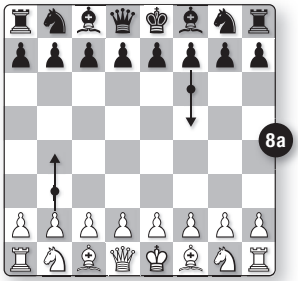
Les fous
Chaque joueur possède deux fous un sur une case blanche, l'autre sur une case noire et chaque fou devra tout au long du jeu conserver la même couleur de case en se déplaçant en diagonal dans les quatre directions, d'autant de cases que l'on veut (Fig. no. 6). Le fou à la droite du Roi s'appelle «le fou du Roi», celui à la gauche de la Dame, se nomme «le fou de la Reine».

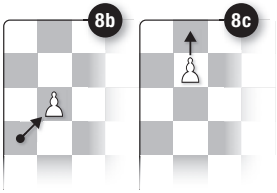


Le cavalier
C'est la seule pièce qui puisse sauter par dessus une autre. Il avance de deux cases horizontalement ou verticalement et tourne à angle droit pour s'arrêter sur la case adjacente à droite ou à gauche qui est toujours de la couleur opposée à celle de la case qu'il occupait au départ (Fig. no 7). En résumé : une case en avant et une case diagonale. Le cavalier a de ce fait une très grande mobilité.

Le Pion

Il peut depuis sa case de départ se déplacer d'une ou deux cases en avant. Ensuite, il ne pourra se déplacer que d'une case à la fois (Fig. no 8a). Il est la seule pièce qui ne se déplace que dans un sens et il ne peut prendre les pièces adverses qu'en diagonale (Fig. no. 8b). Quand un pion atteint le bord du plateau de jeu, il prend la pièce qui se trouve sur la case et le joueur peut alors y placer une pièce de son choix même si elle s'y trouve déjà une fois, p.ex. une deuxième Dame.



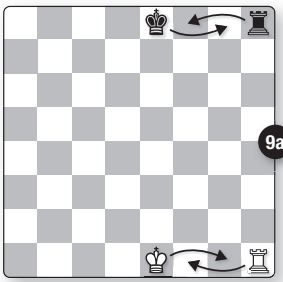


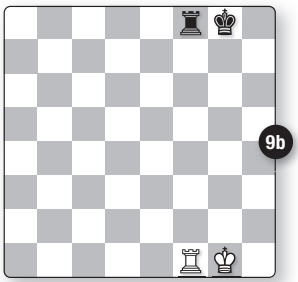
La Roque

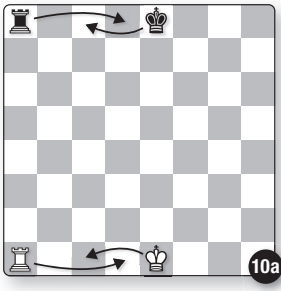
La Roque est en fait un coup double de deux pièces (Roi et Tour) que l'on déplace en même temps pour protéger le Roi. On distingue la Roque courte (Fig. no. 9a–9b) et la Roque longue (Fig. no. 10a–10b). Lors d'une Roque, la Tour est toujours amenée d'abord à côté du Roi.

On ne peut faire une Roque que dans les conditions suivantes :

a) le Roi et la Tour correspondante n'ont pas modifié leur position depuis le début de la partie.
b) Le Roi n'est pas en « Echec ».
c) Aucune pièce, propre ou adverse, ne se trouve entre le Roi et la Tour.
d) Le Roi doit se déplacer sur une case non menacée par l'adversaire ; il ne doit pas se trouver en échec après la Roque.









Echec et Matt

Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, l'adversaire doit dire « Echec au Roi ». Le Roi doit alors faire en sorte de se sortir de cette situation.

Le but du jeu est de faire « Echec et Matt » au Roi. Pour cela, deux conditions doivent être réunies.

a) Le Roi doit être attaqué sur son territoire et être « en Echec ».

b) Il ne doit plus avoir aucune possibilité de fuite.

Remis

Il y a remis quand un roi et une autre pièce sont placés de telle manière que l'on ne peut plus les manœuvrer et qu'aucune issue n'est possible (Pat).

