

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate www.vevor.com/support

CHESS AND BACKGAMMON/CHECKERS

TRIAD INSTRUCTIONS

MODEL:SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODEL:SSC-18T



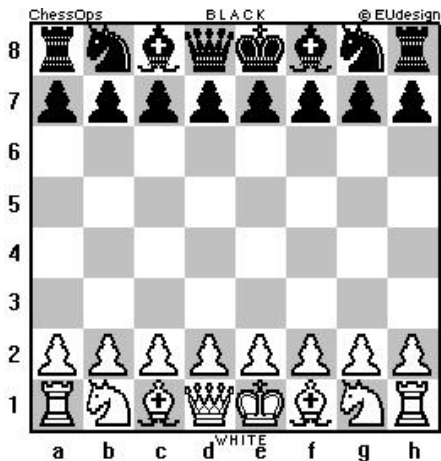
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

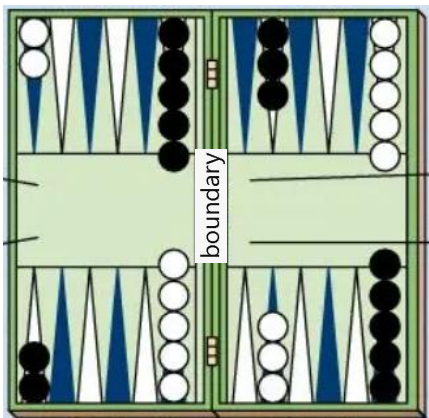
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Welcome to choose this product, this product has both chess and chess and land chess. The chessboard is in an active way, with a double-sided layout, with a chessboard on one side and a land board on the other, so you can choose the board according to your needs.(See Figure 1).



Chess/Checkers board



BACKGAMMON board

Figure 1

Chess gameplay instructions

Setting up the board

Chess is a strategy game believed to have been invented more than 1500 years ago in India. It is a game for two players, one with light and one with dark pieces; the chessboard is eight squares long by eight squares wide. When sitting across the board from another player, the lighter color square goes on each player's right-hand side("light on the right"), and the white queen is placed on a white square and the black queen on the black square("queen on her color"). The following chessboard shows the pieces' starting position (See Figure 1).

The player with the white pieces moves first, and then, the player takes turns moving. One piece may be moved at each turn except for castling (described below).

Ranks and files

Going from left to right, the vertical rows on the board, called files, are labeled a through h. The horizontal rows, called ranks, are numbered 1 to 8. The 1 is white's side of the board; 8 is black's side. This system can be used to show what square a piece is on in a way like the game Battleship. When the board is set up the square a1 will be on the white player's left side.(See Figure 2).

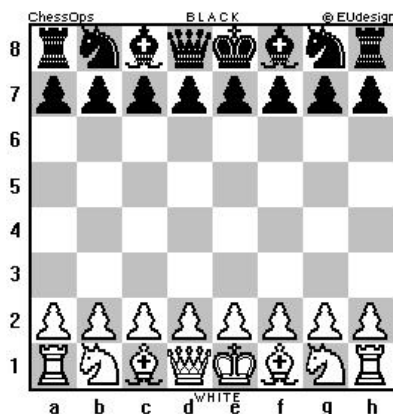


Figure 2

Chess pieces and how to move them

In our club, once you move a piece and take your hand off it, you cannot change your move, unless your opponent lets you, which they do not need to do. However, you may touch a piece, consider a move, and put the piece back in its original position, as long as you don't take your hand off of the piece during the process.

●King Moves

The most important piece on the board is the King. The king can move one and only one space at a time, in any direction (left, right, forward, backward, and diagonally). The capture of the king is the object of the game..(Figure3)



Figure3

●Queen Moves ♔

The Queen is the most powerful piece, as it can either move diagonally or in a straight line, which makes it like a bishop and rook put together. The queen cannot move like a knight. When the board is set up the queen always starts on her own color, so the white queen always starts on a white square. The queen is worth 9 points because she can move to so many places on the board so quickly.(Figure4)



Figure4

●Rook Moves ♖

The Rook moves in a straight line in any direction, as many spaces as it likes, without jumping. Rooks shouldn't usually be used until later in the game, and should almost never be brought out at the beginning, because they will be harassed by pawns and other pieces, wasting time for the player who brought out the rook. This piece might also be lost by being brought out early, which is bad because the rook is valued at 5.

(Figure5).



Figure5

●Bishop Move

The Bishop moves diagonally, any distance along a diagonal, without jumping over any pieces. A bishop that starts on a black square will always be on a black square, so it can only get to half the squares on the board. The bishops value is 3.(Figure6)



Figure6

●Knight Move!

Knights move in an L-shaped pattern. A knight moves one square over and two squares up, or two squares over and one square up, one square over and two squares back, etc. as long as the same shape and size of the jump is maintained. The knight is the only piece that can jump over other pieces; it jumps straight to a square without disturbing any of the pieces in between. Knights are generally brought out early, and this is good. The knight's value is 3.(Figure7)



Figure7

●Pawn Moves

White pawns start on rank two, black pawns on rank 7. The first time a pawn is moved it can move forward either one or two ranks. It cannot jump over another piece. After it has moved once, whether it has moved up one or two, a pawn can only move one square forward at a time, and it cannot move backward. If a pawn advances to the end rank (8 for white, 1 for black) then it is **promoted**, which means it is exchanged for any other piece, with the exception of a king or another pawn. No pieces are moved from the chessboard itself; in this way a color can have two (or more!) queens at the same time. The pawn's "value" is 1.(Figure8).



Figure8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Capturing:

A piece captures an opponent's piece by moving onto the square occupied by the opponent's piece. That piece is removed from the board and replaced by the capturing piece. Knights, Bishops, Rooks, Queens, and Kings capture by moving in their normal way. The pawns capture differently, by moving one square *diagonally*, either to the right or left, onto the piece to capture. They cannot capture by moving straight forward. At no time may more than one piece stay in any square, and pieces cannot capture a piece of the same color.

●Check and Checkmate:

When a piece would be able to capture the opposing king on the next turn, the king is said to be in check. The king in danger must get out of check on the next turn, either by moving out of the way, blocking the check with another piece, or by capturing the attacking piece, whatever removes the threat. It is illegal to move your king into check, so, for instance, you can't move your king next to the opponent's king. The goal of the game is to put the opposing king in checkmate, which means he is

in check and cannot be saved by any of the ways of escaping check. At this time the game is over, with the player whose king cannot escape check losing. The first player to get the opponent's king wins; if white checkmates black, black has lost, even if the black player could have checkmated white on the next move. If you see that you are going to lose, you can resign by knocking over your king, gently! After checkmate or a resignation, shake hands across the board with your opponent and congratulate him or her on a good game.

●**Draws:**

If a king is not in check, but no legal move can be played without putting the king in check, then the game is a stalemate, which is a tie, or draw. This usually happens when a player has only a king left and the other player, with many pieces left, creates a position in which the king cannot move but is not threatened. Another way to draw is if both players move 50 times in a row (a total of 100 moves) without capturing a piece or promoting a pawn. Players may also agree on a draw when they see it coming; to do this, extend your hand over the board, to shake hands, and say, "I offer a draw." If the opponent shakes your hand, it's a draw. The opponent does not need to accept! They may think they can win. The last way to draw is through three-time repetition, where the same sequence of moves is repeated three times in a row. This means not only one player's moves, but both players doing the same thing three times in a row.

Note: Special moves

●**Castling:**

If both the king and a rook have not been moved yet during the game, there are no pieces between them, and the king is not in check, then the king and rook can move in a special way called castling: the king moves two spaces toward the rook, and the rook moves to the other side of the king, right next to the king. Often, this puts the king in a more protected position, behind some pawns. The king cannot castle out of, though, or into check. He cannot move through a square threatened by an enemy piece.

