

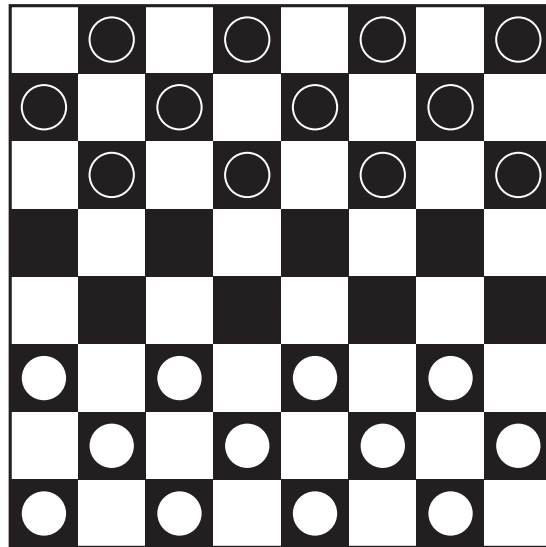
IRON & GLORY™

CHECKERS

JEU DE DAMES | DAMESPIEL | JUEGO DE DAMAS

**HOW TO PLAY / SPIELWEISE
CÓMO JUGAR / COMMENT JOUER**

THE BOARD LAYOUT
LA DISPOSITION DU PLATEAU
DIE SPIELFELDAUFSTELLUNG
LA DISPOSICIÓN DEL TABLERO



HOW TO PLAY

OBJECTIVE

Dark always plays first. A coin is tossed to decide which player will be dark. Each player's pieces are placed on the 12 dark squares nearest to that player. The light squares are not used at all in the game - the pieces only move diagonally and so stay on the dark squares throughout.

The objective of the game is to take all of the opponent's pieces or to produce a position such that the opponent is unable to move.

STARTING

Players take turns to move a piece of their own colour. Any piece that reaches the far edge of the board is immediately crowned and is thereafter known as a "King". The act of crowning is a physical one - another piece of the same colour is placed on top of the piece in order to distinguish it from an ordinary piece.

Until a piece is "crowned", it can only move and capture in a diagonally forwards direction. Kings are allowed to move and capture diagonally forwards and backwards and are consequently more powerful and valuable than ordinary pieces. However, ordinary pieces can capture Kings.

Whenever a piece has an opponent's piece adjacent to it and the square immediately beyond the opponent's piece is vacant, the opponent's piece can be captured. If the player has the opportunity to capture one or more of the opponent's pieces, then the player must do so.

A piece is taken by simply hopping over it into the vacant square beyond and removing it from the board. Unlike an ordinary move, a capturing move can consist of several such hops - if a piece takes an opponent's piece and the new position allows it to take another piece, then it must do so straight away. The move finishes only when the

position of the capturing piece no longer allows it to take any more pieces or when an uncrowned piece arrives at the far edge of the board and is crowned.

If more than one piece can capture, then the player is entirely free to choose which of those pieces to move. Likewise, if a capturing piece is able to capture in more than one direction, the player is free to choose which direction to move in. i.e. it is not compulsory to move the piece or take the route that will result in the maximum number of captures.

If no capturing moves are available, then an ordinary move is made by moving a piece one square diagonally.

FINISHING

The game is won by the player who first manages to take all their opponent's pieces or renders them unable to move.

A draw occurs by agreement at any point during the game. If a player refuses the offer of a draw, that player is required to force a win or show a decided advantage within 40 of that player's own moves from that point. Draws are fairly common in the game of Checkers - especially at the top level of the game.

BUT DU JEU

Les noirs jouent toujours en premier. Une pièce est lancée pour décider quel joueur sera noir. Les pièces de chaque joueur sont placées sur les 12 cases noires les plus proches de ce joueur. Les cases blanches ne sont pas du tout utilisées dans le jeu - les pièces ne se déplacent qu'en diagonale et restent donc sur les cases noires tout au long de la partie. Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire ou faire en sorte que l'adversaire ne puisse plus bouger ses pions.

DÉBUT DE LA PARTIE

Tout à tour, les joueurs déplacent un de leurs pions. Toute pièce qui atteint le bord le plus éloigné du plateau est immédiatement couronnée et devient un "Roi". L'acte de couronnement est physique - une autre pièce de la même couleur est placée sur le pion afin de la distinguer d'une pièce ordinaire.

Jusqu'à ce qu'une pièce soit "couronnée", elle ne peut se déplacer et capturer qu'en diagonale vers l'avant. Les rois sont autorisés à se déplacer et à capturer en diagonale vers l'avant et vers l'arrière et sont par conséquent plus puissants et plus précieux que les pièces ordinaires. Toutefois, les pièces ordinaires peuvent capturer des rois.