Quelques règles à observer :

1. Quand une pièce est prise, elle est retirée du jeu et est remplacée par la pièce adverse.

2. Une roque prématurée peut être importante pour la protection d'un Roi.

3. Lorsqu'une rangée de cases se trouve vide (sans pions), il faut faire son possible pour l'occuper avec des pièces telles que des Tours, Dames, Fous pour pouvoir ainsi menacer l'adversaire et l'encercler sur son propre territoire. Veiller également à protéger ses pièces plusieurs fois (c'est-à-dire constituer avec ses pièces des protections successives).

Le jeu de l'oie



Le nombre des joueurs n'est pas limité, mais en général on joue à quatre.

Composition

Le plateau de jeu, un pion de couleur différente par joueur et un dé.

Préparation

Les joueurs mettent leur pion sur les fleurs, devant la case numéro 1, puis jettent le dé à tour de rôle. Celui qui a le plus de points commence.

Le jeu

On joue à son tour, en faisant avancer son pion du nombre de points obtenus en jetant le dé. Chaque fois que le pion arrive sur une case encadrée de jaune ou de rouge, il se passe quelque chose.

Fin de la partie

Le joueur qui arrive au n°61 gagne. Mais s'il dépasse le 61, il doit reculer case à case, au risque de tomber sur les cases n° 57 ou n° 60.

Exemple

Mon pion est sur le n° 59 et je fais six. Je compte: 60-61-60-59-58-57 et pose mon pion sur la case n° 57.

Les cases

Elles représentent maman oie, papa jars et les petits oisons. Voici ce que vous devez faire, quand vous vous posez dessus:

3	**Les oisons vont se baigner: avancez de deux cases.**
6	**Les oisons nagent pour la première fois: passez un tour.**
9	**Un vilain chien les oblige à s'enfuir: avancez de dix cases.**

12	Le jars mord la fermière : reculez de quatre cases
18	L'oison regarde voler un papillon : passez un tour
21	Le jars va s'envoler : avancez de quatre cases.
24	Les oisons se baignent sans permission : passe un tour.
27	La famille Oie se repose : ne repartez que si vous faites six.
30	Un mariage dans la famille : avancez de deux cases.
33	Le jars est enfermé ! Ne repartez que si vous faites quatre.
36	Le fermier promène les oies : avancez de deux cases.
39	C'est l'heure du déjeuner : passez un tour.
42	Le renard attaque le jars : reculez de dix cases.
45	Ça glisse de plus en plus vite : rejouez.
48	Maman oie a mal à la gorge : passez un tour.
51	Tout le monde fait la course : avancez de deux cases.
54	L'oie va échapper au voleur… : rejouez.
57	Mais elle se casse une patte : vous êtes bloqué sur cette case jusqu'à ce que tous les autres joueurs vous aient dépassé !
60	La fermière fait cuire l'oie : vous êtes éliminé.
61	Si vous tombez juste dessus, vous avez gagné.

Morpion



2 joueurs

But du jeu :

Construire une ligne droite (horizontale, verticale, ou diagonale) avec 5 pions contigus de sa couleur.

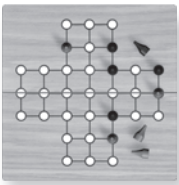
Le jeu :

Chaque joueur prend 16 pions de la même couleur et joue un pion à tour de rôle. Lorsqu'un joueur n'a plus de pions, il a le droit d'en prendre un déjà placé sur le plateau de jeu et de le rejouer à l'endroit de son choix.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui réussit à aligner 5 pions de sa couleur gagne la manche.

Solitaire



Un merveilleux casse-tête

But du jeu :

Eliminer le maximum de pions.

Préparation :

Posez les pions sur les points de la tablette. Vous laisserez le point central vide.

Le jeu :

N'importe quel pion peut prendre le pion voisin en sautant pas dessus, horizontalement ou verticalement, à condition de retomber immédiatement après dans un trou vide. Les pions pris sont enlevés du jeu. Efforcez-vous d'éviter de laisser des pions isolés qui seront ensuite inaccessibles.

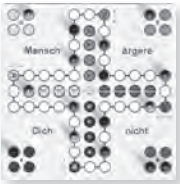
Quelques fantaisies pour les professionnels :

Lorsque vous serez un bon joueur, vous vous amuserez à imaginer des problèmes :

- faire disparaître tous les pions sauf un, que vous essaierez de loger sur le point central.
- dessiner avec les pions une lettre choisie à l'avance : E ou I par exemple, qui restera sur la tablette après que les autres pions auront été éliminés.