●Capturing *en passant*:

en passant is a special way a pawn can capture another pawn. It is French for “in passing,” which is helpful to know because the rule applies to a pawn which has just moved up two spaces, skipping over the square threatened by the opponent’s pawn. Here is an example: a black pawn is on b4. The white pawn on c2 has not moved yet. On white’s turn the pawn on c2 is moved to c4, evading capture by the pawn on b4. But the pawn on b4 has the option, for one turn only, of capturing the white c-pawn. The black pawn moves to c3, and the white pawn is taken off the board. If black chooses not to capture immediately, then the chance is lost, and black may not capture en passant at a later time. En passant is always a one-turn chance for a pawn to capture a pawn which has evaded capture by moving up two spaces on its first turn. It does not apply to any other positions and only concerns pawns.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- The object of Backgammon is to be the first player to remove all your men from your inner table. This is called "Bearing Off."To start, line up pieces as shown in the diagram. White's pieces are moved counter-clockwise around the board to bear off out of his inner table. Black's pieces are moved clockwise around the board to bear off out of his inner table.(Figure9)

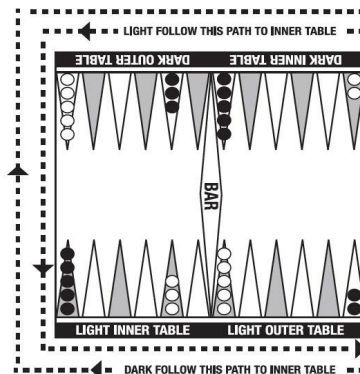


Figure9

- Pieces are moved the number of points thrown on a pair of dice. From one point on the board to the next is one dot on the dice. Each number can be used by a separate piece or both can be used by one piece. If "doubles" are thrown, both numbers on the dice being the same, double the number of points can be moved.
- When a player has two or more men on a point, the opponent's pieces cannot rest on that point. They may, however, pass over it. This is called a "block."
- If a player can bring a piece to rest on a point occupied by an opposing piece, he "blots" the opposing piece and it is removed to the "bar." This piece must then be put into play before any other move is made by the player whose piece it is. It is put into play by entering its opponent's inner table on an open point whose number corresponds to the number on one or both dice. Pieces can be borne off only when all of a player's pieces (not yet borne off) are within his own inner table. Then a piece can be borne off whenever it is on a point whose number is thrown. If a number is thrown higher than the point on which any piece is left, the highest piece can be borne off. A piece must be moved forward if it is possible to move.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(For 2 Players/ Ages 6 to Adult)

● **GAME SETUP:**

Take 12 checkers of the same color and place them on all of the dark squares of the first three rows in front of you. Your opponent does the same.(Figure10)



Figure10

●HOW TO PLAY:

Choose a player to go first. On your turn, move any one of your checkers by the movement rules described below. After you move one checker, your turn is over. The game continues with players alternating turns.

●Movement Rules:

1.Always move your checker diagonally forward, toward your opponent's side of the game board.

Note: After a checker becomes a "King" it can move diagonally forward or backward.

2.Move your checker one space diagonally, to an open adjacent square; or jump one or more checkers diagonally to an open square adjacent to the checker you jumped. When you jump over an opponent's checker, you capture it (see Capturing an Opponent's Checker).

3.If all squares adjacent to your checker are occupied, your checker is blocked and cannot move.

●OBJECT:

Remove all of your opponent's checkers from the game board by capturing them.

● **Capturing an Opponent's Checker:**

If you jump an opponent's checker, you capture it. Remove it from the game board and place it in front of you.

● **Becoming a "King":**

As soon as one of your checkers reaches the first row on your opponent's side of the game board, it becomes a King. Place another checker of the same color on top of it. Now this double-decker checker can move forward or backward on the game board.

● **HOW TO WIN:**

The first player to capture all opposing checkers from the game board wins the game!

ACCESSORIES LIST

1. Wooden dice cups * 2
2. Chessman * 32
3. Chess Instructions * 1
4. dice * 4
5. Speed up the dice * 1
6. Land war chess pieces * 30

Manufacturer: LINHAI XINXING SPORTING GOODS FACTORY.

Address: No.20,JujingRoad,Liangshui IndustrialZone,Linhai,Zhejiang Province,China

Imported to AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW 2122 Australia

Imported to USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730



E-CrossStu GmbH

Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.



YH CONSULTING LIMITED.

C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji www.vevor.com/support

SZACHOWA I BACKGAMMON / WARCABY

INSTRUKCJE

MODEL: SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODEL: SSC-18T



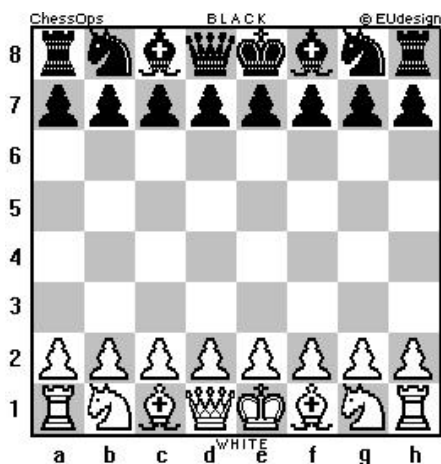
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

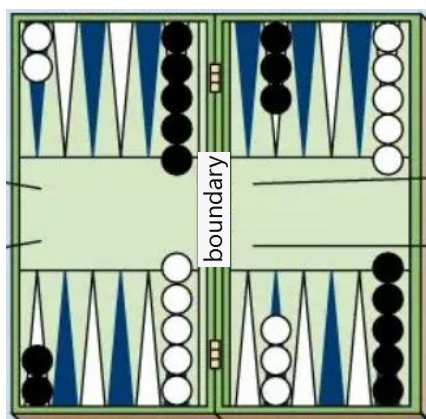
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Zapraszamy do wyboru tego produktu, ten produkt ma zarówno szachy, jak i szachy oraz szachy lądowe. Szachownica jest w sposób aktywny, ma układ dwustronny, z szachownicą po jednej stronie i lądową planszą po drugiej, dzięki czemu możesz wybrać szachownicę według swoich potrzeb. (patrz rysunek 1).



Szachownica / warcaby



Deska BACKGAMMON

Rysunek 1

Instrukcje gry w szachy

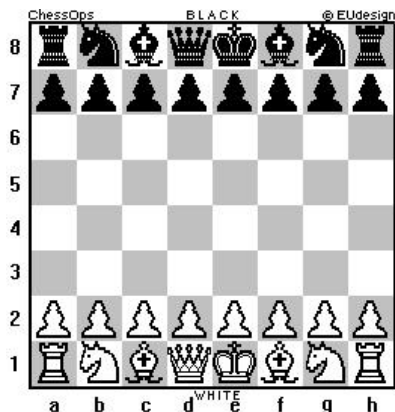
Setting up the board

Szachy to gra strategiczna, która została wynaleziona ponad 1500 lat temu w Indiach. Jest to gra dla dwóch graczy, jednego z jasnymi i jednego z ciemnymi pionkami; szachownica ma osiem pól długości i osiem pól szerokości. Kiedy siedzisz po drugiej stronie planszy od innego gracza, jaśniejszy kwadrat znajduje się po prawej stronie każdego gracza („światło po prawej”), biała królowa jest umieszczana na białym kwadracie, a czarna królowa na czarnym kwadracie („ królowa w swoim kolorze”). Poniższa szachownica pokazuje pozycję wyjściową pionków (patrz rysunek 1).

Gracz z białymi pionkami porusza się pierwszy, a następnie gracz wykonuje swoje ruchy. W każdej turze można poruszyć jedną figurę, z wyjątkiem roszady (opisanej poniżej).

