



Holz-Spielesammlung

Schach

Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus abwechselnd hellen und dunklen Feldern und wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass in der rechten unteren Ecke ein helles Feld liegt.

Die Spielfiguren

Zu Beginn werden alle 32 Schachfiguren wie unten abgebildet aufgestellt. Die Grundaufstellung ist immer gleich.

Schachfiguren



Grundaufstellung



Spielbeginn

Die Spielsteine werden ausgelost. Weiß beginnt. Beide Spieler haben abwechselnd einen Zug.

Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

- König** Ein Feld in beliebiger Richtung. Mit dem König darf man sich allerdings nicht selbst ins Schach stellen.
- Dame** In jede Richtung über beliebig viele leere Felder.
- Läufer** Diagonal über beliebig viele leere Felder. Er bleibt immer auf den Feldern der gleichen Farbe.
- Springer** Zwei Felder waagrecht und ein Feld senkrecht oder umgekehrt. Dabei darf auch über eigene wie gegnerische Figuren gesprungen werden.
- Turm** Vertikal oder horizontal über beliebig viele leere Felder
- Bauer** Ein Feld vorwärts. Nur beim ersten Zug nach Belieben zwei Felder vorwärts. Bauern sind die einzigen Figuren, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Gelangt ein Bauer an die gegnerische Startlinie, so muss der Spieler diesen Bauern in eine andere Figur umwandeln; Dame, Turm, Läufer oder Springer. Unabhängig, ob diese Figur sich noch auf dem Brett befindet.

Figuren schlagen

Alle Figuren, bis auf den Bauern, können mit ihren Zügen eine gegnerische Figur schlagen. Der Bauer darf nur in der Diagonale nach vorne schlagen. Besonderheit des Bauern ist das en passant Schlagen: Kommt ein Bauer nach der Startstellung mit einem Doppelschritt neben einem gegnerischen Bauern zu stehen, so darf (nicht muss) dieser gegnerische Bauer den Bauern so schlagen, als ob er nur ein Feld vorgerückt ist. En passant Schlag besteht unmittelbar nach dem Doppelschritt, ein Zug später ist dieses Recht nicht mehr gültig.

Rochade

Wenn in der Partie der Turm und der König noch nicht von der Startlinie bewegt wurden und zwischen den beiden sich keine Figuren mehr befinden, darf der Spieler eine Rochade durchführen.
 Kurze Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Königsturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.
 Lange Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Damenturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.

Ziel der Schachpartie

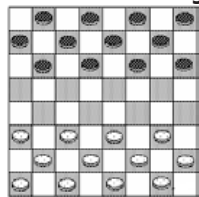
Alle taktischen Bewegungen und Züge sind darauf gerichtet den feindlichen König „Schach Matt“ zu setzen, d.h. in eine Position zu bringen, aus der er sich weder durch eigenes Ziehen, noch durch verteidigende Züge vor dem Geschlagen werden retten kann. Er hat die Partie dann verloren. Eine Partie endet unentschieden (remis), wenn keine der beiden gegnerischen Parteien das Spiel zu seinen Gunsten beenden kann.

Dame

Inhalt:

1 Spielbrett
12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Grundaufstellung:



Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler positioniert, dass das untere rechte Spielquadrat weiß ist. Die Spieler belegen mit ihren 12 Spielsteinen die dunklen Felder wie oben abgebildet.

Spielbeginn:

Die Farbe der Spielsteine wird ausgelost. Der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen beginnt. Anschließend ziehen beide Spieler abwechselnd.

Ziehen der Spielsteine:

Die Spielsteine werden nur vorwärts bewegt, indem sie diagonal auf ein freies dunkles Feld in der nächsten Reihe gesetzt werden (Zurückziehen von Spielsteinen ist nicht gestattet). Ist das Feld von einem eigenen Spielstein besetzt, kann der Zug nicht durchgeführt werden. Ist das Spielfeld vom gegnerischen Spielstein besetzt, so kann dieser übersprungen werden, wenn das nächste Feld in der gleichen diagonalen Linie frei ist. Der übersprungene Spielstein wird vom Feld genommen. Es können auch mehrere fremde Spielsteine übersprungen werden, wenn jeweils ein freies dunkles Feld zwischen ihnen ist. Gelangt man mit einem Spielstein auf die letzte Linie der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts, so wird ein zweiter Spielstein auf diesen gelegt. Diesen Doppelstein bezeichnet man als „Dame“. Eine Dame darf über mehrere freie Spielflächen gezogen werden, vorwärts wie rückwärts. Springen darf sie aber auch nur, wenn ein freies dunkles Feld hinter dem geschlagenen Stein liegt. Mehrfachsprünge sind dabei auch über Eck möglich. Eine Dame kann von einem gegnerischen Spielstein oder einer gegnerischen Dame geschlagen werden.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als letzter noch Spielfiguren auf dem Spielbrett hat.

Mühle

Inhalt:

1 Spielbrett
9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Spielbeginn:

Die Spielsteine werden nach Farbe unter den Spielern aufgeteilt. Das Los bestimmt den Spieler, der zuerst einen Stein setzen darf.

Spielverlauf:

Abwechselnd platzieren beide Spieler je einen Spielstein auf dem Spielbrett. Gesetzt werden darf der Stein entweder auf das Ende oder die Mitte einer Linie. Sind alle Spielsteine gelegt, wird das Spiel durch abwechselndes Ziehen eines frei gewählten Spielsteins in die nächste freie Spielbrettposition fortgesetzt. Dabei darf weder ein eigener noch ein fremder Spielstein übersprungen werden.

Ziel des Spiels:

Eine oder mehrere „Mühlen“ zu erhalten. (Mühle = drei Spielsteine einer Farbe in einer waagerechten oder senkrechten Reihe)

Eine „Mühle“ berechtigt den Besitzer, einen Spielstein des Gegners vom Brett zu nehmen. Es darf allerdings kein Stein aus einer geschlossenen „Mühle“ entfernt werden.

Den Spielern ist es nun erlaubt, ihre Mühlen zu öffnen (einen Stein aus der Reihe zu setzen) und im nächsten oder einem späteren Spielzug wieder zu schließen. Jedes Mal wenn eine Mühle geschlossen wird, darf ein Spielstein des Gegners vom Brett genommen werden. Hat ein Spieler nur noch drei Spielsteine, so darf er in beliebige freie Positionen, auch über Spielsteine hinweg springen.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst weniger als drei Spielsteine auf dem Brett hat, hat verloren.

Halma

Spielvorbereitung:

Die Partner wählen zu Beginn des Spiels ihre farbigen Spielsteine aus und stellen sie in gegenüberliegenden Dreiecken des Spielfeldes auf.

Variante A:

Abwechselnd wird jeweils ein Spielstein in eine freie Position gezogen oder über einen eigenen oder fremden Spielstein hinweg in die nächste freie Position gesetzt. Dieser Sprung kann mehrfach hintereinander in einem Spielzug ausgeführt werden.

Variante B:

Die Spielsteine dürfen nicht gezogen werden, sondern müssen immer springend bewegt werden. Hierbei kann man einen oder beliebig viele, lückenlos hintereinander stehende eigene oder fremde Spielsteine überspringen.

Spielverlauf:

Während eines Spielzugs sind bei beiden Varianten Richtungswechsel erlaubt. Auch darf man Spielsteine im nächsten Zug wieder zurück setzen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Spielsteine im gegenüberliegenden Dreieck stehen hat.

Backgammon

Spielausstattung:

Spielbrett, 15 helle und 15 dunkle Spielsteine, Würfel

Begriffserklärung:

Jeder Spieler hat auf dem Spielbrett ein äußeres und inneres Feld.

Das innere Feld wird auch Heimfeld genannt.

Bar: Abtrennung der Spielhälften, Mittellinie

Point: Dreiecksspitzen (die Zungen auf dem Spielfeld)

Ziel des Spieles:

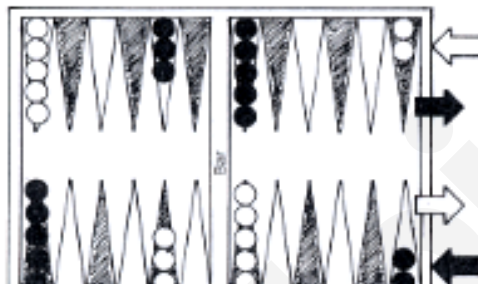
Das Spielziel ist, die eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und von dort aus abzutragen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine Spielsteine vom Spielbrett gebracht hat.

Grundaufstellung:

Da es verschiedene Arten gibt, Backgammon zu spielen, werden hier nur die bekanntesten Grundregeln erklärt.

Die Spielsteine werden wie auf der folgenden Abbildung dargestellt in ihre Anfangsposition gebracht. Weiß spielt hier von oben rechts nach links, dann nach unten links und von dort nach rechts in sein Heimfeld (also gegen den Uhrzeigersinn). Schwarz zieht in die umgekehrte Richtung (im Uhrzeigersinn). Die vorgegebene Laufrichtung muss eingehalten werden, ein Ziehen in die entgegengesetzte Richtung ist nicht erlaubt.

äußeres Feld schwarz inneres Feld schwarz



äußeres Feld weiß inneres Feld weiß

Spielbeginn:

Zuerst würfelt jeder Spieler mit nur einem Würfel um den Start. Der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt. Haben beide Spielpartner die gleiche Augenzahl gewürfelt, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene Augenzahlen auf den Würfeln erscheinen. Für seinen ersten Zug mit den Spielsteinen muss er die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielpartner gewürfelt haben.

Würfeln:

Nach dem Start dürfen für jeden Wurf zwei Würfel verwendet werden. Beide Spielpartner würfeln und ziehen nun abwechselnd. Beim Würfeln müssen die Würfel in die jeweilige rechte Spielbretthälfte gewürfelt werden. Mit der gewürfelten Augenzahl kann das Ziehen der Steine erfolgen. Zwischen zwei Möglichkeiten des Ziehens kann gewählt werden.

Ziehen:

Man zieht mit den angegebenen Augenzahlen beider Würfel nur mit einem Stein. In diesem Fall muss beachtet werden, dass die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt werden dürfen. Jede der einzelnen Augenzahl muss einzeln gezogen werden und ein Zwischenhalt auf einem Point muss möglich sein. Sollte der Zwischenhalt von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein, so ist dieser Zug nicht möglich. Dem Spieler steht es allerdings frei, die Reihenfolge der Augenzahl zu wählen.

Im anderen Fall zieht man mit zwei verschiedenen Steinen die verschiedenen Augenzahlen der Würfel.

Beispiel: Gewürfelt werden eine 2 und eine 5. Es steht dem Spieler nun frei, mit einem Stein 2 und 5 oder 5 und 2 Punkte oder mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 2 und 5 Punkte zu ziehen.

Zu beachten beim Ziehen:

Beim Ziehen können alle Points besetzt werden, mit Ausnahme der Points, auf denen zwei oder mehr gegnerische Spielsteine stehen.

Es besteht grundsätzlich Zugzwang. Also beide gewürfelten Augenzahlen müssen gezogen werden. Sollte nur das Ziehen der einen oder der anderen Augenzahl möglich sein, so muss die höhere der beiden Augenzahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt.

Kann keine Augenzahl gezogen werden, verfällt der Wurf komplett und der Spielpartner ist an der Reihe.

Falsches Ziehen:

Setzt einer der Spieler einen Stein falsch, so darf der Spielpartner die Korrektur des Zuges verlangen. Die Korrektur darf nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat.