I piani gioco che si trovano nella cassetta possono essere sostituiti. A questo proposito bisogna piegare la cassetta, spingere la lastra di plexiglas verso il centro e cambiare il piano gioco. Prima di iniziare a giocare si devono staccare le pedine e limarle con una limetta da unghie. Queste pedine vanno adoperate anche per il Filetto, la Dama e per 5 in una fila.

Non t'arrabbiare



Materiale per il gioco

- 1 piano gioco
- 1 dado
- 16 pedine (4 per ogni colore)

Descrizione del gioco

In questo gioco divertente, ogni giocatore deve cercare di condurre per primo le sue pedine alla meta partendo dalla sua casella di partenza e avanzando sull'intero percorso in base ai punti realizzati con il lancio del dado. Contemporaneamente cerca di far arrabbiare il suo avversario mangiando le sue pedine ogni volta che può, obbligandole così a ricominciare da capo.

Le caselle bianche sul piano gioco rappresentano il percorso che tutte le pedine devono fare. Dalle caselle colorate contrassegnate dalla lettera A, le pedine del rispettivo colore iniziano il proprio cammino attraverso le caselle bianche. Sulle caselle B, le pedine devono attendere la possibilità di inserirsi nel gioco. Le caselle a, b, c e d rappresentano la meta di ogni colore. Vince il giocatore che per primo riesce a portare „a casa“ tutte le sue quattro pedine.

Preparativi

Ciascun giocatore riceve 4 pedine di un colore. Una pedina va posta sulla casella A del rispettivo colore, le altre tre pedine vanno sistemate sulle caselle B del medesimo colore. Si lancia una volta il dado.

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia il gioco. Si gioca a turno procedendo in senso orario.

Svolgimento

Il giocatore di turno lancia il dado e inserisce le sue pedine sul percorso in direzione della freccia, avanzando per un numero di caselle corrispondente ai punti ottenuti con il dado. È possibile saltare le proprie pedine e quelle dell'avversario che si incontrano lungo il percorso, le caselle da queste occupate vengono però incluse nel conteggio. Il giocatore che ha più pedine posizionate sul percorso può scegliere quale pedina far avanzare.

Se, con il punteggio ottenuto dal dado, un giocatore raggiunge una casella occupata da una pedina avversaria, mangia questa pedina e occupa a sua volta la casella con la sua pedina. Non c'è però alcun obbligo di mangiare. Le pedine mangiate vengono riportate nelle caselle B del proprio colore. Non potendo mangiare le proprie stesse pedine, il giocatore deve quindi avanzare con un'altra pedina, in quanto su ciascuna casella può sostare una sola pedina.

Fintantoché vi sono ancora pedine sulle caselle B che attendono di entrare in gioco, sulla casella A non può sostare alcuna pedina. La casella deve essere liberata non appena possibile.

Le pedine ancora ferme sulle caselle B, possono entrare in gioco soltanto se esce un „6“, nel qual caso saranno a turno posizionate sulla casella di partenza A.

La regola del „6“

Il giocatore che lanciando il dado ottiene un „6“, dopo aver eseguito la relativa mossa ha a disposizione ancora un altro lancio. Se ottiene un altro 6, può lanciare ancora una volta il dado.

Ottenendo un „6“ si è ogni volta obbligati ad inserire nel gioco una nuova pedina fintantoché vi sono ancora pedine sulle caselle B. La nuova pedina viene quindi posizionata sulla casella A del proprio colore. Se questa casella è già occupata da un'altra pedina del proprio colore, questa può avanzare soltanto ottenendo un „6“. Se invece sulla casella A sosta una pedina avversaria, quest'ultima viene mangiata.

Se un giocatore ottiene un „6“ e non ha più pedine sulle caselle B, può far avanzare una delle sue pedine di sei caselle lungo il percorso e quindi lanciare di nuovo il dado.

Il giocatore che ottenendo un „6“ riesce a condurre la sua ultima pedina alla meta, non ha più bisogno di lanciare ancora il dado.