Ranks and files

Idąc od lewej do prawej, pionowe rzędy na planszy, zwane plikami, są oznaczone literami od a do h. Poziome rzędy, zwane szeregami, są ponumerowane od 1 do 8. 1 to biała strona planszy; 8 to strona czarnych. Tego systemu można użyć do pokazania, na którym polu znajduje się figura, podobnie jak w grze Battleship. Kiedy plansza jest już ułożona, pole a1 będzie znajdować się po lewej stronie białego gracza. (Patrz rysunek 2).



Rysunek 2

Chess pieces and how to move them

W naszym klubie, gdy już poruszysz figurę i zdejmiesz z niej rękę, nie możesz zmienić swojego ruchu, chyba że przeciwnik ci na to pozwoli, czego nie musi robić. Możesz jednak dotknąć elementu, rozważyć wykonanie ruchu i umieścić go z powrotem w pierwotnym położeniu, pod warunkiem, że w trakcie tego procesu nie zdejmiesz ręki z elementu.

● Król się rusz:

Najważniejszą figurą na planszy jest król. Król może poruszyć się o jedno i tylko jedno pole na raz, w dowolnym kierunku (w lewo, w prawo, do przodu, do tyłu i po przekątnej). Celem gry jest schwytanie króla.
(Rysunek 3)



Rysunek 3

● Królowa się 1

Królowa jest najpotężniejszą figurą, ponieważ może poruszać się po przekątnej lub po linii prostej, co sprawia, że przypomina gońca i wieżę razem wziętych. Królowa nie może poruszać się jak rycerz. Kiedy plansza jest już ułożona, królowa zawsze zaczyna od swojego koloru, więc biała królowa zawsze zaczyna od białego kwadratu. Królowa jest warta 9 punktów, ponieważ może szybko przenieść się w wiele miejsc na szachownicy. (Rysunek 4)



Rysunek 4

●Rook się rusz

Wieża porusza się po linii prostej w dowolnym kierunku, o dowolną liczbę pól, bez skakania. Wież zwykle nie należy używać aż do późniejszej fazy gry i prawie nigdy nie należy ich wyprowadzać na początku, ponieważ będą nękane przez pionki i inne figury, marnując czas gracza, który wyprowadził wieżę. Ta figura może również zostać utracona w wyniku wcześniejszego wybicia, co jest niekorzystne, ponieważ wieża jest wyceniana na 5. (Rysunek 5).

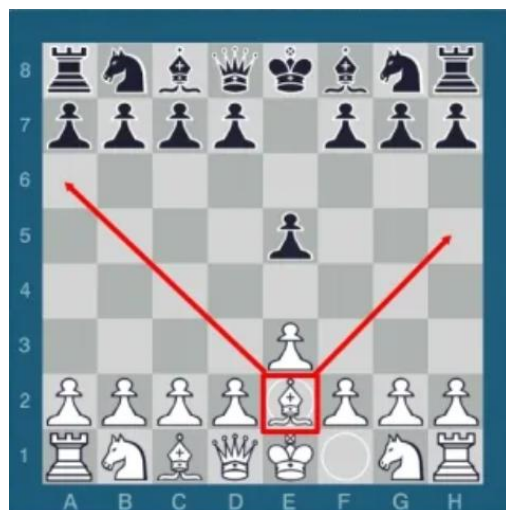


Rysunek 5

● Biskup się ru.

Biskup porusza się po przekątnej na dowolną odległość po przekątnej, nie przeskakując żadnych elementów. Goniec, który zaczyna na czarnym kwadracie, zawsze będzie na czarnym kwadracie, więc może dotrzeć tylko do połowy pól na planszy. Wartość gońców wynosi 3.

(Rysunek 6)



Rysunek 6

●Ruchy Rycer



Rycerze poruszają się w kształcie litery L. Rycerz porusza się o jedno pole w przód i dwa pola w górę lub o dwa pola w górę i jedno w górę, jedno pole w górę i dwa pola w tył itd., o ile zachowany jest ten sam kształt i wielkość skoku. Skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać inne figury; przeskakuje prosto do kwadratu, nie zakłócając żadnego z elementów pomiędzy. Rycerzy zazwyczaj wyprowadza się wcześniej i to jest dobre. Wartość rycerza jest 3. (Rysunek 7)



Rysunek 7

●Ruchy pionków



Białe pionki zaczynają od drugiego rzędu, czarne pionki od siódmego. Kiedy pionek zostanie przesunięty po raz pierwszy, może przesunąć się do przodu o jeden lub dwa szeregi. Nie może przeskoczyć innego elementu. Po jednokrotnym ruchu, niezależnie od tego, czy pionek przesunął się o jedno, czy o dwa w górę, pionek może poruszyć się tylko o jedno pole do przodu za jednym razem i nie może się cofnąć. Jeśli pionek awansuje na końcową pozycję (8 dla białych, 1 dla czarnych), to zostaje **awansowany**, co oznacza wymianę na dowolną inną figurę, z

wyjątkiem króla lub innego pionka. Żadne figury nie są przesuwane z samej szachownicy; w ten sposób kolor może mieć dwie (lub więcej!) hetmanki w tym samym czasie. „Wartość” pionka wynosi 1. (Rysunek 8).



Cyfra 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Przechwytywanie:

Kawałek zbija pionek przeciwnika, przesuwając się na pole zajmowane przez bierkę przeciwnika. Bierka ta jest usuwana z planszy i zastępowana przez bierkę. Rycerze, gońce, wieże, królowe i króle biją, poruszając się w normalny sposób. Pionki biją w różny sposób, przesuwając się o jedno pole *po przekątnej*, w prawo lub w lewo, na bierkę, która ma zostać zbита. Nie mogą zbijać, poruszając się prosto do przodu. W żadnym momencie na dowolnym kwadracie nie może znajdować się więcej niż jedna figura, a figury nie mogą zbić jednej części tego samego koloru.

●Szach i mat:

Kiedy w następnej turze bierka byłaby w stanie zbić króla przeciwnika, mówi się, że król jest w szachu. Król znajdujący się w

niebezpieczeństwie musi w następnej turze wymknąć się spod kontroli, albo usuwając się z drogi, blokując czek inną bierką, albo zbijając atakującą bierkę, cokolwiek usunie zagrożenie. Przesuwanie króla pod szach jest nielegalne, więc na przykład nie możesz przesunąć swojego króla obok króla przeciwnika. Celem gry jest postawienie króla przeciwnika w matę, co oznacza, że jest on szachowany i nie można go uratować w żaden sposób. W tym momencie gra się kończy, a gracz, którego król nie może uniknąć szacha, przegrywa. Pierwszy gracz, który zdobędzie króla przeciwnika, wygrywa; jeśli biały mata czarnego, czarny przegrywa, nawet jeśli czarny gracz mógłby zamatować białe w następnym ruchu. Jeśli widzisz, że przegrasz, możesz zrezygnować, delikatnie przewracając króla! Po macie lub rezygnacji podaj rękę przeciwnikowi i pogratuluj mu dobrej gry.

●Rysuje:

Jeśli król nie jest szachowany, ale nie można wykonać żadnego prawidłowego ruchu bez szachowania króla, wówczas gra ma charakter patowy, co oznacza remis lub remis. Zwykle dzieje się tak, gdy jednemu graczowi pozostał tylko król, a drugi gracz, mając wiele elementów, tworzy pozycję, w której król nie może się poruszyć, ale nie jest zagrożony. Inny sposób losowania polega na tym, że obaj gracze poruszają się 50 razy z rzędu (w sumie 100 ruchów) bez zbijania pionka i promowania pionka. Gracze mogą również zgodzić się na remis, gdy uznają, że nadchodzi; aby to zrobić, wyciągnij rękę nad szachownicą, uściśnij dłonie i powiedz: „Oferuję remis”. Jeśli przeciwnik uściśnie Ci rękę, będzie remis. Przeciwnik nie musi się zgadzać! Mogą myśleć, że mogą wygrać. Ostatnim sposobem losowania jest trzykrotne powtórzenie, czyli trzykrotne powtórzenie tej samej sekwencji ruchów. Oznacza to nie tylko ruchy jednego gracza, ale także wykonanie przez obu graczy tego samego trzy razy z rzędu.