Einen Stein schlagen:

Liegt ein einzelner Stein auf einem Point, so kann dieser vom Gegner dann geschlagen werden, wenn er auf diesem Point landet oder einen Zwischenhalt einlegt. Der geschlagene Spielstein wird auf die Bar gelegt.

Einen Stein wieder ins Spiel bringen:

Der Spieler, der einen oder mehrere Spielsteine auf der Bar hat, darf solange im Spielfeld keinen Stein bewegen, bis er alle Steine von der Bar wieder ins Spiel gebracht hat.

Die Spielsteine von der Bar müssen in das gegnerische Heimfeld gesetzt werden. Gesetzt werden können die Spielsteine nur dann, wenn er mit den gewürfelten Augenzahlen einen freien Point im Heimfeld des Gegners erreichen kann. Liegt ein gegnerischer Stein auf einem Point, kann er von der Bar weg diesen auch schlagen. Gelingt es mit einem Wurf nicht, seinen Stein ins Spiel zu bringen, ist der Wurf verloren und der Gegner ist mit dem nächsten Wurf dran.

Pasch:

Wenn ein Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) gewürfelt wird, zieht der Spieler doppelt so viele Augen.

Beispiel: Würfelt ein Spieler zweimal die 2, so hat er verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Er kann mit nur einem Stein viermal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein dreimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein einmal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein zweimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein auch zweimal 2 Punkte ziehen.

Abtragen (Hinauswürfeln)

Mit dem Abtragen darf erst begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im eigenen Heimfeld befinden. Das Abtragen bedeutet, dass man seine Steine hinauswürfelt, also außerhalb des Spielbretts. Ein Stein darf hinausgewürfelt werden, wenn die Punktzahl eines Würfels ausreicht, um diesen Stein über den Spielfeldrand zu ziehen.

Man darf einen Teil des Wurfes oder den ganzen Wurf auch dazu benutzen, seine Steine im Heimfeld weiter zu ziehen anstatt sie auszuspielen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn der Gegner noch einen Stein auf der Bar hat, und dieser einen eigenen einzelnen Stein im Heimfeld schlagen könnte. Tritt dieser Fall ein, dass man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, so muss man den geschlagenen Stein erst wieder ins gegnerische Heimfeld ins Spiel bringen und mit diesem Stein bis ins eigene Heimfeld ziehen, bis man mit dem Abtragen fortfahren kann.

Spielende und GewinnEinfacher Sieg:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein abtragen kann. Hier hat auch der Gegner einen oder mehrere Spielsteine abtragen können.

Gammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner konnte hier jedoch keinen einzigen Stein abtragen.

Backgammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner hat hier keinen einzigen Stein abtragen können und befindet sich mit einem oder mehreren Steinen noch auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers.

Anmerkung:

Bei manchen Backgammon liegt ein Verdopplungs-Würfel mit dabei. Mit diesem kann der Einsatz während des Spiels verdoppelt werden. Diese Spielvariante und auch die teilweise unterschiedlichen Turnierregeln können hier nicht behandelt werden.

Barricade

Würfelspiel für 2–4 Spieler**Spielmaterial:**

Spielplan, je 5 Spielfiguren in 4 Farben, 11 Sperrsteine, 1 Würfel

Ziel des Spiels

Gegenüber den 4 Ausgangsfeldern liegt ein einziges Zielfeld. Jeder Spieler versucht, als Erster eine seiner Figuren auf das Zielfeld zu bringen. Dem stehen nicht nur die Angriffe der Mitspieler entgegen, sondern vor allem auch die Sperrfiguren.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die er vor Spielbeginn auf das Ausgangsfeld der entsprechenden Farbe stellt.

Die 11 Sperrfiguren werden auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt.

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl zu ziehen.

Die Figuren starten jeweils vom ersten weißen Punkt aus, der direkt vor dem Ausgangsfeld liegt. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen; dazu kann man jeden Wurf verwenden.

Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Es gibt keine vorgeschriebene Zugrichtung. Die Figuren können jeden der vielen Wege zum Ziel einschlagen. Sie können vorwärts, zurück und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in eine Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden.

Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden, nicht dagegen die Sperren.

Solange man überhaupt mit einer seiner Figuren ziehen kann, muss man ziehen, auch wenn man vielleicht einen Umweg machen oder sogar vom Ziel wegziehen muss.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt.

Die Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muss sie zuerst entfernen! Dazu muss man so würfeln, dass man mit einer Spielfigur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommt. Man nimmt die Sperre auf und setzt die Spielfigur auf dieses Feld. Der Spieler muss die Sperrfigur nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld setzen. Die einzige Ausnahme ist die erste Spielfeldreihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen.

Durch geschicktes Setzen der Sperren kann man sowohl gegnerische Figuren aufhalten als auch seine Figuren nach hinten gegen das Schlagen abschirmen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit genau passendem Wurf das Zielfeld erreicht hat. Hat man keinen passenden Wurf, muss man mit einer anderen Figur ziehen oder am Zielfeld vorbeiziehen oder unter Umständen sogar vom Ziel wegziehen.

Leiterspiel

Spielvorbereitung:

Das Spiel kann mit 2-4 Spielern gespielt werden. Zu Beginn des Spiels werden die Spielfiguren an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält einen andersfarbigen Spielkegel. Nun werden die Spielkegel aller Spieler auf das Startfeld gestellt (dies ist das Feld mit der 1). Um zu entscheiden wer mit dem Spiel beginnen darf, würfeln die Spieler der Reihe nach einmal mit dem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und es geht reihum weiter.

Das Spiel:

Der Spieler der an der Reihe darf würfeln. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit seinem Spielkegel weiterziehen darf. Die Zugrichtung ergibt sich durch die Nummerierung der Felder, es wird also immer der Nummerierung nach in aufsteigender Richtung gezogen. Würfelt ein Spieler eine 6, so darf er ein weiteres Mal würfeln und ziehen.

Wenn ein Spieler nach seinem Zug auf einem Spielfeld landet, auf dem eine Leiter beginnt, so darf er entlang der Leiter weiterziehen, und auf das Feld vorrücken, auf dem die Leiter endet. Landet ein Spieler jedoch auf einem Feld auf dem eine Leiter endet, so muss er entlang der Leiter zurückgehen und seinen Kegel auf dem Startfeld der entsprechenden Leiter platzieren.

Während eines Zuges dürfen die Spielkegel der anderen Mitspieler übersprungen werden, landet man auf einem Feld auf dem bereits ein Kegel steht, so darf man ebenfalls auf diesem Feld stehen bleiben.

So wird das Spiel beendet:

Gewinner des Spieles ist derjenige, der es als erstes schafft, mit seinem Kegel das letzte Feld zu erreichen. Hierbei gilt die Regel, dass das letzte Feld mit einem genauen Wurf erreicht werden muss. Das heißt beispielsweise, dass ein Spieler der auf Feld 98 steht nur gewinnen kann, indem er die Augenzahl „2“ würfelt und damit genau auf Feld 100 landet. Wird eine höhere Zahl gewürfelt, so muss er auf seinem Feld stehen bleiben, und auf seinen nächsten Versuch warten.

Würfelspiel

Inhalt:

Spielbrett, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt vier Spielsteine gleicher

Farbe aus und stellt sie in sein Startfeld derselben Farbe.

Spielbeginn:

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielverlauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat drei Versuche eine Sechs zu würfeln, denn die ist notwendig um eine Figur raus zusetzen. Die drei Versuche gelten immer solange sich keine eigene Spielfigur im Spiel befindet und die vier Zielfelder keine Lücken aufweisen. Nach einer Sechs darf immer noch mal gewürfelt werden. Die gewürfelte Augenzahl gibt die Anzahl der Schritte an, die die Spielfigur gehen darf.

Folgende Spielzüge sind Pflicht:

1. Das Raussetzen der eigenen Figur bei einer Sechs
2. Das Freimachen des ersten Feldes (außer bei der letzten Spielfigur)
3. Das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur (landet die eigene Spielfigur auf ein Feld, das bereits mit einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss diese wieder auf sein Startfeld zurück)

Zu beachten ist, dass in den Zielfeldern keine Figuren übersprungen werden dürfen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine vier Spielfiguren in seine Zielfelder untergebracht hat.

Go & Go-Bang

Go ist ein altes japanisches Strategiespiel. Es gilt als das meistgespielte Brettspiel der Welt.

Inhalt:

- Spielbrett, besteht aus 13 x 13 Linien (Gitterpunkten)
- weiße und schwarze Spielsteine

Spielvorbereitung:

Die Farben der Steine werden unter den Spielern ausgelost. Ist einer der beiden Spieler stärker als der andere, bekommt dieser die Farbe Weiß. Den ersten Zug setzt Schwarz. Wird ihm auch noch eine Vorgabe gewährt, so setzt er gleich die Zahl seiner Vorgabesteine (bis zu 5 Steine).

Die Vorgabe:

Ist die Spielstärke der beiden Spieler sehr unterschiedlich, kann eine Vorgabe gegeben werden. Die Vorgabe von 5 Steinen ist die höchstmögliche. Die Vorgabesteine werden auf die am Spielbrett eingezeichneten Punkte gesetzt. Falls nur 4 Steine vorgegeben werden, wird der mittlere eingezeichnete Punkt nicht besetzt.

Ziel des Spieles:

Die Eroberung von Gebieten und die Eroberung von Steinen.

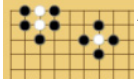
Spielverlauf:

Setzen von Steinen:

Abwechselnd setzen die Spieler je einen Spielstein auf einen der Schnittpunkte des Spielbretts. Sie werden im Verlauf der Partie nicht mehr bewegt, außer sie werden geschlagen. Ein Setzen in die Felder oder ein Ziehen von Punkt zu Punkt gibt es nicht.

Schlagen von Steinen:

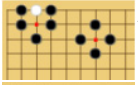
Steine können geschlagen („getötet“) werden, indem alle an sie direkt angrenzenden, freien Nachbarsfelder von gegnerischen Steinen besetzt werden. Dadurch ergibt sich für den schlagenden Spieler ein Gebiet.

Getötete Steine:**Abbildung 1**

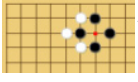
Die weißen Steine sind getötet, weil sie von gegnerischen Steinen so umzingelt sind, dass kein Feld mehr frei ist. Sie werden vom Gegner vom Spielfeld genommen.

Selbstmordverbot:

Man darf auf keine Felder setzen, auf denen man komplett von gegnerischen Steinen umzingelt wäre, außer man schlägt dadurch einen gegnerischen Stein und hebt somit diese Situation auf.

**Abbildung 2**

Hier darf Weiß nicht auf die markierten Felder setzen.

**Abbildung 3**

Hier darf Weiß auf das markierte Feld setzen. Aber Achtung auf die folgende Ko-Regel.