Pour prendre un pion à son adversaire, le pion du joueur doit passer par-dessus le pion de l'adversaire. Ceci est possible seulement si le pion est diagonalement collé et que la case derrière est libre. Si le joueur a la possibilité de capturer une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, alors le joueur doit le faire. Lorsque le pion est pris, le joueur le retire du plateau. Il est également possible de prendre plusieurs pions d'un seul coup. Pour cela, il vous suffit à chaque fois d'avoir une case de libre derrière et d'être collé diagonalement à un pion adverse après chaque saut. Le coup ne se termine que lorsque la position du pion qui

capture ne lui permet plus de prendre d'autres pions ou lorsqu'un pion sans couronne arrive au bord le plus éloigné de l'échiquier et est couronné.

Si plusieurs pions peuvent être capturés, le joueur est libre de choisir quel pion déplacer. De même, si un pion peut capturer dans plusieurs directions, le joueur est libre de choisir la direction dans laquelle il souhaite se déplacer. C'est-à-dire qu'il n'est pas obligatoire d'emprunter l'itinéraire qui entraînera le nombre maximum de captures. Si aucune capture n'est possible, alors un déplacement ordinaire est effectué en avançant un pion d'une case en diagonale.

FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le joueur qui réussit à prendre toutes les pièces de son adversaire ou à faire en sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

Un match nul a lieu par accord à n'importe quel moment de la partie. Si un joueur refuse la proposition d'un match nul, ce joueur est tenu de gagner par la force ou de montrer un avantage décisif dans les 40 prochains déplacements. Les matchs nuls sont assez courants dans le jeu de Dames - en particulier pour les parties de haut niveau.

ZIELSETZUNG

Schwarz spielt immer zuerst. Es wird eine Münze geworfen, um zu entscheiden, welcher Spieler schwarz ist. Die Figuren jedes Spielers werden auf die 12 schwarzen Felder gelegt, die diesem Spieler am nächsten liegen. Die weißen Felder werden im Spiel überhaupt nicht verwendet – die Figuren bewegen sich nur diagonal und bleiben daher durchgehend auf den schwarzen Feldern.

Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine des Gegners zu erobern oder eine Stellung zu schaffen, in der der Gegner keine Bewegung mehr ausführen kann.

START

Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein ihrer eigenen Farbe. Jede Stein, die den äußersten Rand des Bretts erreicht, wird sofort gekrönt und wird danach als „Dame“ bezeichnet. Der Akt der Krönung ist ein physischer Vorgang – ein weiteres Stück derselben Farbe wird auf das Stück gelegt, um es von einem gewöhnlichen Stück zu unterscheiden.

Bis eine Figur „gekrönt“ ist, kann sie sich nur diagonal nach vorne bewegen und schlagen. Damen dürfen sich diagonal vorwärts und rückwärts bewegen und schlagen und sind daher mächtiger und wertvoller als gewöhnliche Figuren. Gewöhnliche Figuren können jedoch Damen schlagen.

Immer wenn an eine Stein eine gegnerische Stein angrenzt und das Feld unmittelbar hinter der gegnerischen Figur frei ist, kann die gegnerische Figur geschlagen werden. Wenn der Spieler die Möglichkeit hat, eine oder mehrere Figuren des Gegners zu schlagen, muss er dies tun. Eine Stein wird genommen, indem man einfach darüber auf das freie Feld dahinter hüpfte und sie vom Brett entfernt. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Zug kann ein Schlagzug aus

mehreren solchen Sprüngen bestehen – wenn eine Stein eine gegnerische Stein schlägt und die neue Position es ihr ermöglicht, eine weitere Stein zu schlagen, muss sie dies sofort tun. Der Zug endet erst, wenn die Position der schlagenden Figur es nicht mehr zulässt, weitere Stein zu schlagen, oder wenn eine nicht gekrönte Stein am anderen Rand des Bretts ankommt und gekrönt wird. Wenn mehr als eine Stein schlagen kann, kann der Spieler völlig frei entscheiden, welche dieser Figuren er ziehen möchte. Wenn eine schlagende Stein in mehr als eine Richtung schlagen kann, kann der Spieler ebenfalls frei wählen, in welche Richtung er sich bewegen möchte. Das heißt, es ist nicht zwingend erforderlich, die Stein zu bewegen oder die Route zu nehmen, die zu der maximalen Anzahl an Schlägen führt.

Wenn keine Schlagzüge verfügbar sind, wird ein gewöhnlicher Zug ausgeführt, indem eine Stein um ein Feld diagonal bewegt wird.

FERTIGSTELLUNG

Das Spiel gewinnt der Spieler, der es als Erster schafft, alle Spielsteine seines Gegners zu nehmen oder ihn bewegungsunfähig zu machen.