Uwaga: ruchy specjalne

●Roszada :

Jeśli w trakcie gry zarówno król, jak i wieża nie zostały jeszcze poruszone, nie ma między nimi żadnych pionków, a król nie jest szachowany, wówczas król i wieża mogą poruszać się w specjalny sposób

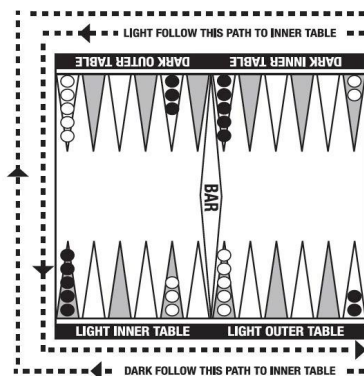
zwany roszadą: król porusza się o dwa pola w kierunku wieży, a wieża przesuwana się na drugą stronę króla, tuż obok króla. Często stawia to króla w bardziej chronionej pozycji, za niektórymi pionkami. Król nie może jednak wymknąć się spod kontroli ani poddać się szachowi. Nie może poruszać się przez pole zagrożone przez pionka wroga.

● **Przechwytywanie *en passant* :**

en passant to specjalny sposób, w jaki pionek może zbić innego pionka. Warto wiedzieć, że po francusku oznacza to „przechodząc”, ponieważ zasada ta dotyczy pionka, który właśnie przesunął się o dwa pola w górę, przeskakując pole zagrożone przez pionka przeciwnika. Oto przykład: czarny pionek stoi na b4. Biały pionek na c2 jeszcze się nie poruszył. W turze białych pionek na c2 zostaje przesunięty na c4, unikając zbitia przez pionka na b4. Ale pionek na b4 ma możliwość zbitia białego pionka c tylko przez jedną turę. Czarny pionek przesuwa się na c3, a biały pionek zostaje usunięty z planszy. Jeśli czarny nie zdecyduje się na bicie natychmiast, szansa przepada i czarny nie może później zbić *en passant*. *En passant* to zawsze szansa jednej tury dla pionka na zbitie pionka, który uniknął zbitia, przesuwasz się o dwa pola w górę w swojej pierwszej turze. Nie dotyczy to innych pozycji i dotyczy wyłącznie pionków.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Celem gry Backgammon jest bycie pierwszym graczem, który usunie z gry wszystkich swoich ludzi swój wewnętrzny stół. Nazywa się to „odsuwaniem łożyska”. Na początek ułóż elementy w linii, jak pokazano na schemacie. Bierki białych poruszają się po szachownicy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby odbić się od wewnętrznego stołu. Pionki czarnych poruszają się wokół szachownicy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby wydostać się z wewnętrznego stołu. (Rysunek 9)



Rysunek 9

- Kawałki przesuwane są o liczbę punktów wyrzuconych na parze kości.
Od jednego
Punkt na planszy do następnego to jedna kropka na kostce. Każdy numer może być używany w oddzielnym elemencie lub oba mogą być używane w jednym elemencie. Jeżeli zostaną wyrzucone „podwójne liczby”, przy czym obie liczby na kostkach są takie same, można przesunąć podwójną liczbę punktów.
- Kiedy gracz ma dwóch lub więcej ludzi na jednym punkcie, pionki przeciwnika nie mogą odpocznij w tym punkcie. Mogą jednak to ominąć. Nazywa się to „blokiem”.
- Jeśli gracz może zatrzymać bierkę w punkcie zajmowanym przez bierkę przeciwnika, on „zamazuje” przeciwny element i jest on usuwany na „pasek”. Bierka ta musi następnie zostać wprowadzona do gry, zanim gracz, do którego należy, wykona jakikolwiek inny ruch. W grę wchodzi wejście na wewnętrzny stół przeciwnika w otwartym punkcie, którego liczba odpowiada liczbie na jednej lub obu kostkach. Kawałki mogą zostać odniesione tylko wtedy, gdy wszystkie piony gracza (jeszcze nie odniesione) znajdują się w jego własnym wewnętrznym stole. Wtedy bierkę można odbić zawsze, gdy znajdzie się w punkcie, którego numer zostanie wyrzucony. Jeśli liczba zostanie wyrzucona wyżej niż punkt, w którym pozostał jakikolwiek element, najwyższy element może zostać

odrzucony. Kawałek musi zostać przesunięty do przodu, jeśli jest to możliwe.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Dla 2 graczy/w wieku od 6 do dorosłych)

●KONFIGURACJA GRY:

Weź 12 pionków tego samego koloru i umieść je na wszystkich ciemnych kwadratach w pierwszych trzech rzędach przed sobą. Twój przeciwnik robi to samo. (Rysunek 10)



Rysunek 10

●JAK GRAĆ :

Wybierz gracza, który będzie pierwszy. W swojej turze przesuń dowolny ze swoich pionków zgodnie z zasadami ruchu opisanymi poniżej. Po przesunięciu jednego pionka Twoja tura dobiega końca. Gra toczy się dalej, a gracze wykonują naprzemienne tury.

●Zasady ruchu :

1. Zawsze przesuwaj pionek po przekątnej do przodu, w stronę planszy przeciwnika.

Uwaga: Gdy pionek stanie się „Królem”, może poruszać się po

- przekątnej do przodu lub do tyłu.
2. Przesuń pionek o jedno pole po przekątnej, na otwarte sąsiednie pole; lub przeskocz jeden lub więcej pionków po przekątnej na otwarte pole sąsiadujące z pionkiem, na który przeskoczyłeś. Kiedy przeskakujesz pionek przeciwnika, przechwytujesz go (patrz Przejmowanie pionka przeciwnika).
3. Jeśli wszystkie pola sąsiadujące z twoim pionkiem są zajęte, twój pionek jest zablokowany i nie może się poruszać.
- **OBIEKT:**
- Usuń wszystkie pionki przeciwnika z gry planszę, przechwytując je.
- **Przejmowanie pionka przeciwnika :**
- Jeśli przeskoczysz pionek przeciwnika, przechwycisz go. Usuń go z gry planszę i połóż ją przed sobą.
- **Zostać „Królem” :**
- Gdy tylko jeden z twoich pionków dotrze do pierwszego rzędu po stronie przeciwnika planszy, zostaje królem. Połóż na nim kolejny pionek tego samego koloru. Teraz ten piętrowy pionek może poruszać się w grze do przodu lub do tyłu tablica.
- **JAK WYGRAĆ :**
- Pierwszy gracz, który zbije wszystkie przeciwne pionki z gry plansza wygrywa grę!

ACCESSORIES LIST

1. Drewniane kubki na kostki * 2
2. Szachownica * 32
3. Instrukcje szachowe * 1
4. kostka * 4
5. Przyspiesz kostki * 1

6. Szachy wojny lądowej * 30

Producent: LINHAI XINXING FABRYKA WYROBÓW SPORTOWYCH.

Adres : Nr 20, JujingRoad, Liangshui IndustrialZone, Linhai, prowincja Zhejiang, Chiny

Import do AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETEASTWOOD
NSW 2122 Australia

Import do USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.