Ko-Regel:

Gerade durch die Ausnahme vom Selbstmordverbot in Abbildung 3 kann es zu Sondersituationen kommen, die ausweglos erscheinen. Die Steine können so gesetzt werden, dass Weiß einen schwarzen Stein vom Brett nehmen kann, indem er einen eigenen Stein setzt. Dann kann Schwarz einen weißen Stein vom Brett nehmen kann, indem auch er einen eigenen Stein setzt. Da es nun Weiß wieder möglich ist, das Ganze von vorne zu beginnen, tritt die Ko-Regel in Kraft. Die Ko-Regel besagt, dass man mit einem Zug nicht dieselbe Spielsituation wie einen Zug zuvor herstellen darf. In dem oben genannten Fall darf also Schwarz nicht sofort zurückschlagen, sondern muss vorher einen anderen Zug setzen. So hat Weiß die Möglichkeit, seinen Stein zu schützen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die beiden Spieler darüber einig sind. Irgendwann kommt der Punkt, wo ein oder beide Spieler nur noch verbotene Züge machen können oder in ihr eigenes Gebiet setzen müssten. Der Spieler kann in diesem Fall auf das Setzen verzichten, was als „Passen“ bezeichnet wird. Passen beide Spieler hintereinander, ist das Spiel beendet.

Gewinnabrechnung:

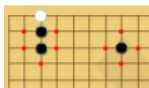
Grundsätzlich werden die Schnittpunkte innerhalb einer Umzäunung (Gebiet) und die getöteten, gegnerischen Spielsteine gezählt. Die Abrechnung beginnt, indem man die gefangenen, gegnerischen Steine vom Brett nimmt und zu den getöteten gibt. Nun werden die leeren Schnittpunkte eines jeden Gebietes und die getöteten (+gefangenen) gegnerischen Steine gezählt (jeweils ein Punkt). Der Spieler, der mehr Punkte hat, hat gewonnen.

Go-Bang

1. Ziel ist es hierbei, als erster fünf Spielsteine in einer Reihe (senkrecht, waagrecht, oder diagonal) zu legen.
2. Das Spielziel ist das gleiche, wird jedoch durch eine Schlagmöglichkeit noch interessanter. Zwei benachbarte Steine des Gegners können geschlagen werden, indem man einen eigenen Stein an deren Anfang und Ende setzt. Die geschlagenen Steine werden zum Spielmaterial zurückgelegt. Sie zählen weiter nicht.

Kleines Go-Lexikon:**Freiheiten:**

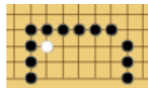
Sind die benachbarten freien Schnittpunkte von Steinen oder Ketten.

**Gebiet:**

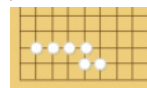
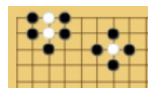
Jene freien Schnittpunkte, die von Steinen der gleichen Farbe eingeschlossen sind, wobei bis zu zwei Ränder mithelfen dürfen:

**Gefangene Steine:**

Ein Stein ist gefangen, wenn er sich im Gebiet seines Gegners befindet:

**Getötete Steine:****Kette oder Mauer:**

Mehrere Steine einer Farbe auf einer geschlossenen Linie (kann auch geknickt sein)



Wooden Game Compendium



Chess

The Chess-board

The chess-board consists of alternately, black and white square fields (eight by eight) placed between the two opposing players so that there is a white square in the lower right hand corner where the white pieces are set up.

The Pieces

At the beginning of the game all 32 pieces are set up as in the diagram below. The basic set-up is always the same.

Chessmen



Basic set-up of the board



To start the game

Who plays with which colour is decided upon „blind“. White always starts the game. Moves are taken in turn.

Moves of the Pieces

- King** One square in any direction. He cannot move into „check“ or otherwise pass over a threatened square (as in castling).
- Queen** In any direction in a straight line, as many squares as is wished or as is possible.
- Bishop** Diagonally along a straight line as many as he wishes or as is possible. He stays on his starting colour.
- Knight** Two squares horizontally and one vertically or one vertically and two horizontally, in the shape of an „L“, forwards or backwards. The knight is the only piece that can jump over other pieces, either ones own or his opponents'.
- Rook** Horizontally or vertically along as many empty squares as is wished or as is possible.
- Pawn** One square forwards. Only on the first move can one choose to move two squares. When a pawn reaches the start line of the opponent, the player must convert this pawn into another piece; queen, rook, bishop or knight. This happens independently of the piece still being present on the board.

Taking Prisoners

All figures with the exception of the pawn take opponents in the course of their normal moves, stopping at the point where the opponent stood. The pawn can only take diagonally in a forward direction when moving one square. The speciality of the pawn is the en passant pawn capture: If after the starting position, a pawn makes a double move to be next to an opponents pawn, this opponents pawn may (not must) capture the pawn as if he had only moved forward a single square. En passant capturing takes place immediately after the double move. One move later, this right is no longer valid.

Castling

If the rook and the king have not yet been moved from the starting line during the game, and there are no pieces left between both of them, the player can make a castling move.

Castling king's side: The King moves two squares toward the king's rook and it jumps over the king to its adjacent square.

Castling queen's side: The king moves two squares towards the queen's rook; this jumps over the king to its adjacent square.

Aim of the Game

All tactical considerations are directed toward getting the opposing King into „checkmate“. This means into a position out of which he cannot flee or otherwise be rescued by one of his own pieces through the taking of the threatening opponent or by blocking the line of threat. If he cannot get out of that situation then the game is lost and is so „checkmate“. A game is „stalemate“ when neither player can win the game for himself.

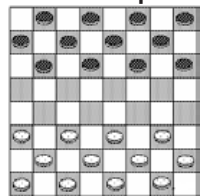
Checkers or Draughts

Contents:

1 Board

12 Black and 12 White Draughtsmen

Basic Set-up:



The board is placed between the players so that a white square is in the lower right hand corner. The players each put their 12 draughtsmen on the black squares (on the first three lines nearest to themselves) as shown in the figure above.

To start the game:

To choose colours, one player takes a draughtsman of each colour and hides one in each hand, the other player so chooses the colour he plays with by choosing „blind“. The player with the black pieces begins. Then white and the players take turns to move.

Moves:

The draughtsmen are moved diagonally forward by one single square in one move onto a free black square in the next row (moving backwards is not allowed yet). If the square is occupied by one's own piece, the move cannot be made. If the square is occupied by the opponent's piece, then this can be jumped over if the square behind is free in the same diagonal line. Pieces jumped over are taken off the board. It is also possible to jump over more than one opponent's single piece if there is a square free to land on in the same diagonal line of the jump.

If a draughtsman gets to the last line of black squares, then a second draughtsman is put on top of this whereupon it becomes a „Queen“. A Queen may be moved over any free squares, forwards or backwards. In the case of a jump, again a black square must be free on the other side of the jump, as when moving a single draughtsman. Compound jumps allow a zigzag pattern of jump. A Queen can be jumped over by the opponent's draughtsman or Queen.

End of the Game:

The winner is the player who is the last to have pieces left on the board.

Nine Men's Morris

Contents:

1 playing board

9 white and 9 black pieces

To start the Game:

The colours are allocated to the players. A draw determines the player who first lays one of his pieces.

The run of the game:

Alternately both players lay one piece each on the board. This is to be set either at one end or in the middle of a line. When all pieces are set, play continues by alternate moves to an unoccupied spot of the players own free choice whereby neither one's own nor the opponent's pieces may be jumped over.

The Aim of the Game:

To form one or more „mills“. (Mill = three pieces of one colour in a horizontal or a vertical row)

Whoever gets a „mill“ is entitled to take one of his opponent's pieces from the board. It is not allowed however to remove pieces from a „mill“. The players are allowed to open their mills (to move a piece out of the row) and in the next move or later close it again making a „new“ mill. Every time a mill is made one of the opponent's pieces may be taken from the board.

If a player has only three pieces left on the board, then here he is allowed to move onto any free position at all, also to jump over pieces.

End of the Game:

The player who is the first to have less than three pieces on the board is the loser.

Chinese Checkers

Before starting the game:

The players choose which colour they want to play with at the beginning of the game and set them up in opposing triangles on the board. The basic aim is to aim is to bring one's own pieces into the opponent's triangle.

Version A:

Taking turns, pieces are moved to an empty field. Jumping over one piece, either one's own or an opponent's is allowed, onto the next free space. In the course of one move several jumps can be made, one after the other.

Version B:

The moves in this version are only jumping moves so that a line of pieces has to be built up. Here, the player can jump over either his own or the opponent's single or an uninterrupted row of pieces, in one move.

Course of the game:

In both variants, changing direction of the move is allowed. It is also possible to move one's pieces back when the next turn comes around.

The winner is the player, whose pieces are all in the opponent's triangle first.

Backgammon

Equipment needed for the game:

Board, 15 white coloured pieces (in the form of a disc) and 15 black ones, dice

Terminology:

Each player has an outfield and an infield on the board. The infield is also called the home field.

Bar: Separation of the playing fields, the halfway line.

Point: The (acute) point of a triangle on the board pointing toward the bar.

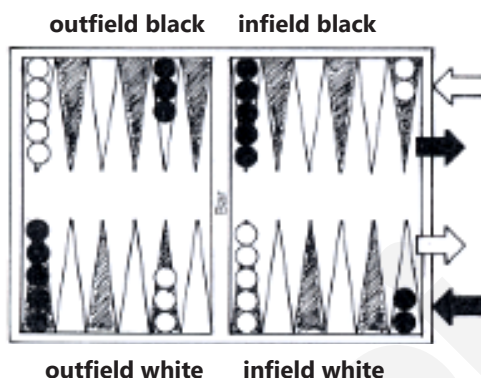
Aim of the game:

This is to bring home and remove one's own pieces from the board. The first player to take all his pieces off the board is the winner.

Basic set-up:

Since there are different ways to play Backgammon only the most well-known basic rules are explained here.

Pieces are shown in the following illustration in their starting position. White plays here from above right to left, then down the left and from there to the right into his home field i.e. anti-clockwise. Black moves in the other direction, clockwise. The given direction must be observed, moves in the opposite direction are not permitted.



Start:

To start the game; each player throws one dice to determine who makes the first move. The player with the higher number begins. If both players throw the same number the procedure is repeated, until one has a higher score. For the first move, the combined two scores of the dice thrown is used.

Throwing the dice:

After the start two dice are used for each throw. Both players take turns to throw and move. The dice must be thrown into each respective right-hand half of the board.

Move:

The pieces can be moved by the number shown on the dice thrown. One of two possibilities of move can be selected: One single move with the indicated numbers of both cubes added moving only one piece. In this case it must be noted that the numbers may not be simply added, the move must be split into two parts, one for each die, and an intermediate stop on a POINT must be possible. If the intermediate stop should be occupied by an opposing piece, then this move is illegal. It is up to the player however to select the order of the chosen die. In the other case the player moves with two different pieces.

Example: Thrown dice give a 2 and a 5. It is up to the player now to move a piece either 2 and 5 or 5 and 2 or to move with two different stones in each case 2 and 5 points.

To consider when moving:

All POINTS may be occupied, with exception of those on which two or more opposing pieces are standing. In principle the player is obliged to move thus both thrown dice be played. If it is only possible to move the one piece, then the higher of the two die numbers must be moved. The lower number is forfeited. If no piece can be moved, the move is completely forfeited and it is the opponent's turn.

Illegal moves:

If one player lays a piece wrongly, then the other player may require the correction of the move. The correction may take place only if the next throw has not already been taken.

Capturing pieces:

If a single piece is on a POINT, then this can be knocked onto the bar by the opponent by landing on this POINT or on making an intermediate stop. The captured piece is physically put on the bar.

Return of a piece into play: A player who has one or more pieces on the bar is not allowed to make moves in the playing field until all his pieces have been brought back into play, this being into the opponent's home field. Rules of return: Only if the piece on the bar can land on the unoccupied POINT in the opponent's home field determined by the number on the dice thrown. If a single opponent's piece occupies a POINT, it can be captured and so carried off to the bar during this move. If the player on the bar cannot make a legal move then this move is forfeited and it is the opponent's turn.