Caselle di arrivo

Dopo aver condotto la sua pedina lungo l'intero percorso, il giocatore raggiunge con essa le caselle di arrivo. Anche le caselle di arrivo vengono contate singolarmente durante l'avanzamento. (Il giocatore che per esempio si trova direttamente davanti alla sua fila di caselle di arrivo, con un „1“ si porta solo sulla casella a, con un „2“ solo sulla casella b, e così via). E' sempre possibile saltare le pedine che si incontrano.

I giocatori non possono entrare nella fila di caselle di arrivo del proprio avversario.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a portare a destinazione tutte le sue pedine sulle caselle di arrivo, vince la partita. I giocatori restanti continuano a giocare per contendersi gli altri piazzamenti.

L'unione fa la forza – due è meglio di uno –

Questo gioco è una nuova variante di „Non t'arrabbiare“. Si gioca sempre sullo stesso piano gioco. Di principio valgono le stesse regole di „Non t'arrabbiare“ – ma con alcune differenze!

Variante delle regole di Non t'arrabbiare:

- E' un gioco per 4 persone.
- I due colori diagonalmente opposti giocano insieme come soci!
- I soci non si possono mangiare le pedine a vicenda!
- Se lanciando il dado si ottiene un 6, non si è obbligati a muovere le pedine dalle proprie caselle (B) alla casella di partenza (A), ma si può decidere liberamente se invece far avanzare una pedina lungo il percorso.
- Se un giocatore non si accorge di poter mangiare una pedina della coppia avversaria, deve riportare la sua pedina sulle caselle B.
- Se due pedine proprie – oppure una pedina propria e una pedina del proprio socio – si incontrano sulla stessa casella, formano un muro!
- Un muro non può essere né mangiato (eccetto per „violazione di domicilio“) né saltato, nemmeno con le proprie pedine!
- Se un muro blocca la casella di partenza (A) di un giocatore della coppia avversaria, ciò viene chiamato „violazione di domicilio“. Se il giocatore bloccato lancia un 6, le due pedine del muro vengono buttati fuori!
- Un muro può restare su una casella per tutto il tempo che si

vuole. Se però i suoi proprietari non possono più muovere altre pedine, saranno obbligati ad abbattere il muro.

- Se le pedine della coppia avversaria non riescono più ad avanzare a causa del muro – devono arrendersi.
- Su una casella non possono mai sostare tre pedine.
- Il giocatore che non ha più pedine in gioco – ad es. due pedine hanno già raggiunto la meta e due pedine sono ancora ferme nelle caselle B – può tirare il dado tre volte.

Scopo del gioco

Vince la coppia di giocatori che con le sue otto pedine raggiunge per prima le caselle a, b, c, d.

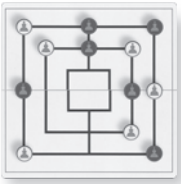
Dama



Si gioca in due, rispettivamente con 12 pedine bianche e 12 pedine nere. Si tira a sorte per decidere a chi spettano le pedine bianche e chi avrà quindi diritto a muovere per primo. La damiera si posiziona in modo che ciascun giocatore abbia una casella angolare nera alla propria sinistra. Si piazzano le pedine sulle caselle nere delle prime tre righe dinanzi a sé.

Scopo del gioco è di mangiare (eliminare dal gioco) tutte le pedine dell'avversario oppure di intrappolarle in modo che non possano più muoversi. I giocatori muovono a turno una pedina, spostandola da una casella sulla successiva casella libera. Si può muovere soltanto in avanti e solo sulle caselle nere, quindi sempre in diagonale. Una pedina viene mangiata quando si trova direttamente davanti all'avversario e dietro di sé sulla stessa linea c'è una casella vuota. L'avversario salta quindi la pedina da mangiare raggiungendo la casella libera che sta dietro, e preleva la pedina mangiata. Se la pedina che mangia finisce di nuovo su una casella davanti ad una pedina avversaria, mangia anche quella, anche muovendosi a zig-zag, ma sempre e solo in avanti. Mangiare è obbligatorio. Se un giocatore non si accorge della possibilità di mangiare ed esegue un'altra mossa, l'avversario può esigere la correzione della sua mossa oppure applicare la regola del „soffio", cioè mangiare a sua volta la pedina del giocatore sbadato. Quando una pedina, a seguito di una mossa o dopo aver mangiato, raggiunge la base dell'avversario, cioè l'ultima riga sul lato opposto, diventa Dama. Il giocatore pone su di essa una pedina dello stesso colore tra quelle mangiate dall'avversario. Un giocatore può avere anche più Dame. La Dama si sposta anch'essa solo sulle caselle nere e libere, ma può muovere in avanti e anche indietro e di quante caselle vuole per poi mangiare. Anche la Dama deve mangiare ogni pedina solitaria che incontra sulla sua linea, ma non deve per forza fermarsi sulla successiva casella libera, bensì può andare oltre nella stessa direzione superando altre caselle libere per poter eventualmente continuare a mangiare. Come ogni altra pedina, anche la Dama deve essere mangiata quando l'avversario ne ha la possibilità. Non si possono mai saltare le proprie pedine. La partita termina quando un giocatore non ha più pedine in gioco oppure le sue pedine sono intrappolate e non può più muovere.