C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion
House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey,
TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support- und E-Garantie-Zertifikat www.vevor.com/support

SCHACH UND BACKGAMMON / DAME-TRIADE

ANWEISUNGEN

MODELL: SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODELL: SSC-18T



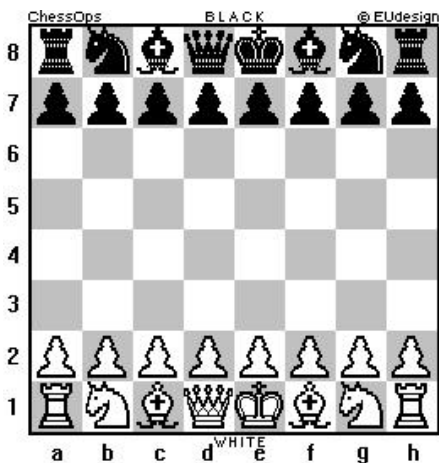
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

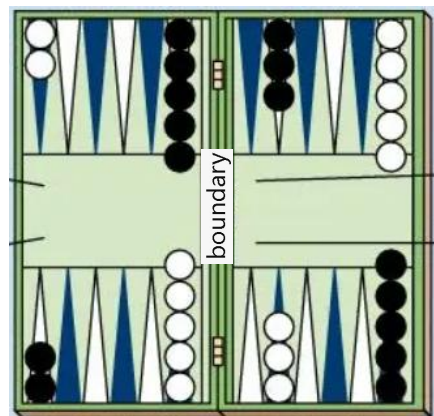
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Willkommen bei der Auswahl dieses Produkts. Dieses Produkt bietet sowohl Schach als auch Landschach. Das Schachbrett ist aktiv, mit einem doppelseitigen Layout, mit einem Schachbrett auf der einen Seite und einem Landbrett auf der anderen Seite, sodass Sie das Brett entsprechend Ihren Bedürfnissen auswählen können (siehe Abbildung 1).



Schach / Schachbrett



BACKGAMMON -Brett

Abbildung 1

Anleitung zum Schachspiel

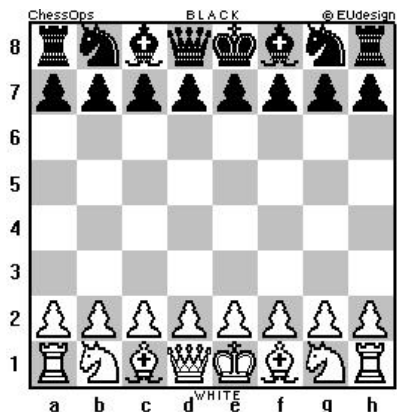
Setting up the board

Schach ist ein Strategiespiel, das vermutlich vor mehr als 1500 Jahren in Indien erfunden wurde. Es ist ein Spiel für zwei Spieler, einer mit hellen und einer mit dunklen Steinen; Das Schachbrett ist acht Felder lang und acht Felder breit. Sitzt man einem anderen Spieler gegenüber, wird das Feld mit der helleren Farbe auf die rechte Seite jedes Spielers gelegt („Licht auf der rechten Seite“), und die weiße Königin wird auf ein weißes Feld und die schwarze Königin auf das schwarze Feld gesetzt („Licht auf der rechten Seite“). Königin nach ihrer Farbe“). Das folgende Schachbrett zeigt die Startposition der Figuren (siehe Abbildung 1).

Der Spieler mit den weißen Steinen zieht zuerst, dann zieht der Spieler abwechselnd. Eine Figur darf in jeder Runde bewegt werden, mit Ausnahme der Rochade (unten beschrieben).

Ranks and files

Von links nach rechts sind die vertikalen Reihen auf der Tafel, sogenannte Dateien, mit a bis h gekennzeichnet. Die horizontalen Reihen, Ränge genannt, sind von 1 bis 8 nummeriert. Die 1 ist die weiße Seite des Spielbretts; 8 ist die Seite von Schwarz. Dieses System kann verwendet werden, um anzuzeigen, auf welchem Feld sich eine Figur befindet, ähnlich wie beim Spiel Battleship. Wenn das Spielbrett aufgebaut ist, befindet sich das Feld a1 auf der linken Seite des weißen Spielers. (Siehe Abbildung 2).



Figur 2

Chess pieces and how to move them

Sobald Sie in unserem Club eine Figur bewegen und die Hand davon nehmen, können Sie Ihren Zug nicht mehr ändern, es sei denn, Ihr Gegner lässt es zu, was er nicht tun muss. Sie können jedoch eine Figur berühren, über einen Zug nachdenken und die Figur wieder an ihre ursprüngliche Position zurückbringen, solange Sie dabei nicht Ihre Hand von der Figur nehmen.

●König bewe ich

Die wichtigste Figur auf dem Spielbrett ist der König. Der König kann sich jeweils nur um ein Feld in jede Richtung bewegen (nach links, rechts, vorwärts, rückwärts und diagonal). Die Gefangennahme des Königs ist das Ziel des Spiels. (Abbildung 3)



Figur 3

● Königin bewe[♔] ich

Die Dame ist die stärkste Figur, da sie sich entweder diagonal oder in einer geraden Linie bewegen kann, was sie wie eine Kombination aus Läufer und Turm macht. Die Königin kann sich nicht wie ein Ritter bewegen. Wenn das Spielbrett aufgebaut ist, beginnt die Königin immer auf ihrer eigenen Farbe, also beginnt die weiße Königin immer auf einem weißen Feld. Die Dame ist 9 Punkte wert, weil sie sich so schnell an so viele Plätze auf dem Spielbrett bewegen kann. (Abbildung 4)



Figur 4

●Turmzüge

Der Turm bewegt sich geradlinig in jede Richtung und beliebig viele Felder, ohne zu springen. Türme sollten normalerweise erst später im Spiel eingesetzt werden und sollten fast nie zu Beginn herausgebracht werden, da sie von Bauern und anderen Figuren bedrängt werden, was Zeit für den Spieler verschwendet, der den Turm herausgebracht hat. Diese Figur könnte auch verloren gehen, wenn sie zu früh herausgebracht wird, was schlecht ist, da der Turm einen Wert von 5 hat (Abbildung 5).



Abbildung5

●Bischof bew. sich

Der Läufer bewegt sich diagonal, eine beliebige Distanz entlang einer Diagonale, ohne über Steine zu springen. Ein Läufer, der auf einem schwarzen Feld beginnt, steht immer auf einem schwarzen Feld und kann daher nur die Hälfte der Felder auf dem Brett erreichen. Der Läuferwert ist 3. (Abbildung 6)

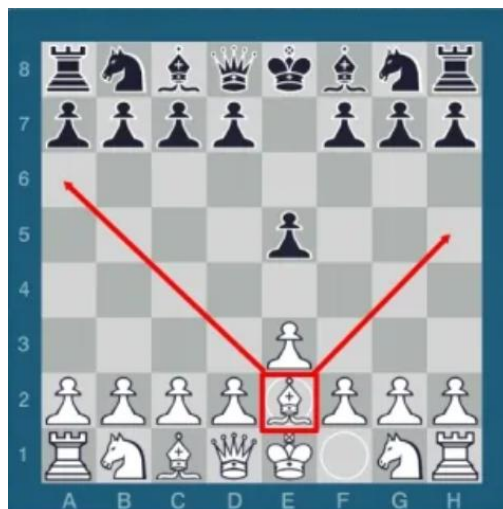


Abbildung6

●Ritterbewegung

Die Ritter bewegen sich in einem L-förmigen Muster. Ein Springer bewegt sich ein Feld über und zwei Felder nach oben, oder zwei Felder über und ein Feld nach oben, ein Feld über und zwei Felder zurück usw., solange die gleiche Form und Größe des Sprungs beibehalten wird. Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann; Es springt direkt auf ein Feld, ohne die Spielsteine zu stören zwischen. Ritter werden im Allgemeinen früh herausgebracht, und das ist gut so. Der Ritterwert beträgt 3. (Abbildung 7)



Abbildung7

●Bauernbewegungen

Weiße Bauern beginnen auf Rang zwei, schwarze Bauern auf Rang 7. Wenn ein Bauer zum ersten Mal bewegt wird, kann er entweder um eine oder zwei Reihen vorrücken. Es kann nicht über ein anderes Stück springen. Nachdem er sich einmal bewegt hat, unabhängig davon, ob er um eins oder zwei vorgerückt ist, kann sich ein Bauer jeweils nur ein Feld vorwärts und nicht mehr rückwärts bewegen. Wenn ein Bauer auf die Endreihe vorrückt (8 für Weiß, 1 für Schwarz), wird er **befördert**, was bedeutet, dass er gegen eine andere Figur, mit Ausnahme eines

Königs oder eines anderen Bauern, eingetauscht wird. Vom Schachbrett selbst werden keine Figuren bewegt; Auf diese Weise kann eine Farbe gleichzeitig zwei (oder mehr!) Königinnen haben. Der „Wert“ des Bauern ist 1. (Abbildung 8).