Double:

If a double is thrown the player moves twice as many points as shown on the dice.

Example: If a player throws a two on each die then he has the option of different combinations. He can move 2 points along, four times with only one piece; or three times 2 points with one and with another piece once 2 points; or with two pieces two times 2 points and with another piece also twice 2 points.

„Bearing off“:

The bearing off may only be started if all 15 stones are in one's own home field. Bearing off is done by each player clearing his own pieces from the board by throwing the necessary numbers on the dice. A piece is moved off the board if the score on the dice is high enough to carry the piece over the edge of the board. One may use a part of the throw or the whole throw also to move other pieces into the home field instead of bearing off. This can be an astute move if the opponent still has a piece on the bar which could capture pieces and ban them to the bar. If a piece is knocked onto the bar while a player is bearing off, then he must bring

this piece back into play and into his own home field again before he can continue with bearing off.

End of the game and profiting

Simple victory:

The winner is whoever bears off all his pieces before the opponent can clear his last piece from the board. Hereby the opponent could have cleared away several pieces.

Gammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces whereby the opponent could not clear away any of his pieces.

Backgammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces, hereby the opponent could not clear away any of his pieces and he still has one or more pieces on the bar or in the winner's home field.

Note:

With some Backgammon versions a doubling cube is also used. The stake can be doubled during the game using this special die. This variant of the game and also the different tournament rules cannot be dealt with here.

Barricade

Dice game for 2–4 players

Game materials:

Game board, 5 pawns in each of 4 colours, 11 barricades, 1 die

Game objective

There are 4 yards and only one home square. Each player attempts to be the first to get one pawn to the home square. Not only do players have to beat their opponents, they also have to overcome the barricades.

Rules of the game

Each player gets 5 pawns of one colour that are placed in the yard of the corresponding colour before the game begins.

The 11 barricades are placed on the 11 special marked fields.

Players take turns rolling the die once. The player who rolls the highest number starts by moving with that number.

Each pawn starts from the white starting square directly outside the player's yard. All pawns can be brought into play one after the other, using any roll.

A pawn moves the number of squares according to the roll of the die. Rolling again after getting a 6 is not permitted. There is no prescribed movement direction. The pawns may take any of many possible routes to the home square. They can move forward, backward and sideways, but only in one direction (not forward and backward) in one turn.

Jumping over opposing and own pawns is permitted, but jumping over the barricades is not.

Moving is mandatory as long as a player can move any of his pawns, even if this means taking a detour or perhaps even moving away from the home square.

Only one pawn can occupy each square. When a pawn lands on a square occupied by an opposing pawn, it is struck out and returned to its yard.

Jumping barricades is not permitted, they have to be removed! In order to do so, a player has to roll the number required to land exactly on the square occupied by the barricade. The player takes out the barricade and puts the pawn on the square. Now the player has to immediately place the barricade on any unoccupied square. The only exception is the first row of squares directly in front of the yards; barricades may not be placed here.

By skillfully placing the barricades, a player can block opposing pawns as well as protecting the rear of his own pawns so they are not struck out.

End of the game

The game ends when a pawn lands on the home square with an exact roll of the die. If the player does not roll the exact number, he has to move a different pawn, move past the home square or even move away from the home square.

Snake Game

Game preparation:

2-4 players can play this game. The pieces are distributed to the players at the start of the game. Each player receives a different coloured cone. Now the cones of all players are placed on the starting field (this is the field with the 1). The players roll the dice in turn to decide who starts the game. The player with the highest number starts and the player with the lowest number starts last.

The game:

The player whose turn it is rolls the dice. The number of points rolled determines how many fields the player may move with their cone. The direction of play results from the numbering of the fields, so it is always in ascending order. If a player rolls a 6, they may roll and move once more.

If a player lands on a playing field with a ladder, they may move along the ladder and advance to the playing field where the ladder ends. However, if a player lands on a field where a ladder ends, they must go back along the ladder and place their cone on the starting field of the ladder.

During a move, the cone of the other player may be skipped, and if you land on a field that already has a cone, you may also stay in that field.

This is how the game ends:

The winner of the game is the one who manages to reach the final field with their cone first. The rule here is that the last field must be reached with an exact throw. For example, this means that a player who is on field 98 can only win by rolling the number „2“ and therefore landing exactly on field 100. If a higher number is rolled, the player must stop on their field and wait for their next attempt.

Dice game

Contents:

1 game board, 16 tokens, 1 die

Before starting the game:

Each player selects four tokens of the same colour and places them on the board on the same coloured starting columns.

To start the game:

Each player throws the die once. The highest number determines who starts the game.

Course of the game:

Play goes in a clockwise direction. For each turn, each player has three attempts to throw a six, which is needed to bring a token into play. These three attempts apply only as long as one's own tokens are not in play and the home column shows no gaps. After throwing a six another throw is always allowed. The thrown number indicates the number of spaces which the token may be moved.

The following rules are fixed:

1. Bringing a token into play with a six
2. Moving of tokens from the first square (except with the last piece out of the start column)
3. Capturing of an opponent's token (if one's token lands on a square which is already occupied by an opponent's the latter is sent back to the beginning)

Note that in the home columns no tokens may be jumped over.

The winner is the player who is the first to get all his tokens into the home column.

Go & Go-Bang

Go is an old Japanese game of strategy. It is considered to be the world's most-played board game.

Contents:

- Board with 13 x 13 lines making a grid reference pattern.
- Black and white pieces.

Preparing the game:

Colours are allocated by the players drawing lots. If one of the two players is better than the other, then the better gets the white pieces. Black plays first. If he is granted a further advantage in the form of white being handicapped, then he sets a given number of pieces on the board (up to 5).

The Handicap:

If the skill of the two players is very different, a handicap can be given. The highest possible handicap is of 5 pieces. These handicap pieces are set on the predetermined points on the board. If the handicap is only 4 pieces, the middle point is not occupied.

Aim of the Game:

The conquest of the areas and the conquering of pieces.

Run of the Game

Laying the pieces:

The players alternately set one piece each on one of the intersections of the board. These pieces are not moved in the further process of the game, except in the case of being taken. Setting on the squares or moving from point to point is not allowed.

The Capturing of Pieces:

A piece can be „killed“, when all neighbouring cross points directly bordering its position are occupied by opposing pieces thus resulting in an area conquered by the attacking player.

Killed Pieces:

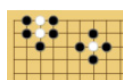


Illustration 1

The white pieces are killed, because they are so encircled by opposing pieces that no bordering cross point is free. They are taken from the board by the opponent.

Suicide Prohibition: Neither player is allowed to set on a point, on which he would be encircled completely by opponent's pieces, except when killing an opposing piece when this prohibition is lifted.

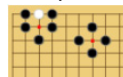


Illustration 2

Here white may not set on the points marked.

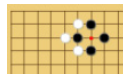


Illustration 3

Here white may set on the points marked but pay attention to the following „Ko“ rule.

Ko Rule:

Because of the exception to the suicide rule as in illustration 3, special situations can occur, of which there appears to be no way out. The pieces can be set in such a way that white can take a black one from the board, by setting his own piece. Then black can take a white piece from the board by also setting his own piece. Since it is again possible now for white to repeat the process from the beginning, the Ko rule comes into force. The Ko rule says that a player is not allowed to create a situation giving exactly the same position as in the directly previous move. Thus in the case specified above, black is not allowed to strike back immediately but must choose another move first so giving white the possibility of protecting its piece.

The End of the Game:

The game is finished when both players agree on this. At some time the point will come, where one or both players would only be able to make forbidden moves or to lay pieces in their own territory. A player can forfeit his go in this case, which is called a „pass“. If both players pass one after the other, the game is finished.

Adjudging the Winner:

Basically, the intersections are counted within a borderline, made up by one's own pieces (an area) and the killed and captured opponent's pieces. Counting begins by taking the opponent's caught pieces from the board and adding them to the killed ones. Now the empty intersections of each area and the killed opposing stones as well as prisoners are counted as one point each. The player who has the most points is the winner.

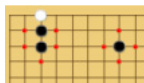
Go-Bang

1. One aim is to be the first to lay five pieces in a row, perpendicularly, horizontally, or diagonally.
2. The aim is the same, though the game becomes more interesting with the possibility of capturing. Two neighbouring opponent's pieces can be captured by setting one's own piece at the beginning and end of a line. The captured pieces are put back into the box. They do not count any more.

Small Go Encyclopedia:

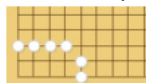
Liberties:

These are the unoccupied intersections which directly border pieces or chains.



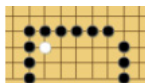
Area:

Those free intersections, which are enclosed by pieces of the same colour, whereby up to two edges of the board may be used to help.



Caught pieces:

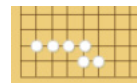
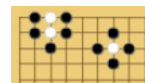
A piece is imprisoned, if it is in the area of its opponent.



Killed stones:

Chain or wall:

Several pieces of one colour making a closed line (it can also be bent).



Set de Jeux de société en bois

Échecs



L'échiquier

L'échiquier se compose de cases en alternance blanches et noires et est placé de manière à ce qu'une case blanche se trouve dans le coin inférieur droit.

Les figures

Pour commencer les 32 pièces d'échecs sont placées comme ci-dessous. La position de départ est toujours la même.

pièces d'échecs

- Le roi
- La reine
- La tour
- Le fou
- Le cavalier
- Le pion



position de base



Démarrage du jeu

La couleur des pièces est tirée au sort. Les blancs commencent. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Déplacement des pièces d'échecs (par coup)

- Le roi se déplace d'une seule case dans la direction de son choix. Il est impossible de se mettre soit même en échec avec le roi.
- La reine se déplace dans toutes les directions d'autan de cases libres de son choix.
- Le fou se déplace en diagonale d'autan de cases libres de son choix. Il reste toujours sur les cases de même couleur.
- Le cavalier se déplace de deux cases horizontales ou verticales et d'une case en diagonale dans le sens du déplacement. Il peut aussi sauter par-dessus un de ses pions ou même l'un de son adversaire.
- La tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autan de cases libres de son choix.
- Le pion se déplace d'une seule case à la fois. Sauf pour le premier coup, chaque pion peut être déplacé de 2 cases. Les pions sont les seules pièces qui ne peuvent être déplacées que vers l'avant. Lorsqu'un pion atteint la ligne de départ d'un adversaire, le joueur doit remplacer ce pion par une autre pièce ; reine, tour, fou ou cavalier. Cette promotion aura lieu que la pièce en question se trouve encore sur l'échiquier ou non.

Capter une pièce

A l'exception du pion, toutes les pièces peuvent capturer une pièce adverse en se déplaçant sur la case que celle-ci occupe. Le pion ne peut capturer que les pièces qui se trouvent en diagonale d'une case (vers l'avant). La spécialité du pion est la prise en passant : lorsqu'un pion réalise un double pas depuis sa position de départ afin de se placer à côté du pion d'un adversaire, le pion de cet adversaire peut (mais n'est pas obligé) capturer ce pion comme si celui-ci s'était simplement déplacé d'une seule case. La prise en passant a lieu juste après le double pas. Elle ne peut plus être effectuée si le joueur attend un tour.

Roque

Si la tour et le roi n'ont pas encore effectué de mouvement au cours du jeu, et qu'aucune pièce ne se trouve entre eux, le joueur peut utiliser la technique du roque.