Mulino

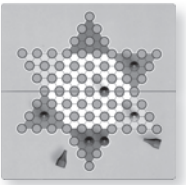


Si gioca in due, rispettivamente con nove pedine bianche e nove pedine nere. Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita e colloca una pedina su un vertice o su un incrocio del tavoliere. Poi segue il nero, e si prosegue in tal modo a turno fino a quando ognuno ha posizionato tutte le sue 9 pedine. Già all'inizio si deve cercare di posizionare le proprie pedine in modo da realizzare un mulino, cioè collocare 3 pedine completando una linea di tre pedine contigue lungo i lati dei quadrati oppure lungo una delle quattro linee di unione. L'avversario cerca a sua volta di impedirlo posizionando in tempo tra di esse una sua pedina.

Appena sono state posizionate tutte le pedine, si inizia a muovere. A turno, ciascun giocatore muove una pedina su un punto contiguo libero cercando di formare un mulino oppure di impedire la formazione di mulini avversari. Dopo aver formato un mulino, il giocatore può prelevare dal tavoliere una pedina avversaria a scelta, che però non faccia parte di un mulino. Un mulino viene aperto spostando una delle sue 3 pedine. In questo momento diventa attaccabile per l'avversario. Ma già con la mossa successiva il mulino può essere nuovamente chiuso. Particolarmente vantaggioso è il mulino doppio: spostando una sola pedina è possibile aprire un mulino e contemporaneamente chiuderne uno secondo. Ad ogni singola mossa è quindi possibile catturare una pedina avversaria.

Quando un giocatore rimane con sole tre pedine, invece di muovere può saltare con una pedina su un punto libero a scelta. Se però perde ancora un'altra pedina, ha perso la partita perché non è comunque più in grado di formare un mulino. Un giocatore può anche perdere pur possedendo più di tre pedine, e questo accade se l'avversario lo blocca in tal modo da non poter più fare nessuna mossa.

Dama cinese



La Dama cinese si può giocare in 2–3 persone con 10 pedine a testa. Sul piano gioco è raffigurata una stella a sei punte, ciascuna comprendente 10 punti ovvero caselle. Ciascun giocatore sceglie un colore e piazza le rispettive 10 pedine sulle caselle di una punta. L'obiettivo del gioco è di spostare le proprie pedine sulla punta opposta corrispondente al proprio colore. Vince chi ci riesce per primo.

Ciascun giocatore sposta a turno le proprie pedine di una casella lungo un riga nera, muovendo in avanti, indietro, lateralmente, in base all'opportunità, oppure saltando altre pedine. Si può saltare una pedina propria o dell'avversario che si trova davanti o accanto alla pedina in movimento, però solo se immediatamente dopo vi è una casella libera; le pedine saltate non vengono mangiate come nella Dama classica.

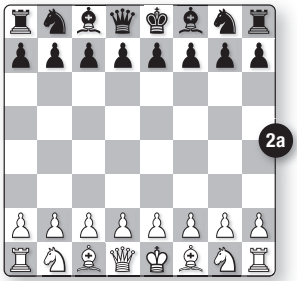
Si può muovere sia lateralmente sia all'indietro, in qualsiasi direzione. Per avanzare più velocemente, è opportuno saltare quante più pedine possibili. Ogni giocatore deve fare di tutto per ostacolare l'avversario nelle mosse di salto, posizionando le proprie pedine in modo da non lasciare alcuna casella libera dietro di sé. Deve inoltre cercare di chiudere almeno una pedina avversaria nel suo settore di partenza e tenerla intrappolata fino all'ultimo.