Ein Unentschieden findet jederzeit während des Spiels nach Vereinbarung statt. Wenn ein Spieler das Angebot eines Remis ablehnt, muss dieser Spieler innerhalb von 40 eigenen Zügen ab diesem Zeitpunkt einen Sieg erzwingen oder einen entscheidenden Vorteil zeigen. Unentschieden kommen im Damespiel ziemlich häufig vor – insbesondere auf der höchsten Spielebene.

OBJETIVO

Las negras siempre juegan primero. Se lanza una moneda para decidir qué jugador será negro. Las piezas de cada jugador se colocan en los 12 cuadrados negros más cercanos a ese jugador. Los cuadrados blancos no se usan en absoluto en el juego: las piezas solo se mueven en diagonal y, por lo tanto, permanecen en los cuadrados negros en todo momento.

El objetivo del juego es tomar todas las piezas del oponente o producir una posición tal que el oponente no pueda moverse.

INICIO

Los jugadores se van alternando para realizar los movimientos de sus piezas. Cualquier pieza que llegue al borde más alejado del tablero se corona inmediatamente y, a partir de entonces, se la conoce como "Reina". El acto de coronar es físico: se coloca otra pieza del mismo color encima de la pieza para distinguirla de una pieza ordinaria.

Hasta que una pieza sea "coronada", solo puede moverse y capturar en una dirección diagonal hacia adelante. Las reinas pueden moverse y capturar diagonalmente hacia adelante y hacia atrás y, en consecuencia, son más poderosas y valiosas que las piezas ordinarias. Sin embargo, las piezas ordinarias pueden capturar reinas.

Siempre que una pieza tenga una pieza del oponente adyacente y la casilla inmediatamente detrás está vacía, la pieza del oponente puede ser capturada. Si el jugador tiene la oportunidad de capturar una o más piezas del oponente, debe hacerlo. Se toma una pieza simplemente saltando sobre ella hacia el cuadrado vacío y retirándola del tablero. A diferencia de un movimiento ordinario, un movimiento de captura puede consistir en varios saltos de

este tipo: si una pieza toma la pieza de un oponente y la nueva posición le permite tomar otra pieza, entonces debe hacerlo de inmediato. El movimiento finaliza solo cuando la posición de la pieza que captura ya no le permite tomar más piezas o cuando una pieza sin corona llega al borde más alejado del tablero y es coronada.

Si se puede capturar más de una pieza, el jugador es totalmente libre de elegir cuál de esas piezas mover. Del mismo modo, si una pieza de captura puede capturar en más de una dirección, el jugador es libre de elegir en qué dirección moverse, es decir, no es obligatorio mover la pieza o tomar la ruta que resultará en el número máximo de capturas. Si no hay movimientos de captura disponibles, entonces se realiza un movimiento ordinario moviendo una pieza una casilla en diagonal.

REFINAMIENTO

El juego lo gana el jugador que primero logra tomar todas las piezas de su oponente o si se queda sin movimiento alguno.

Un empate ocurre por acuerdo en cualquier momento durante el juego. Si un jugador rechaza la oferta de un empate, ese jugador debe forzar una victoria o mostrar una clara ventaja dentro de los 40 movimientos propios de ese jugador a partir de ese momento. Los empates son bastante comunes en el juego de Damas, especialmente en nivel experto del juego.



WARNING!

CHOKING HAZARD Small parts
Not suitable for children under 3 years.

Contains small magnets. Swallowed magnets can cause serious or fatal injuries. Seek medical attention if magnets are swallowed or inhaled. Retain info for reference.



UK
CA



ACHTUNG! ERSTICKUNGSGEFAHR - KLEINTEILE.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Warnung: Enthält magnete. Verschluckte magnete können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Suchen Sie einen Arzt auf, wenn magnete verschluckt oder eingeatmet wurden. Packung zum nachschlagen aufbewahren.



¡ATENCIÓN! PELIGRO DE ASFIXIA - PIEZAS PEQUEÑAS.

No apto para niños menores de 3 años.

Advertencia: Contiene imanes, si son ingeridos pueden causar infecciones graves o incluso la muerte. Busque atención médica en caso de ingestión o inhalación de imanes. Conservar el embalaje como referencia.



ATTENTION! RISQUE D'ETOUFFEMENT - PETITES PIÈCES.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Attention: Contient des petits aimants. L'ingestion d'aimants peut entraîner des lésions graves ou mortelles. Consulter un médecin si des aimants sont ingérés ou inspirés. Garder l'emballage pour référence.

Luckies™

SUCK UK LTD. ALL RIGHTS RESERVED
UK - LONDON, ENGLAND, NW1 9AY
EU - 36 AVENUE HOCHÉ 75008 PARIS
USA - 120 RESOURCE AV MD 21550
info@suck.uk.com | www.suck.uk.com



Lishui, China
Batch 7894

PAP

LK IAGGOC