Petit roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour du roi et celle-ci passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

Grand roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour de la reine et la tour passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

Le but d'une partie d'échecs

Le but du jeu est d'employer tous les moyens tactiques afin de mettre le roi adverse « échec et mat », c.a.d. de le mettre dans une position telle que ni la fuite ou même ni la défense d'une autre pièce ne peut l'empêcher d'être capturé. Il a par conséquent perdu la partie. Une partie est considérée comme match nul (remis) quand aucun des deux joueurs n'a pu faire basculer le jeu en sa faveur.

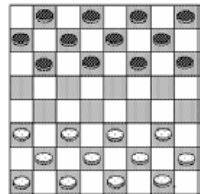
Les Dames

Contenu:

1 damier

12 pions clairs et 12 pions foncés

Position de base:



Le damier est placé entre les joueurs de manière à ce que la première case en bas à droite soit blanche. Les joueurs déposent alors leurs pions sur les case noires comme ci-dessus.

Début du jeu:

La couleur de pions est tirée au sort. Le joueur avec les pions noirs commence. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.

Déplacements des pions:

Les pions ne se déplacent que vers l'avant, en diagonale sur une case vide noirs de la rangé suivante (retourner sur ses pas n'est pas autorisé). Si une case est déjà occupée par un de ces propres pions, il n'est pas possible d'avancer. Si par contre la case est occupée par un pion adverse, il est possible de le sauter si la case en diagonale suivante est libre. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu et est conservé par l'adversaire. Il est aussi possible de sauter plusieurs pions de suite si entre chaque pion se trouve une seule case vide. Si un joueur arrive à poser un pion sur la dernière ligne du côté opposé, il pourra alors récupérer un pion pris par son adversaire et le poser sur le pion de la dernière ligne. Ce double pion est alors appelé «Dame». Une dame peut se déplacer en diagonale le long de plusieurs cases vides en avant et en arrière mais ne peut sauter de pion que si une case vide se trouve directement derrière le pion visé. Plusieurs sauts en coin lui sont ainsi possibles. Une dame peut tout aussi bien être sautée par un pion ou une dame adverse.

Fin du jeu:

Le joueur qui possède encore des pions en dernier sur le damier a gagné.

Neuf hommes morris

Contenu:

1 plateau de jeu

9 pions clairs et 9 pions sombres

Début du jeu:

Les pions sont distribués par couleur entre les joueurs. Le joueur, qui a le droit de poser son pion le premier, est tiré au sort.

Déroulement du jeu:

Les joueurs déposent à tour de rôle leurs pions sur le plateau de jeu. Les pions peuvent être placés soit à la fin ou au milieu d'une ligne. Une fois tous les pions posés, les joueurs continuent à déplacer à tour de rôle un pion de leur choix sur la prochaine position libre sachant qu'il n'est pas autorisé de sauter par dessus un pion, que se soit le sien ou celui de l'adversaire.

But du jeu:

Garder un ou plusieurs moulins (Un moulin = 3 pions en ligne horizontale ou verticale d'une couleur)

Un „moulin“ donne le droit à son propriétaire de retirer du jeu un pion de l'adversaire. Toutefois il est interdit de retirer un pion d'un moulin déjà complet.

Les joueurs ont cependant le droit d'ouvrir leurs moulins (retirer un pion de la ligne) et de le refermer au prochain coup ou à un coup ultérieur. A chaque fois qu'un moulin est fermé, un pion adverse peut être retiré, du jeu.

Si un joueur n'a plus que trois pions, il a le droit de se placer sur la position libre de son choix même en sautant par-dessus d'autres pions.

Fin du jeu:

Le joueur qui le premier a moins de 3 pions sur le plateau de jeu a perdu.

Halma

Préparation du jeu:

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit la couleur de ses pions et les posent en forme de triangle sur le plateau de jeu en face des pions de son adversaire.

Variante A :

Chaque joueur déplace à tour de rôle un pion, soit directement sur une case vide ou en le faisant sauter par-dessus un de ses pions ou même par-dessus un pion adverse afin de le mettre sur une case vide. Ce saut peut être exécuté plusieurs fois de suite au cours d'un même coup.

Variante B :

Les joueurs n'ont pas le droit de déplacer leurs pions que d'une seule case mais sont obligés de les faire sauter. Il est possible de sauter par-dessus un ou plusieurs de ses propres pions ou ceux de l'adversaire.

Déroulement du jeu:

Dans les deux variantes il est autorisé de changer de direction au cours d'un coup ainsi que de remettre un pion à son ancienne place lors du coup suivant.

Le joueur qui réussit en premier à amener tous ses pions sur le triangle adverse a gagné.

Backgammon

Contenu:

Plateau de jeu ou board, 15 pions (ou dames) clairs et 15 pions foncés, Dés

Vocabulaire:

Sur le board, chaque joueur possède un jan intérieur et un jan extérieur. Le jan intérieur est aussi appelé «le foyer».

La barre: ligne centrale qui sépare le board en deux

Les flèches: pointes triangulaires sur le board.

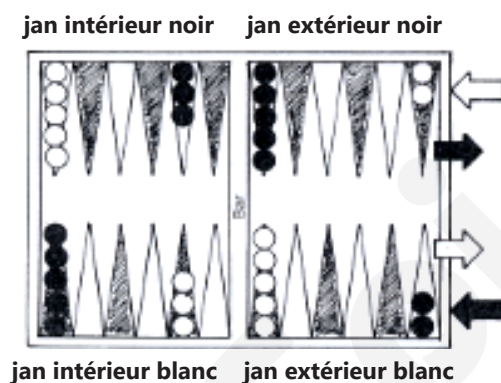
But du jeu:

Le but du jeu est, tout d'abord, de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les faire ensuite sortir du jeu. Le vainqueur est alors le joueur qui réussit à sortir tous ses pions en premier.

Position de base:

Comme il existe de nombreuses variantes à ce jeu, nous ne vous présenterons ici que la règle de base la plus connue.

La figure suivante vous indique la position initiale que doivent avoir vos pions. Les blancs se déplacent de flèches en flèches en décrivant un fer à cheval c.-à-d. d'en haut, de droite à gauche puis vers le bas de gauche à droite, pour arriver dans leur jan intérieur (donc, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) Les noirs, eux, parcourent le board dans le sens inverse (dans le sens des aiguilles d'une montre). La direction des pions doit être impérativement respectée. Un coup dans une direction contraire n'est pas autorisé.



Commencement:

Chaque joueur jette un dé pour décider de celui qui commence. Le joueur qui fait le plus grand nombre commence. Si les deux joueurs font le même nombre, ils doivent recommencer jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse un plus grand nombre. Pour son premier coup, le joueur qui commence doit alors prendre en compte la valeur de son dé ainsi que celle de son adversaire.

Lancement des dés:

Après le départ, les joueurs utilisent les deux dés et jouent à tour de rôle. Les dés doivent être lancés dans la partie droite du board de chaque joueur.

Déplacement:

Les pions se déplacent de flèche en flèche selon la valeur indiquée par les dés. Il est possible de se déplacer de deux manières différentes.

On peut déplacer un seul pion de la valeur de chaque dé. Dans ce cas, il est important de ne pas simplement compter les deux dés ensemble. Chaque dé doit être pris individuellement. Un déplacement n'est possible que si la flèche correspondante est libre ou occupée par des pions de sa propre couleur ou par un seul pion adverse. Si cette flèche est occupée par au moins deux pions adverses, le déplacement n'est pas possible. Par contre, les joueurs sont libres de choisir la valeur qu'ils déplacent en premier. Dans l'autre cas, il est possible de déplacer deux pions de la valeur de chaque dé.

Exemple: Un joueur joue un 2 et un 5. Celui-ci est libre de jouer avec un pion 2 et 5 ou 5 et 2 ou encore de déplacer deux pions, l'un de 2 et un autre de 5.

Observations lors des déplacements:

Il est possible de se déplacer sur toutes les flèches à l'exception de celles occupées par au moins deux pions (ou plus) adverses. Il est interdit de passer, c.-à-d. qu'il est obligatoire de jouer ses deux dés. Si par contre sur un lancé, un joueur peut jouer l'un ou l'autre dé mais pas les deux dés, il doit jouer le dé le plus élevé et passer pour la valeur moins élevée.

Faux déplacement:

Si un joueur ne déplace pas un pion comme il se doit, son adversaire peut exiger une correction. Mais cette correction ne peut s'effectuer que si l'adversaire en question n'a pas encore lancé les dés.

La prise de pion:

Si une flèche n'est occupée que par un seul pion, Celui-ci peut être pris et remplacé par un pion adverse lors d'un déplacement. Le pion ainsi saisi est déposé sur la barre.

Remise en jeu d'un pion:

Un joueur, qui a un ou plusieurs pions saisi sur la barre, est obligé de faire rentrer ses pions à partir du jan intérieur adverse avant de pouvoir faire un autre mouvement sur le board. Pour ce faire, il devra obtenir aux dés le nombre qui lui permettra de se déplacer sur une flèche libre ou une flèche occupée par un pion adverse, qu'il pourra à son tour saisir et placer sur la barre. Si, après un lancé de dé, un joueur ne peut pas remettre son/ses pions en jeu, il doit passer.

Double:

Quand un joueur fait un double (2 dés de la même valeur), celui-ci peut jouer quatre fois d'affilée le nombre jeter.

Exemple: Si un joueur jette deux fois le 2, plusieurs combinaisons sont alors possibles.

- il peut déplacer un pion quatre fois de 2 flèches, ou déplacer un pion 3 fois de 2 flèches et un autre pion de 2 flèches, ou encore déplacer un pion deux fois de 2 flèches et un deuxième pion de deux fois 2 flèches aussi.

Sortie (Mise à la porte):

Il n'est possible de sortir qu'après avoir rassemblé ses 15 pions dans son jar intérieur. La sortie signifie que l'on doit mettre ses pions « à la porte » c.-à-d. les mener au-delà du board. Un pion ne peut sortir que si la valeur d'un dé jeter l'amène juste au-delà de la limite du board. Il est aussi possible d'utiliser une partie du lancé ou même le lancé entier afin de déplacer ses pions dans son jar intérieur au lieu de les faire sortir. Cela peut être judicieux si l'adversaire a encore un pion sur la barre centrale pouvant saisir ainsi un pion solitaire sur une des flèches du jar intérieur.

Si ce cas de figure devait se produire, c.-à-d. qu'un pion devait être saisi, et qu'il faille le remettre en jeu à partir du jar intérieur de l'adversaire. Il faudrait alors revenir jusqu'à son propre jar intérieur de manière à pouvoir reprendre la sortie de ses pions.

Fin du jeu et résultats:Victoire simple:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait réussi à sortir tous les siens.

Gammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait commencé à sortir les siens.

Backgammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions. Ici, l'adversaire n'a pas pu sortir ses pions car un ou plusieurs pions se trouvent sur la barre ou même dans le jar intérieur de l'adversaire.

Remarque:

Dans certains Backgammon se trouve un vido. Il s'agit d'un dé de doublement avec lequel il est possible de doubler la mise en jeu pendant la partie. Cette variante ainsi que les règles de tournois partiellement différentes ne peuvent être décrites ici.

Barricade

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs**Matériel de jeu:**

1 plateau de jeu, chaque fois 5 pions de 4 couleurs, 11 pions barricade, 1 dé

But du jeu

Il y a une seule case d'arrivée en face des 4 cases de départ. Chaque joueur essaie d'amener en premier un de ses pions sur la case d'arrivée. Il devra non seulement affronter les attaques des autres joueurs, mais aussi et surtout les pions barricade.