Scacchi



Il piano gioco è una scacchiera di 64 caselle, disposte su otto file orizzontali ed otto verticali. La scacchiera deve essere collocata in modo che ogni giocatore abbia alla sua destra una casella d'angolo bianca.

Le figure (i pezzi bianchi e neri) si dispongono come è illustrato in 2a. La regina sta sempre sulla casella del proprio colore, ossia la regina bianca su quella bianca e la regina nera sulla casella nera. Uno dei giocatori muove i pezzi bianchi, l'altro quelli neri. Comincia sempre il bianco. Si dice che „apre la partita".



2a

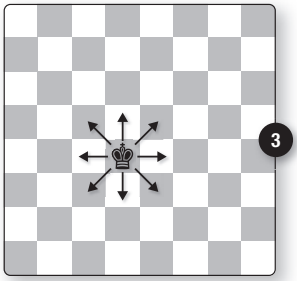
Entrambi i giocatori posseggono lo stesso numero di pezzi (fig. 2b):



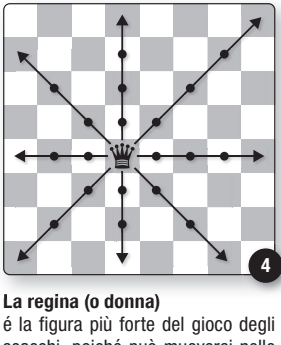
2b

Le mosse

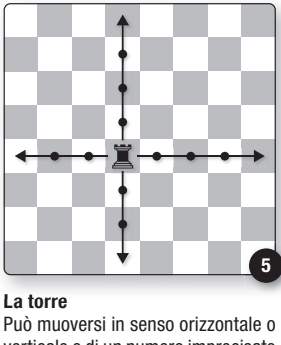
Il re
può muoversi in ogni direzione dalla sua casella ad una vicina (fig. 3). Di fronte alle altre figure ha il privilegio di non poter essere „preso" come le altre, perché lo si deve avvertire annunciandogli l'offesa con la parola „scacco".



3



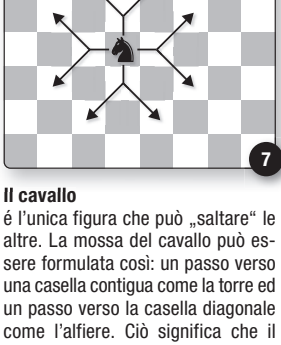
La regina (o donna)
é la figura più forte del gioco degli scacchi, poiché può muoversi nelle otto direzioni e di un numero di caselle a piacere (fino al margine della scacchiera, fig. 4) In questo modo risulta avvantaggiata rispetto agli altri pezzi, sia per la sua libertà di movimento che per la sua efficienza combattiva.



La torre
Può muoversi in senso orizzontale o verticale e di un numero imprecisato di caselle (fig. 5). Può attaccare e „prendere“ i pezzi avversari solamente su queste linee.

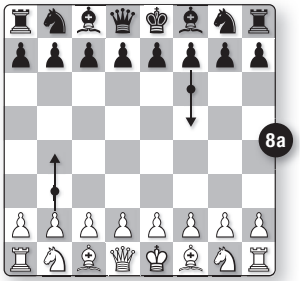


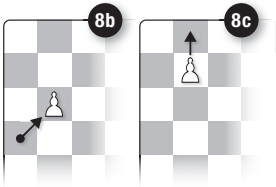
L'alfiere
Ogni giocatore ha due alfieri, di cui uno sta su una casella bianca e l'altro su una nera. Durante il gioco gli alfieri devono restare sulle caselle dello stesso colore. L'alfiere può muoversi in diagonale nelle quattro direzioni e di un numero imprecisato di caselle (fig. 6). L'alfiere che sta a destra del re viene detto „alfiere del re“, quello a sinistra della regina „alfiere della regina“.