Abbildung 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Erfassen:

Eine Figur schlägt die Figur eines Gegners, indem sie sich auf das Feld bewegt, auf dem sich die Figur des Gegners befindet. Diese Figur wird vom Brett entfernt und durch die fangende Figur ersetzt. Ritter, Läufer, Türme, Damen und Könige erobern, indem sie sich auf ihre normale Weise bewegen. Die Bauern schlagen auf unterschiedliche Weise, indem sie ein Feld *diagonal* , entweder nach rechts oder links, auf die zu schlagende Figur bewegen. Sie können nicht einfangen, indem sie sich geradeaus bewegen. Es darf zu keinem Zeitpunkt mehr als eine Figur auf einem Feld bleiben, und Figuren können nicht eine Figur desselben erobern Farbe.

●Schach und Schachmatt:

Wenn eine Figur in der nächsten Runde in der Lage wäre, den

gegnerischen König zu schlagen, spricht man von einem „Schach“. Der gefährdete König muss sich in der nächsten Runde aus dem Schach befreien, indem er entweder aus dem Weg geht, das Schach mit einer anderen Figur blockiert oder die angreifende Figur schlägt, was auch immer die Bedrohung beseitigt. Es ist illegal, Ihren König ins Schach zu stellen, Sie können Ihren König also beispielsweise nicht neben den König des Gegners stellen. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König schachmatt zu setzen, was bedeutet, dass er im Schach steht und durch keine der Möglichkeiten, dem Schach zu entgehen, gerettet werden kann. Zu diesem Zeitpunkt ist das Spiel beendet und der Spieler, dessen König dem Schach nicht entkommen kann, hat verloren. Der erste Spieler, der den König des Gegners bekommt, gewinnt; Wenn Weiß Schwarz schachmatt setzt, hat Schwarz verloren, auch wenn der schwarze Spieler im nächsten Zug Weiß hätte schachmatt setzen können. Wenn Sie erkennen, dass Sie verlieren werden, können Sie aufgeben, indem Sie Ihren König sanft umwerfen! Nach einem Schachmatt oder einem Rücktritt schütteln Sie Ihrem Gegner die Hand und gratulieren ihm oder ihr zu einem guten Spiel.

●Zieht:

Wenn ein König nicht im Schach steht, aber kein legaler Zug gespielt werden kann, ohne den König im Schach zu stellen, handelt es sich um eine Pattsituation, also Unentschieden oder Unentschieden. Dies geschieht normalerweise, wenn ein Spieler nur noch einen König übrig hat und der andere Spieler mit vielen verbleibenden Figuren eine Position schafft, in der der König sich nicht bewegen kann, aber nicht bedroht ist. Eine andere Möglichkeit zum Remis besteht darin, dass beide Spieler 50 Mal hintereinander ziehen (insgesamt 100 Züge), ohne eine Figur zu schlagen oder einen Bauern zu befördern. Spieler können sich auch auf ein Unentschieden einigen, wenn sie es für möglich halten; Dazu strecken Sie Ihre Hand über das Spielbrett, schütteln sich die Hände und sagen: „Ich biete ein Unentschieden an.“ Wenn der Gegner Ihnen die Hand schüttelt, ist es ein Unentschieden. Der Gegner muss nicht akzeptieren! Sie denken vielleicht, dass sie gewinnen können. Die letzte Art des Zeichnens ist die dreimalige Wiederholung, bei der

dieselbe Zugfolge dreimal hintereinander wiederholt wird. Das bedeutet, dass nicht nur ein Spieler am Zug ist, sondern dass beide Spieler dreimal hintereinander das Gleiche tun.

Hinweis: Spezialbewegungen

●Rochade :

Wenn sowohl der König als auch ein Turm während des Spiels noch nicht bewegt wurden, sich keine Figuren zwischen ihnen befinden und der König nicht im Schach steht, können König und Turm auf eine besondere Art und Weise, die Rochade genannt wird, ziehen: Der König bewegt sich um zwei Felder in Richtung des Turms, und der Turm bewegt sich auf die andere Seite des Königs, direkt neben den König. Dadurch befindet sich der König oft in einer geschützteren Position hinter einigen Bauern. Der König kann jedoch weder aus- noch ins Schach gehen. Er kann sich nicht durch ein Feld bewegen, das von einer feindlichen Figur bedroht wird.

●Aufnahme *im Vorbeigehen* :

En passant ist eine besondere Art und Weise, wie ein Bauer einen anderen Bauern schlagen kann. Es ist französisch und bedeutet „im Vorbeigehen“, was hilfreich zu wissen ist, da die Regel für einen Bauern gilt, der sich gerade um zwei Felder nach oben bewegt hat und dabei das vom gegnerischen Bauern bedrohte Feld überspringt. Hier ein Beispiel: Ein schwarzer Bauer steht auf b4. Der weiße Bauer auf c2 hat sich noch nicht bewegt. Wenn Weiß an der Reihe ist, wird der Bauer auf c2 nach c4 bewegt und entgeht so der Gefangennahme durch den Bauern auf b4. Aber der Bauer auf b4 hat nur für eine Runde die Möglichkeit, den weißen c-Bauern zu schlagen. Der schwarze Bauer zieht nach c3 und der weiße Bauer wird vom Brett genommen. Wenn Schwarz sich dafür entscheidet, nicht sofort zu schlagen, geht die Chance verloren und Schwarz kann zu einem späteren Zeitpunkt nicht en passant schlagen. „En passant“ ist immer eine einmalige Chance für einen Bauern, einen Bauern zu schlagen, der der Eroberung entgangen ist, indem er sich in seinem ersten Zug um zwei Felder nach oben bewegt. Es gilt nicht für andere Stellungen und betrifft nur Bauern.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Das Ziel von Backgammon besteht darin, der erste Spieler zu sein, der alle seine Männer entfernt
Dein innerer Tisch. Dies wird als „Bearing Off“ bezeichnet. Zu Beginn ordnen Sie die Teile wie in der Abbildung gezeigt an. Die Figuren von Weiß werden gegen den Uhrzeigersinn über das Spielbrett bewegt, um von seinem inneren Tisch abzuheben. Die schwarzen Figuren werden im Uhrzeigersinn über das Spielfeld bewegt, um von seinem inneren Tisch abzuheben. (Abbildung 9)