Règles du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de la même couleur qu'il place sur la case de départ avec la couleur correspondante au début du jeu. Les 11 pions barricade sont placés sur les 11 cases mises en évidence.

Chacun lance le dé à son tour. Celui qui lance le plus grand nombre, avance avec ce nombre.

Les pions démarrent chaque fois du premier point blanc situé directement devant la case de départ. On peut petit à petit introduire tous les pions dans le jeu. Pour ce faire on peut faire valoir chaque lancer de dé.

On avance du nombre de cases lancé par le dé. Lorsqu'on a jeté un 6, on ne peut pas jeter le dé une deuxième fois. Il n'y a pas de direction prescrite pour avancer. Les pions peuvent prendre une des nombreuses voies menant au but. Ils peuvent se déplacer en avant, en arrière et sur les côtés. Mais une fois le dé jeté, il doit tout de même se déplacer dans une seule direction (donc non pas en avant et en arrière). Il est autorisé de sauter par-dessus les pions étrangers et les pions propres, mais pas au-dessus des barricades. Aussi longtemps qu'on peut avancer avec un de ses pions, on est obligé d'avancer, même si l'on doit peut-être faire un détour ou s'éloigner du but.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case. Lorsqu'un pion arrive sur une case où se trouve déjà un pion adverse, celui-ci est frappé et doit retourner à la case de départ.

Il est interdit de sauter par-dessus les barricades; il faut d'abord les enlever! Pour ce faire il faut à nouveau lancer le dé, de sorte à arriver exactement sur la case occupée par le pion barricade. On supprime la barricade et on place son pion sur cette case. Maintenant, le joueur doit de nouveau placer immédiatement le pion barricade sur une case libre quelconque. L'unique exception est la première rangée du plan de jeu, directement devant les cases de départ. Ici, aucun pion barricade ne peut être placé.

En plaçant les barricades de manière subtile, on peut aussi bien retarder les pions adverses que protéger ses propres pions vers l'arrière pour empêcher d'être battu.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un pion a atteint la case d'arrivée avec un lancer de dé exact. Si le lancer de dé n'est pas exact, on doit avancer avec un autre pion ou passer devant la case d'arrivée ou le cas échéant même s'éloigner du but.

Snake Game

Préparation du jeu :

2 à 4 personnes peuvent jouer à ce jeu. Distribuer les pièces aux joueurs au début de la partie. Chaque joueur reçoit un cône d'une couleur différente. Tous les joueurs doivent placer leur cône sur la case de départ (celle comportant le 1). Les joueurs lancent le dé tour à tour pour déterminer qui commence. Le joueur obtenant le numéro le plus élevé commence et celui avec le moins élevé joue en dernier.

Le jeu :

Le joueur dont c'est le tour lance le dé. Le nombre de points obtenus indique de combien de cases le joueur peut avancer son cône. Le sens du jeu dépend de la numérotation des cases et suit donc toujours un ordre ascendant. Si un joueur tire un 6, il peut à nouveau lancer le dé et déplacer son cône.

Si un joueur arrive sur une case comportant une échelle, il peut la suivre et avancer sur la case où mène l'échelle. Cependant, si un joueur arrive sur une case où une échelle se termine, il doit descendre le long de celle-ci et placer son cône sur la case de départ de l'échelle.

Il est possible de passer par-dessus le cône d'un autre joueur lors d'un déplacement et de s'installer sur une case comportant déjà un cône.

Fin de la partie :

Le joueur parvenant à placer le premier son cône sur la dernière case remporte la partie. Mais pour placer le cône sur cette dernière case, il faut obtenir le nombre exact nécessaire. Par exemple, un joueur se trouvant sur la case 98 doit impérativement obtenir un « 2 » pour arriver sur la case 100. Si le dé donne un chiffre plus élevé, le joueur reste bloqué sur sa case et attend le tour suivant.

Jeu de dé

Contenu:

1 plateau de jeu, 16 pions, 1 dé

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit 4 pions d'une couleur et les place sur le champ de départ (place dans l'écurie) de la même couleur

Début du jeu:

Chaque joueur jette une fois le dé. Le joueur avec le plus grand nombre commence.

Déroulement du jeu:

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a 3 essais afin de jeter un six. Celui-ci est indispensable afin de rentrer un pion dans le jeu. Les trois essais sont valables tant qu'aucun de ses propres pions ne se trouve encore en jeu et tant que les quatre cases du champ d'arrivée ne comportent aucun espace vide. Après un six, on peut toujours rejeter le dé. Le nombre indiqué par le dé donne le nombre de cases que le pion peut avancer.

Les coups suivants sont obligatoires:

1. L'entrée d'un pion en jeu avec un six
2. Le déblocage de la première case (sauf pour le dernier pion)
3. L'expulsion d'un pion adverse (si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par l'adversaire, le pion de l'adversaire doit être retiré du jeu et renvoyé sur le champ de départ (renvoyé à l'écurie).

Il est important d'observer qu'il n'est pas autorisé de sauter un pion dans le champ d'arrivée.

Le joueur qui arrive à amener en premier tous ses pions dans son champ d'arrivée a gagné.

Go & Go-Bang

Go est un ancien jeu de stratégie japonais. Il est considéré comme le jeu de plateau le plus joué au monde.

Contenu:

- Un plateau de jeu composé de 13 x 13 lignes (points d'intersection) appelé «goban»
- Pierres blanches et noires

Préparation du jeu:

La couleur des pierres est tirée au sort entre les joueurs. Si l'un des joueurs est plus fort que l'autre, celui-ci doit prendre les blancs. Les noirs commencent. Si ce joueur joue avec handicap, il pourra poser directement le nombre de pierres de handicap (jusqu'à 5 pierres).

Le handicap:

Si les deux joueurs sont de force très différente, il est possible de donner un handicap. Le plus haut handicap possible est celui de 5 pierres. Les pierres de handicap sont placées sur les points renforcés appelés «hoshis» du goban. Si seulement 4 pierres de handicap sont attribuées, le hoshi du milieu ne sera pas occupé.

But du jeu:

La conquête de territoire et l'accumulation de pierres.

Déroulement du jeu:

Positionnement des pierres:

Les joueurs posent à tour de rôle une pierre sur l'un des points d'intersection du goban. Une fois posées, ces pierres ne pourront plus être déplacées de toute la partie sauf si elles sont capturées.

La capture de pierres: «Atari»

Les pierres peuvent être capturées «tuées» si toutes les intersections libres voisines sont occupées par des pierres adverses. Le joueur qui capture délimite ainsi un territoire.

Pierres mortes:

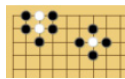


Illustration 1

Les 3 pierres blanches sont mortes, parce qu'elles sont cernées par les pierres adverses de telle manière qu'aucune intersection soit libre. Elles sont retirées du jeu par l'adversaire.

Interdiction de suicide: Il n'est en aucun cas autorisé de placer sa pierre sur une intersection complètement cernée par l'adversaire sauf si on capture une pierre adverse et débloque ainsi la situation.

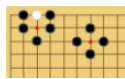


Illustration 2

Ici, les blancs ne peuvent pas se placer sur l'intersection marquée en rouge.

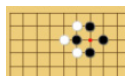


Illustration 3

Ici, les blancs peuvent se placer sur l'intersection marquée mais attention à la règle «Ko» suivante.

Règle Ko:

En raison de l'exception concernant la règle de l'interdiction de suicide sur l'illustration 3, Il peut arriver qu'une situation particulière semble sans issue. Les pierres peuvent être placées de telle manière que les blancs peuvent capturer une pierre noire en se plaçant sur l'intersection rouge. Mais les noirs peuvent aussi capturer cette pierre blanche en replaçant une pierre là où ils étaient précédemment. Comme il est alors possible aux blancs de recommencer ce même petit jeu depuis le début, la règle de Ko entre en action. La règle de Ko est qu'il est interdit de reproduire une situation immédiatement antérieure. Dans le cas ci-dessus, les noirs n'ont donc pas le droit de re-capturer immédiatement la pierre blanche, ils doivent attendre un tour. Ce qui donne la possibilité aux blancs de protéger cette pierre.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé quand les deux joueurs se sont mis d'accord. Il arrive un moment où l'un ou les deux joueurs ne peuvent jouer que des coups interdits ou encore ne jouer que dans leurs territoires. Dans ce cas là, le joueur peut ne pas jouer et « passer ». Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, le jeu est terminé.

Le décompte des points:

On compte principalement les intersections qui se trouvent à l'intérieur d'un territoire ainsi que les pierres mortes adverses. Le décompte commence en retirant du goban les pierres prisonnières adverses et en les plaçant avec les mortes. Ensuite on compte les intersections vides de chaque territoire ainsi que les pierres morte (+ prisonnières) adverses. Le joueur avec le plus grand nombre de points a gagné.

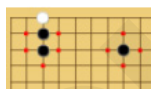
Go-Bang

1. Le but est ici de placer en premier 5 pierres sur une ligne (verticale, horizontale ou diagonale)
2. Le but du jeu est le même mais la possibilité de capturer des pierres le rend plus intéressant. Deux pierres voisines adverses peuvent être capturées en plaçant une de ces propres pierres au début et la fin de cette chaîne. Les pierres capturées sont retirées du jeu et ne comptent plus.

Petit dictionnaire de Go:

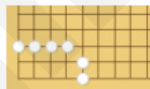
Les libertés:

Sont les intersections voisines libres d'une pierre ou d'une chaîne.



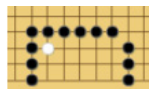
Un territoire:

Chaque intersection libre délimitée par un groupe de pierre de même couleur, sachant que 2 côtés de goban peuvent être utilisés.



Pierre prisonnière:

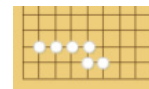
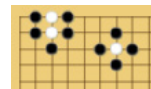
Une pierre est prisonnière quand elle se trouve sur le territoire de son adversaire.



Pierres mortes:

Chain or wall:

Several pieces of one colour making a closed line (it can also be bent).



Colección de juegos de madera



El ajedrez

El tablero de juego

El tablero de juego del ajedrez está compuesto alternativamente por casillas claras y oscuras, y se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara.

Las piezas de juego

Para comenzar, se colocan las 32 piezas de ajedrez como se observa en la ilustración. La posición de inicio es siempre la misma.

Piezas de ajedrez



Posición inicial



Comienzo del juego

Se sortea el color de las piezas. Blancas comienza. Ambos jugadores juegan por turnos.

Posibilidades de movimiento de las piezas (por jugada)

- Rey** Una casilla en cualquier dirección. No obstante, no está permitido colocar al propio rey en posición de jaque.
- Reina** En cualquier dirección pasando por la cantidad deseada de casillas libres.
- Alfil** Diagonalmente pasando por la cantidad deseada de casillas libres. Siempre permanece en casillas del mismo color.
- Caballo** Dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o al revés. También es posible saltar por encima de piezas propias o del adversario.
- Torre** Verticalmente u horizontalmente sobre la cantidad deseada de casillas libres.
- Peón** Una casilla hacia adelante. Sólo en la primera jugada es posible, si se desea, avanzar dos casillas. Los peones son las únicas piezas que sólo pueden ser movidas hacia adelante. Si un peón alcanza la línea inicial del adversario, el jugador debe convertir dicho peón en otra pieza: reina, torre, alfil o caballo. Este intercambio se realiza sin importar las piezas que aún queden en el tablero.