Il cavallo
é l'unica figura che può „saltare“ le altre. La mossa del cavallo può essere formulata così: un passo verso una casella contigua come la torre ed un passo verso la casella diagonale come l'alfiere. Ciò significa che il cavallo, dopo aver effettuato la mossa, si ritrova sempre su una casella di colore diverso di quella di partenza (fig. 7). Il cavallo ha, grazie alla sua manovrabilità, quindi un molteplice campo d'azione.

Il pedone
al suo tratto iniziale avanza di una o due caselle (fig. 8a). In seguito avanza solo di una casella sempre in avanti. È l'unico pezzo che può essere mosso solamente in una direzione. Il pedone prende un pezzo avversario se questo si trova diagonalmente davanti alla sua casella e su una colonna contigua (fig. 8b). Se il pedone riesce ad arrivare al margine opposto della scacchiera, il giocatore lo sostituisce con un altro pezzo a sua scelta, sia che esso si trovi in gioco o meno (fig. 8c).



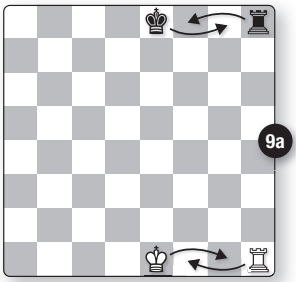


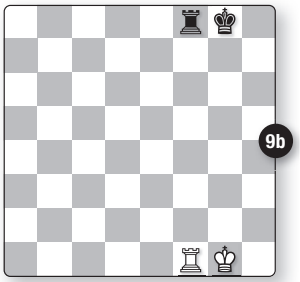
L'arrocco (rochade)

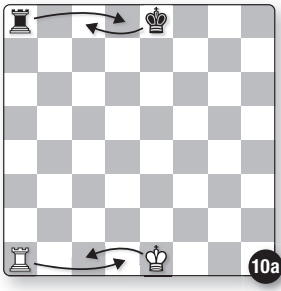
Si tratta di una doppia mossa in cui vengono spostati simultaneamente due pezzi (il re e la torre) per difendere il re. Si distingue fra „arrocco corto" (fig. 9a + b) e „arrocco lungo" (fig. 10a + b).

Nell'arrocco la torre viene mossa accanto al re e questo le si accosta.

L'arrocco può essere effettuato se
a) sia il re sia la torre si trovino ancora alle loro posizioni di partenza;
b) il re non è sotto scacco;
c) nessun altro pezzo avversario si trova fra il re e la torre;
d) il re non deve spostarsi su una casella minacciata, oppure non c'è pericolo di dichiarare scacco se esso si sposta.






10a


10b

Scacco matto

Se un re viene minacciato da un pezzo avversario, bisogna annunciarglielo con la parola „scacco“. A questo punto il re deve cercare di sottrarsi al pericolo.

Scopo del gioco è dare „scacco matto“ all'avversario. Per dare „scacco matto“ ci vogliono però due presupposti:

a) il re deve essere attaccato nella sua casella, deve essere quindi sotto scacco.

b) gli deve essere preclusa ogni possibilità di scampo.

Situazione di parità

Una partita a scacchi può terminare in parità se restano solo i due re oppure anche un altro pezzo e se non è possibile arrivare ad una mossa decisiva. Si parla in questo caso di una partita terminata in parità.

Bisogna osservare i seguenti principi generali e consigli:

1) Dopo la prima fase del gioco (apertura) in cui si spostano i pezzi dalla posizione iniziale, segue il gioco al centro della scacchiera. Qui comincia la battaglia vera e propria, tendente ad assicurare vantaggi mediante lo spostamento tattico dei pezzi, in modo da dare al re scacco matto nella fase finale.

2) Se un pezzo „prende“ un altro avversario, si sposta sulla sua casella e il pezzo „preso“ viene tolto dal gioco.

3) Per difendere meglio il re è importante effettuare in tempo l'arrocco.

4) Le caselle libere (ossia quelle non occupate dai pedoni) si dovrebbero coprire con pezzi come la torre, la regina, l'alfiere perché così si minacciano diverse caselle avversarie e si rende il gioco più difficile al proprio avversario.

5) Inoltre si dovrebbe badare a coprire, cioè difendere, i propri pezzi per mezzo di altri.

Il gioco dell'oca



Quante cose possono succedere ad un'oca! Un gioco divertentissimo per tutti coloro che amano le avventure e gli animali!