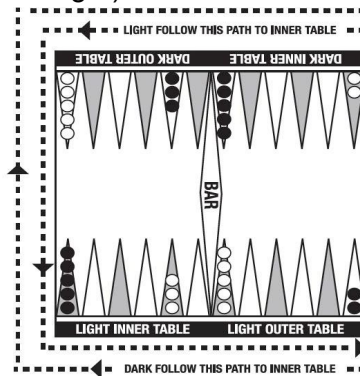


Abbildung9

- Spielsteine werden um die Anzahl der auf einem Würfelpaar geworfenen Punkte bewegt. Von einem Punkt auf dem Spielbrett zum nächsten ist ein Punkt auf dem Würfel. Jede Zahl kann von einem einzelnen Teil verwendet werden, oder beide können von einem Teil verwendet werden. Werden „Doppel“ gewürfelt, wobei beide Augenzahlen gleich sind, kann die doppelte Augenzahl verschoben werden.
- Wenn ein Spieler zwei oder mehr Figuren auf einem Punkt hat, können die Figuren des Gegners dies nicht tun
Bleiben Sie in diesem Punkt. Sie dürfen jedoch darüber hinweggehen. Dies wird als „Block“ bezeichnet.
- Wenn ein Spieler eine Figur auf einem von einer gegnerischen Figur besetzten Punkt zum Ruhen bringen kann, hat er

„befleckt“ die gegnerische Figur und sie wird zur „Bar“ entfernt. Diese Figur muss dann ins Spiel gebracht werden, bevor der Spieler, dessen Figur sie ist, einen anderen Zug macht. Der Spieler wird ins Spiel gebracht, indem er auf dem Innentisch seines Gegners einen offenen Punkt betritt, dessen Zahl mit der Zahl auf einem oder beiden Würfeln übereinstimmt. Spielsteine können nur dann abgetragen werden, wenn alle Spielsteine eines Spielers (noch nicht abgetragen) innerhalb seines eigenen Innentisches liegen. Dann kann eine Figur immer dann abgetragen werden, wenn sie auf einem Punkt liegt, dessen Zahl gewürfelt wird. Wenn eine Zahl höher gewürfelt wird als die Stelle, an der noch eine Figur übrig ist, kann die höchste Figur abgetragen werden. Eine Figur muss vorwärts bewegt werden, wenn eine Bewegung möglich ist.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Für 2 Spieler/Alter 6 bis Erwachsene)

●SPIELAUFBAU:

Nehmen Sie 12 Steine derselben Farbe und legen Sie sie auf alle dunklen Felder der ersten drei Reihen vor Ihnen. Ihr Gegner macht dasselbe. (Abbildung 10)



Abbildung 10

●SPIELANLEITUNG :

Wählen Sie einen Spieler aus, der zuerst antritt. Wenn Sie an der Reihe sind, bewegen Sie einen Ihrer Spielsteine gemäß den unten beschriebenen Bewegungsregeln. Nachdem Sie einen Stein bewegt haben, ist Ihr Zug beendet. Das Spiel geht weiter, wobei die Spieler abwechselnd an der Reihe sind.

●Bewegungsregeln :

1. Bewegen Sie Ihren Spielstein immer diagonal nach vorne, in Richtung der Seite des Spielbretts Ihres Gegners.

Hinweis: Nachdem ein Stein zum „König“ geworden ist, kann er sich diagonal vorwärts oder rückwärts bewegen.

2. Bewegen Sie Ihren Stein um ein Feld diagonal auf ein offenes angrenzendes Feld. oder springen Sie mit einem oder mehreren Steinen diagonal auf ein offenes Feld neben dem Stein, über den Sie gesprungen sind. Wenn Sie über den Stein eines Gegners springen, schlagen Sie ihn (siehe Den Stein eines Gegners schlagen).
3. Wenn alle an Ihren Spielstein angrenzenden Felder besetzt sind, ist Ihr Spielstein blockiert und kann sich nicht bewegen.

●OBJEKT:

Entferne alle Steine deines Gegners aus dem Spiel an Bord, indem du sie einfügst.

●Den Stein eines Gegners schlagen :

Wenn Sie den Stein eines Gegners überspringen, schlagen Sie ihn. Entferne es aus dem Spiel Brett und platziere es vor dir.

●Ein „König“ werden :

Sobald einer Ihrer Steine die erste Reihe auf der Seite Ihres Gegners erreicht Brett, es wird ein König. Legen Sie einen weiteren Stein derselben Farbe darauf. Jetzt kann sich dieser Doppeldecker im Spiel vorwärts oder rückwärts bewegen Planke.

●WIE GEWINNT MAN :

Der erste Spieler, der alle gegnerischen Steine aus dem Spiel schlägt Das Brett gewinnt das Spiel!

ACCESSORIES LIST

- 1. Holzwürfelbecher * 2
- 2. Schachfigur * 32
- 3. Schachanweisungen * 1
- 4. Würfel * 4
- 5. Beschleunige die Würfel * 1
- 6. Landkriegsschachfiguren * 30

Hersteller: LINHAI XINXING SPORTARTIKELFABRIK.
Adresse : Nr. 20, JujingRoad, Liangshui IndustrialZone, Linhai, Provinz Zhejiang, China
Importiert nach AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW 2122 Australien
In die USA importiert: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
----	-----

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.

UK	REP
----	-----

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support- und E-Garantie-zertifikat
www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

ÉCHECS ET BACKGAMMON / TRIADE DE DAMES INSTRUCTIONS MODÈLE : SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

MODÈLE : SSC-18T



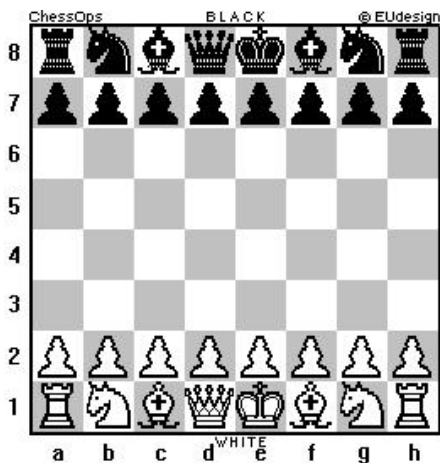
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

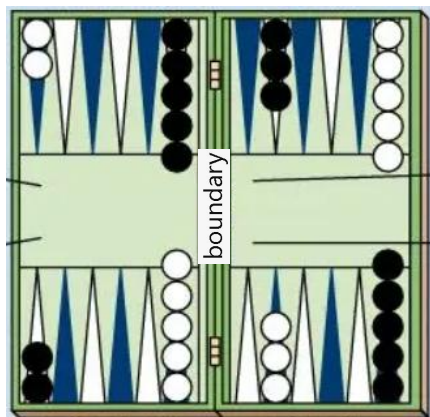
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Bienvenue à choisir ce produit, ce produit contient à la fois des échecs, des échecs et des échecs terrestres. L'échiquier est de manière active, avec une disposition double face, avec un échiquier d'un côté et un échiquier de l'autre, afin que vous puissiez choisir l'échiquier en fonction de vos besoins. (Voir Figure 1).



Échecs / Damiers



Plateau de BACKGAMMON

Figure 1

Instructions de jeu d'échecs

Setting up the board

Les échecs sont un jeu de stratégie qui aurait été inventé il y a plus de 1 500 ans en Inde. C'est un jeu pour deux joueurs, un avec des pièces claires et un avec des pièces sombres ; l'échiquier mesure huit cases de long sur huit cases de large. Lorsque vous êtes assis en face d'un autre joueur, le carré de couleur plus claire va sur le côté droit de chaque joueur ("lumière à droite"), et la reine blanche est placée sur un carré blanc et la reine noire sur le carré noir (" reine sur sa couleur"). L'échiquier suivant montre la position de départ des pièces (voir Figure 1).

Le joueur avec les pièces blanches bouge en premier, puis le joueur se déplace à tour de rôle. Une pièce peut être déplacée à chaque tour, sauf pour le roque (décrit ci-dessous).