Comer piezas

Todas las piezas, salvo los peones, pueden comer una pieza del adversario en cada una de sus jugadas. El peón sólo puede comer en diagonal (hacia adelante) pasando por encima de una casilla. La jugada especial del peón es la captura de un peón al paso: si un peón se mueve dos casillas y se coloca junto a un peón del adversario en el avance de salida, este último puede (aunque no está obligado a) capturar al otro peón como si en realidad solo hubiera avanzado una casilla. La captura al paso tiene lugar inmediatamente después del movimiento doble. En la jugada siguiente se pierde este derecho.

Enroque

Si no se han movido la torre ni el rey de la línea inicial durante la partida y si no hay ninguna pieza entre ellos, el jugador puede realizar una jugada de enroque.

Enroque corto: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la derecha, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

Enroque largo: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la izquierda, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

Objetivo de una partida de ajedrez

Todos los movimientos tácticos y las jugadas tienen como fin tratar de colocar al rey enemigo en "jaque mate", es decir, llevarlo a tal posición en la cual ni una jugada propia ni una jugada defensiva con otra de sus piezas puede evitar que sea comido. En ese momento, el jugador ha perdido la partida. Una partida queda empatada cuando ninguno de los dos jugadores logra decidir la partida a su favor.

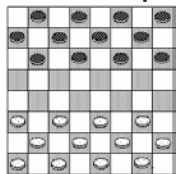
Damas

Contenido:

1 tablero

12 fichas blancas y 12 fichas negras

Antes de empezar:



El tablero se coloca entre dos jugadores de forma que la casilla inferior derecha sea blanca. Los jugadores colocan sus 12 fichas en las casillas negras tal como se indica en la imagen.

Inicio del juego:

Se echa a suertes qué color le toca a cada jugador. Empieza el jugador que tenga las fichas negras. A continuación, los jugadores mueven sus fichas por turnos.

Movimiento de las fichas:

Las fichas solo se pueden mover hacia delante desplazándolas en diagonal hasta una casilla negra libre de la siguiente fila (no se puede retroceder). Si la casilla está ocupada por una ficha del mismo jugador, no se podrá realizar el movimiento. Si la casilla está ocupada por una ficha del adversario, se podrá saltar por encima de ella si la siguiente casilla en diagonal está libre. La ficha „comida“ se retira del tablero. También se pueden comer varias fichas del adversario seguidas si hay una casilla negra libre entre cada una de ellas.

Si se llega con una ficha a la última línea del lado contrario del tablero, se colocará una segunda ficha sobre ella. A esta ficha doble se la conoce como „dama“. Una dama puede moverse hacia delante y hacia atrás por varias casillas libres. Sin embargo, solo puede saltar si hay una casilla negra vacía detrás de la ficha que se coma. En este caso, también se pueden hacer saltos múltiples en zigzag. El jugador podrá comerse la dama del adversario con cualquiera de sus fichas, ya sean sencillas o damas.

Final del juego:

Gana el jugador que se coma todas las fichas del adversario.

Merels

Contenido:

1 tablero

9 fichas blancas y 9 fichas negras

Inicio del juego:

Los jugadores se reparten las fichas, blancas para uno y negras para el otro. Se echa a suertes qué jugador realizará el primer movimiento.

Desarrollo del juego:

Cada jugador coloca una ficha sobre el tablero cuando le toque su turno. Las fichas se pueden colocar en el extremo o en el centro de cada línea. Una vez que se han colocado todas las fichas, el jugador al que le toque el turno desliza una de sus fichas hasta la siguiente posición libre del tablero. Al hacerlo, no podrá saltar sobre ninguna ficha, ya sea suya o del adversario.

Objetivo del juego:

Conseguir uno o varios „merels“ (merels = tres fichas del mismo color en línea, horizontal o vertical).

El jugador que consiga un merels podrá retirar del tablero una ficha del adversario, siempre y cuando esta no forme parte de un merels completo.

Los jugadores sí podrán deshacer un merels (es decir, retirar una ficha de la línea) si vuelven a completarlo en el turno siguiente o en movimientos posteriores. Cada vez que se complete un merels, se puede retirar del tablero una ficha del adversario.

Cuando a un jugador solo le queden tres fichas, podrá desplazarse hasta cualquier posición libre, incluso saltando por encima de otras fichas.

Final del juego:

Pierde el jugador que tenga menos de tres fichas en el tablero.

Halma

Preparación del juego:

Al comienzo del juego, los jugadores eligen el color de sus fichas y las colocan en triángulos opuestos en el campo de juego.

Variante A:

Por turnos, se desplaza siempre una ficha a una casilla libre o se coloca, saltando por encima de una ficha propia o una del contrincante, en la siguiente casilla libre. Este salto puede ser llevado a cabo varias veces seguidas durante una jugada.

Variante B:

Las fichas de juego no pueden ser desplazadas directamente a una casilla libre, sino que siempre tienen que saltar. En este caso, es posible saltar por encima de una ficha propia o del contrincante o por encima de una fila ininterrumpida de fichas propias o del contrincante.

Desarrollo del juego:

En ambas variantes es posible cambiar la dirección del movimiento durante una jugada. Del mismo modo, en la jugada siguiente, es posible volver a colocar una ficha en su posición anterior.

Gana aquel jugador que primero logra introducir todas sus fichas en el triángulo del oponente.

Backgammon

Contenido:

Tablero de juego, 15 fichas de juego claras y 15 oscuras

Terminología:

Cada jugador tiene un cuadrante externo y uno interno en el tablero de juego. El cuadrante interno también es denominado "casa".

Barra: franja vertical que separa las dos mitades del tablero, línea media.

Pico: las flechas (triángulos) que están sobre el tablero de juego

Objetivo del juego:

Cada jugador debe llevar sus quince fichas a su casa o cuadrante interno respectivo para desde allí empezar a sacarlas del tablero.

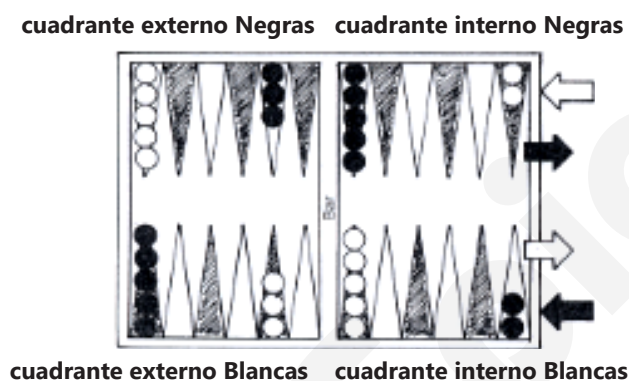
Gana aquel jugador que primero logra rescatar o sacar todas sus fichas del tablero.

Posición inicial:

Ya que existen diferentes formas de jugar el backgammon aquí sólo se explicarán las reglas básicas más conocidas.

Las fichas se colocan en la posición inicial, tal y como se observa en la siguiente ilustración. Las fichas blancas aquí inician su recorrido en la parte superior del tablero de derecha a izquierda, luego se mueven hacia abajo a la izquierda del tablero y desde allí a la derecha, hacia el cuadrante interno o casa de blancas (es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj).

Las fichas negras se mueven en el sentido contrario (en el sentido de las agujas del reloj). La dirección de juego preestablecida debe ser respetada; no está permitido desplazar las fichas en la dirección contraria.



Comienzo del juego:

Primero cada jugador lanza un solo dado para determinar quién comienza. El jugador que obtenga el número más alto empieza. Si ambos jugadores lanzan el mismo número, el procedimiento debe repetirse hasta que aparezcan números distintos. Para su primer movimiento, el jugador que comienza debe usar los números lanzados tanto por él como por el otro jugador.

Lanzar los dados:

Después de la jugada inicial para cada nuevo lanzamiento se usan los dos dados. Ambos jugadores lanzan los dados y mueven las fichas por turnos. Los dados deben ser lanzados en la mitad del tablero que se encuentra del lado derecho de cada jugador. Las fichas pueden avanzar tantos picos como indica el número lanzado. Se puede elegir entre dos posibilidades de mover las fichas.

Mover las fichas:

Es posible avanzar la cantidad de picos indicada en ambos dados con una sola ficha. En este caso, hay que tener en cuenta, sin embargo, que los números de ambos dados no pueden ser simplemente sumados.

El número que indica cada dado debe ser movido individualmente y debe ser posible hacer una parada intermedia en un pico entre ambos desplazamientos. En caso de que el pico de la parada intermedia esté ocupado por dos o más fichas del oponente, no es posible realizar este movimiento. No obstante, el jugador puede elegir en qué orden mover la ficha, es decir, puede decidir cuál de los números lanzados mover primero y cuál después.

En el segundo caso, se mueven dos fichas por separado, una ficha por cada dado.

Ejemplo: Un jugador lanza un 2 y un 5 con los dados. Ahora está en libertad de desplazar una sola ficha 2 y luego 5 picos o 5 y luego 2 picos, o de mover dos fichas distintas, una 2 y la otra 5 picos.

Consideraciones al momento de mover:

Al mover una ficha es posible ocupar cualquiera de los picos, a excepción de los picos en los que se encuentran dos o más fichas del oponente. En principio, ningún jugador puede pasar, es decir, que es obligatorio mover siempre los números lanzados con ambos dados. En caso de que sólo sea posible mover uno de los dos números, se debe jugar el número más alto. El número menor queda eliminado. Si no se puede mover ninguno de los dos números lanzados, el lanzamiento queda eliminado completamente y pasa a ser el turno del otro jugador.

Movimientos ilícitos:

Si uno de los jugadores mueve una ficha de manera ilícita, el oponente puede exigir la corrección del desplazamiento. La corrección sólo puede efectuarse si los dados aún no han sido lanzados nuevamente.

Captura de una ficha:

Si un pico está ocupado por una sola ficha, ésta puede ser capturada por la ficha del oponente, cuando durante un desplazamiento el recorrido de su ficha acaba en ese pico o cuando en él hace una parada intermedia. La ficha capturada se coloca en la barra.

Volver a introducir una ficha:

El jugador que tenga una o más fichas en la barra no podrá desplazar ninguna ficha sobre el tablero de juego hasta que no logre introducir nuevamente todas las fichas que tiene en la barra. Las fichas de la barra deben ser colocadas en la casa o el cuadrante interno del oponente. Las fichas sólo podrán ser introducidas al tablero si los números lanzados permiten alcanzar un pico libre en la casa del oponente. En caso de haber una sola ficha del oponente sobre el pico, ésta puede ser capturada desde la barra. Si al lanzar los dados el jugador no logra introducir su ficha de la barra, el lanzamiento se pierde y le toca el turno al oponente.

Dobles:

Cuando se lanzan dobles (ambos dados muestran el mismo número), el jugador puede mover el doble de la cantidad de números indicados.

Ejemplo: si un jugador lanza dos veces el 2 tiene diferentes posibilidades de combinación. Con una sola ficha puede avanzar cuatro veces 2 picos; o puede avanzar con una ficha tres veces 2 picos y una vez 2 picos con otra ficha; o puede avanzar con una ficha dos veces 2 picos y también dos veces 2 picos con otra ficha distinta.