Per giocare occorre:

- 1 piano gioco
- 4 pedine
- 1 dado

Giocatori

Possono partecipare da 2 a 4 giocatori grandi e piccoli.

Inizio del gioco

Ogni giocatore riceve una pedina di un colore diverso e la mette sul prato davanti alla casella numero 1. Un giocatore dopo l'altro lancia il dado. Incomincia colui che lancia il numero più alto.

Modo di giocare

Si avanza di tante caselle quante lanciate col dado. Attenzione, su tutte le caselle rosse e gialle succede qualcosa! Questo vale però soltanto se il giocatore arriva direttamente su una di queste caselle illustrate. Se per esempio all'inizio si lancia un 5, la casella 3 non ha nessuna importanza.

Fine del gioco

Vince chi arriva per primo sulla casella 61.

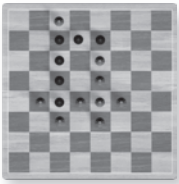
Situazioni particolari

3	**Appena uscite fuori le ochette hanno fretta di andare avanti; avanza di 2 caselle.**
6	**Le ochette vanno per la prima volta in acqua; fermati per un turno.**
9	**Salta fuori un cane e le incita ad andare più in fretta; avanza di 10 caselle.**

12	L'oca morde la Lisetta; torna 4 caselle indietro.
18	L'ochetta si stupisce di una farfalla; fermati per un turno.
21	Papà oca ha mangiato un rospo e rinforzato continua a correre; avanza di 4 caselle.
24	Hai fatto il bagno nonostante il divieto; fermati per un turno.
27	La famiglia oca è stanca e si riposa; avanza soltanto dopo aver lanciato un 6.
30	Dopo le nozze delle oche si va avanti velocemente; avanza di 2 caselle.
33	Ohimè, sono prigioniero: avanza soltanto dopo aver lanciato un 4.
36	Il fattore ha fretta; avanza di 2 caselle.
39	Il cibo è buono, ma fa perdere tempo; fermati per un turno.
42	La volpe ha rubato l'oca; torna 10 caselle indietro.
45	Sul ghiaccio si avanza più velocemente; lancia nuovamente il dado.
48	Mamma oca ha mal di gola; fermati per un turno.
51	La famiglia oca organizza una gara; avanza di 2 caselle.
54	Disperatamente l'oca si difende dal ladro; lancia nuovamente il dado.
57	L'ochetta si è rotta una zampa; fermati finché tutti i giocatori ti abbiano sorpassato.
60	L'oca finisce nella pentola; che sfortuna! Sei eliminato.
61	Chi raggiunge questa casella con un lancio di dado esatto, ha vinto. Chi invece ha lanciato troppi punti deve retrocedere dei punti in eccesso.

5 in un fila

E' un gioco per due persone.



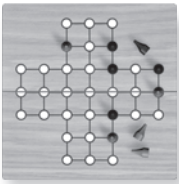
Si deve cercare di formare una fila continua di cinque pedine dello stesso colore. La fila può essere orizzontale, verticale o diagonale.

Ogni giocatore prende 16 pedine di un colore. Si gioca a turno. Se un giocatore non ha più pedine, può prendere una di quelle che ha già collocato e cambiarne la posizione.

Vince chi riesce a formare per primo una fila di cinque pedine.

Solitario

Chi è il migliore? Questa è la domanda. Chi inoltre risolve volentieri problemi intricati si divertirà con questo appassionante „solitario".



Como si gioca:

Le pedine vanno collocate sulle caselle del piano gioco, lasciando libera quella centrale. Adesso si comincia a saltare. Si può saltare soltanto se si ha un'altra pedina davanti a sé e se dopo di questa vi è una casella libera. È permesso saltare solamente in senso orizzontale o verticale, non diagonale o agli angoli. Le figure saltate vanno eliminate dal gioco.

Le figure che alla fine sono rimaste sul piano gioco, cioè quelle che non possono più essere saltate, contano ciascuna un punto penale. Chi ha meno punti vince.

Per i migliori:

Cerca di saltare di tal modo
- da lasciare un'unica pedina sul piano gioco
- e questa si trovi sulla casella centrale.

Der kompakte Würfel-Spaß für Unterwegs!



℗ Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin

©® Mensch ärgere Dich nicht
registered trademarks,
Schmidt Spiele GmbH

Schmidt