Rescatar (sacar las fichas lanzando los dados):

Las fichas sólo pueden ser rescatadas o sacadas del tablero cuando todas las 15 fichas se encuentran en la propia casa o cuadrante interno. Rescatar significa que se sacan las fichas del tablero de juego lanzando los dados. Una ficha sólo puede ser rescatada si el número de uno de los dados es lo suficientemente alto para pasar la ficha por encima del borde del tablero de juego. El lanzamiento completo o parte del lanzamiento también puede ser empleado para mover las fichas dentro del cuadrante interno en vez de sacarlas del tablero. Esto puede ser útil en el caso de que el oponente aún tenga una ficha en la barra con la que podría capturar una de las propias fichas que se encuentra sola en un pico del cuadrante interno.

En caso de que esto suceda, es decir, que durante el proceso de rescate una ficha sea capturada por el oponente con alguna ficha que se encontraba en la barra, es necesario volver a introducir esa ficha capturada dentro del cuadrante interno del oponente y moverla desde allí hasta el propio cuadrante interno, antes de que se pueda continuar con el rescate de las demás fichas.

Fin de la partida y resultados:Victoria simple:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas del tablero de juego antes de que el oponente haya logrado sacar su última ficha. En este caso, también el oponente ha logrado rescatar una o más fichas.

Gammon:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas.

Backgammon:

El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas (gammon) y aún tiene al menos una ficha en la barra o en la casa o cuadrante interno del vencedor.

Observación:

Dentro de algunos juegos de Backgammon se encuentra un dado de doblaje. Con éste se puede doblar la apuesta de la partida. Esta variante del juego además de las reglas de torneo con sus leves variaciones no pueden ser tratadas aquí.

Barricada

Juego de dados para 2–4 jugadores**Material de juego:**

Tablero, 5 figuras de 4 colores, 11 fichas de barricada, 1 dado

Objetivo del juego:

Hay una sola casilla de meta frente a las 4 casillas de salida. Cada jugador intenta ser el primero en llevar sus fichas a la casilla de meta. No solo tiene que enfrentarse a los ataques de los demás jugadores, sino también, sobre todo, a las fichas de barricada.

Reglas del juego:

Cada jugador recibe 5 fichas de un color, que coloca antes de que empiece el juego en la casilla de salida del color correspondiente. Las 11 fichas de barricada se colocan en las 11 casillas especialmente destacadas.

Se tira el dado por turnos. Quien saque el número mayor, empieza a moverse ese número de casillas.

Las figuras empiezan siempre desde el primer punto blanco que queda justo delante de la casilla de salida. Se puede ir poniendo en juego cada ficha en cada una de las tiradas.

Se avanza el mismo número de casillas que haya salido en el dado. Aunque salga un 6, no se puede volver a tirar el dado. No hay ninguna dirección preestablecida. Las fichas pueden moverse hacia la meta siguiendo cualquiera de los cuatro recorridos. Pueden moverse hacia adelante, hacia atrás y a los lados, pero en cada tirada solo pueden moverse hacia una dirección (es decir, no se pueden mover hacia delante y hacia atrás).

Pueden saltarse las figuras propias y las ajenas, pero no las barricadas.

Si un jugador puede hacer un movimiento con una de sus fichas, debe moverla aunque eso suponga hacer un rodeo o incluso alejarse de la meta.

En cada casilla solo puede haber una ficha. Si una ficha llega a una casilla en la que hay una ficha contraria, se come a esa ficha, que vuelve a la casilla de salida.

Las barricadas no pueden saltarse, sino que primero hay que eliminarlas. Para ello, hay que tirar el dado de modo que se pueda llevar una ficha exactamente a la casilla ocupada por la barricada. Se deshace la barricada y se coloca la ficha en esa casilla. El jugador debe volver a colocar inmediatamente la ficha de barricada en la casilla libre que quiera. La única excepción es la primera fila de casillas,

justo delante de las casillas de salida, en la que no puede haber ninguna barricada.

Si se colocan las barricadas de forma inteligente, puede incluso detenerse a fichas rivales o evitar que se coman sus fichas.

Fin del juego:

El juego acaba cuando una ficha llega a la casilla de meta con una tirada exacta del dado. Si no se saca un número exacto, puede moverse otra ficha, pasar por delante de la casilla de meta, o, en determinadas circunstancias, incluso alejarse de la meta.

Snake Game

Preparación de la partida:

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Las piezas se distribuyen a los jugadores al comienzo de la partida. Cada jugador recibe un cono con su propio color. A continuación, los conos de todos los jugadores se colocan en el campo de salida, es decir, el campo con el 1. Los jugadores tiran los dados para decidir el orden de salida; sale primero quien saque el número más alto, mientras que quien tenga el número más bajo sale el último.

La partida:

Cuando te llegue el turno, tiras el dado. El número de puntos obtenidos determina cuántos campos puedes desplazarte con su cono. La dirección de juego resulta de la numeración de los campos, por lo que siempre será en orden ascendente. Si sacas un 6, ganas un nuevo turno.

Si aterrizas en un campo de juego con una escalera, puedes desplazarte por ella y avanzar hasta el campo de juego en que termine esta. Sin embargo, si aterrizas en un campo donde acabe una escalera, debes retroceder por ella y colocar tu cono en el campo de salida de esta.

Durante una jugada, puedes saltarte el cono de otros jugadores y, si aterrizas en un campo en el que ya hay un cono, también puedes quedarte en ese campo.

Así concluye el juego:

El ganador es quien logre llegar primero al campo final con su cono. Para ello, se debe llegar al último campo con un tiro exacto. Por ejemplo, si estás en el campo 98 solo puedes ganar si sacas un "2" y aterrizas

Juego de dados

Contenido:

1 campo de juego, 16 fichas de juego, 1 dado

Preparación del juego:

Cada jugador elige cuatro fichas del mismo color y las coloca en el campo de inicio correspondiente a su color.

Comienzo del juego:

Cada jugador lanza el dado una vez. El jugador con el número más alto comienza.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene tres intentos para lanzar un seis, ya que el seis es necesario para poder sacar una ficha. Los tres intentos son válidos durante el tiempo en el que no esté ninguna ficha propia en el campo de juego y las cuatro casillas en el campo de meta no presenten vacíos entre ellas. Después de un seis se puede volver a lanzar. El número lanzado determina la cantidad de casillas que cada ficha puede avanzar.

Las siguientes jugadas son obligatorias:

1. Sacar una ficha al lanzar un seis
2. Desbloquear la primera casilla de juego (excepto cuando se trata de la última ficha)
3. Comer las fichas contrarias (cuando la propia ficha cae en una casilla ocupada por una ficha contraria, ésta debe regresar a su campo de inicio).

Obsérvese que en las casillas del campo meta no es posible saltar por encima de otras fichas.

Gana aquel jugador que primero logra introducir sus cuatro fichas de juego en su campo de meta.

Go & Go-Bang

Go es un antiguo juego de estrategia japonés. Es considerado el juego de mesa más jugado del mundo.

Contenido:

- Tablero de juego, se compone de 13 x 13 líneas (formando una red de intersecciones).
- piedras de Go blancas y negras.

Preparación para el juego:

Los colores de las piedras se sortean entre los jugadores. En caso de que uno de los dos jugadores sea más fuerte, éste recibe el color blanco, puesto que negras comienza. Si además al jugador más débil se le concede una ventaja, éste distribuye de una vez sus piedras de ventaja (un máximo de 5 piedras).

Sistema de ventaja (handicap):

En caso de que un jugador sea mucho más fuerte que el otro, se puede jugar con ventaja (handicap). El máximo posible de piedras de ventaja es 5. Las piedras de ventaja se colocan en las intersecciones marcadas con un punto grueso. Si sólo se conceden 4 piedras, no se ocupa el punto del centro.

Objetivo del juego:

La conquista de territorios y de piedras.

Desarrollo del juego:

Distribución de las piedras:

Alternadamente ambos jugadores ponen una piedra en una intersección vacía en el tablero. Durante el desarrollo de la partida las piedras ya no se mueven, al menos que sean capturadas. Algo como colocar piedras dentro de las casillas o desplazarlas de un punto a otro no existe.

Captura de piedras:

Se puede capturar ("matar") un grupo de piedras cuando éste es rodeado totalmente por piedras del jugador rival y no quedan intersecciones libres. El que captura obtiene, de esta forma, territorio.

Piedras muertas:

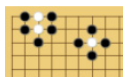


Ilustración 1

Las piedras blancas están muertas porque fueron rodeadas de tal manera por piedras contrarias que no queda ninguna intersección libre. El rival retira las piedras muertas del tablero.

Prohibición de suicidio: No está permitido colocar una piedra en una intersección donde quedaría completamente cercada por piedras rivales, a menos que con esta jugada se capture una piedra contraria con lo que la situación quedaría revocada.

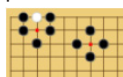


Ilustración 2

Aquí no está permitido colocar piedras blancas en las intersecciones marcadas.

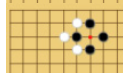


Ilustración 3

Aquí está permitido colocar una piedra blanca en la intersección marcada. Pero ojo con la siguiente regla del ko.

Regla Ko:

Justamente debido a la excepción que concierne la prohibición de suicidio descrita en la ilustración 3, pueden ocurrir situaciones especiales que parecen sin salida. Las piedras pueden ser colocadas de tal manera que blancas colocando una piedra puede capturar una piedra negra. Acto seguido, negras podría también capturar una piedra blanca colocando una piedra propia. Como ahora blancas podría de nuevo empezar con la misma jugada, se aplica la regla Ko. Esta regla dice que no se puede realizar una jugada con la que se volvería a crear la misma situación de juego que en la jugada anterior. De esta forma, en la situación arriba descrita, negras no puede responder el ataque inmediatamente, sino que tiene que hacer primero otra jugada. De esta forma, blancas tiene la oportunidad de proteger su piedra.

Final del juego:

El juego termina cuando ambos jugadores lo consideren apropiado. Llega un momento en el que uno o ambos jugadores sólo pueden realizar jugadas prohibidas o tendrían que poner piedras en su propio territorio. En este caso, el jugador puede pasar. Si ambos jugadores pasan, el juego termina.

Reglas de puntuación:

Básicamente, se cuentan las intersecciones que están dentro de un territorio y las piedras muertas contrarias. Para contar los puntos, primero se retiran las piedras contrarias capturadas del tablero y se unen a las piedras muertas. Ahora se cuentan las intersecciones vacías de cada territorio y las piedras contrarias capturadas y muertas con 1 punto respectivamente. Gana el jugador que más puntos tenga.

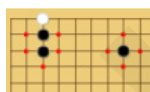
Go-Bang

1. Aquí el objetivo es ser el primero en poner cinco piedras en una fila (vertical, horizontal o diagonal).
2. El objetivo del juego es el mismo, pero se vuelve más interesante por una posibilidad de captura adicional. Se pueden capturar dos piedras rivales contiguas colocando una piedra propia al comienzo o al final de esa cadena. Las piedras capturadas se retiran del tablero y ya no cuentan.

Pequeña enciclopedia Go:

Libertades:

Las intersecciones vacías adyacentes a una piedra o a una cadena de piedras.



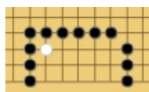
Territorio:

Aquellas intersecciones que están encerradas por piedras del mismo color. Como ayuda para formar el territorio se pueden usar hasta dos márgenes:



Piedras capturadas:

Una piedra queda capturada cuando se encuentra en el territorio del contrincante:



Piedras muertas:

Cadena o muro:

Varias piedras de un color en una línea continua (también puede estar doblada).