Ranks and files

De gauche à droite, les rangées verticales du tableau, appelées fichiers, sont étiquetées de a à h. Les rangées horizontales, appelées rangs, sont numérotées de 1 à 8. Le 1 est le côté blanc du plateau ; Le 8 est le côté noir. Ce système peut être utilisé pour montrer sur quelle case se trouve une pièce, à la manière du jeu Battleship. Lorsque le plateau est mis en place, la case a1 sera du côté gauche du joueur blanc. (Voir Figure 2).

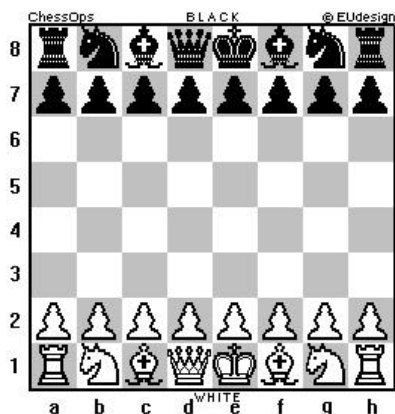


Figure 2

Chess pieces and how to move them

Dans notre club, une fois que vous avez déplacé une pièce et retiré votre main, vous ne pouvez pas modifier votre mouvement, à moins que votre adversaire ne vous le permette, ce qu'il n'est pas obligé de faire. Cependant, vous pouvez toucher une pièce, envisager un mouvement et remettre la pièce dans sa position d'origine, à condition de ne pas retirer votre main de la pièce pendant le processus.

● Le roi se dé e

La pièce la plus importante du plateau est le roi. Le roi peut se déplacer d'une et une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction (gauche, droite, avant, arrière et en diagonale). La capture du roi est le but du jeu. (Figure 3)



Figure 3

● La reine se dé^{ce}

La Reine est la pièce la plus puissante, car elle peut se déplacer soit en diagonale, soit en ligne droite, ce qui en fait un évêque et une tour réunis. La reine ne peut pas se déplacer comme un chevalier. Lorsque le plateau est mis en place, la reine commence toujours par sa propre couleur, donc la reine blanche commence toujours par un carré blanc. La reine vaut 9 points car elle peut se déplacer si rapidement vers de nombreux endroits du plateau. (Figure 4)



Figure4

●Mouvements ♖ tour

La Tour se déplace en ligne droite dans n'importe quelle direction, sur autant de cases qu'elle le souhaite, sans sauter. Les tours ne devraient généralement être utilisées que plus tard dans la partie, et ne devraient presque jamais être sorties au début, car elles seront harcelées par les pions et autres pièces, faisant perdre du temps au joueur qui a fait sortir la tour. Cette pièce peut également être perdue si elle est sortie tôt, ce qui est mauvais car la tour est évaluée à 5. (Figure 5).



Figure5

● L'évêque se place

L'évêque se déplace en diagonale, sur n'importe quelle distance le long d'une diagonale, sans sauter par-dessus aucune pièce. Un fou qui commence sur une case noire sera toujours sur une case noire, il ne peut donc atteindre que la moitié des cases du plateau. La valeur des évêques est de 3. (Figure 6)

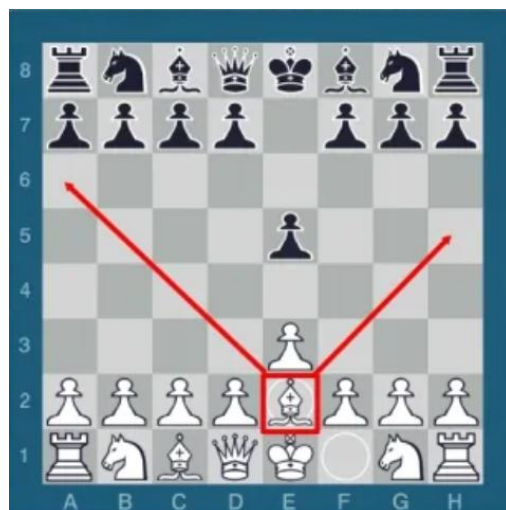


Figure6

●Mouvements chevalier

Les chevaliers se déplacent selon un schéma en forme de L. Un chevalier se déplace d'une case en avant et de deux cases en haut, ou de deux cases en dessus et d'une case en haut, d'une case en dessus et de deux cases en arrière, etc. tant que la même forme et la même taille du saut sont conservées. Le chevalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces ; il saute directement sur une case sans déranger aucune des pièces entre. Les chevaliers sont généralement sortis tôt, et c'est une bonne chose. La valeur du chevalier est 3. (Figure7)

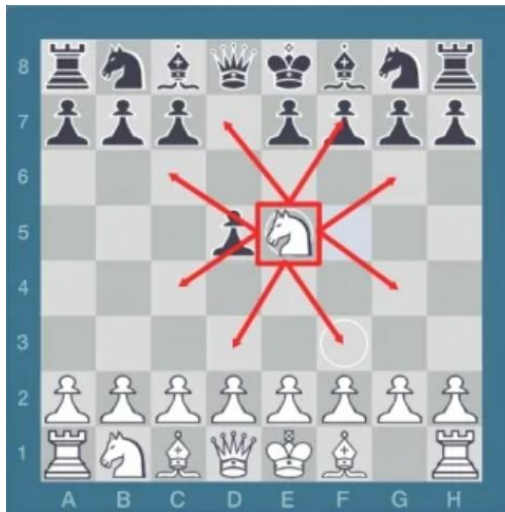


Figure7

●Mouvements pions

Les pions blancs commencent au rang deux, les pions noirs au rang 7. La première fois qu'un pion est déplacé, il peut avancer d'un ou deux rangs. Il ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce. Après avoir bougé une fois, qu'il ait progressé d'une ou deux cases, un pion ne peut avancer que d'une case à la fois, et il ne peut pas reculer. Si un pion avance au rang final (8 pour les blancs, 1 pour les noirs) alors il est **promu** , ce qui signifie qu'il est échangé contre n'importe quelle autre

pièce, à l'exception d'un roi ou d'un autre pion. Aucune pièce n'est déplacée de l'échiquier lui-même ; de cette façon, une couleur peut avoir deux (ou plus !) reines en même temps. La « valeur » du pion est 1. (Figure 8).



Figure 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

● Capture :

Une pièce capture la pièce d'un adversaire en se déplaçant sur la case occupée par la pièce de l'adversaire. Cette pièce est retirée du plateau et remplacée par la pièce de capture. Les chevaliers, les fous, les tours, les reines et les rois capturent en se déplaçant normalement. Les pions capturent différemment, en se déplaçant d'une case *en diagonale* , soit vers la droite, soit vers la gauche, sur la pièce à capturer. Ils ne peuvent pas capturer en avançant directement. À aucun moment, plus d'une pièce ne peut rester dans une case, et les pièces ne peuvent pas capturer une pièce de la même pièce. couleur.

● Échec et échec et mat :

Lorsqu'une pièce serait capable de capturer le roi adverse au tour suivant, on dit que le roi est en échec. Le roi en danger doit se sortir de

l'échec au tour suivant, soit en s'écartant, en bloquant l'échec avec une autre pièce, soit en capturant la pièce attaquante, ce qui supprime la menace. Il est illégal de mettre votre roi en échec, donc, par exemple, vous ne pouvez pas déplacer votre roi à côté du roi de l'adversaire. Le but du jeu est de mettre le roi adverse en échec et mat, ce qui signifie qu'il est en échec et ne peut être sauvé par aucun des moyens d'échapper à l'échec. À ce moment-là, la partie est terminée et le joueur dont le roi ne peut échapper à l'échec perd. Le premier joueur à obtenir le roi adverse gagne ; si les blancs échouent et matent les noirs, les noirs ont perdu, même si le joueur noir aurait pu mater les blancs au coup suivant. Si vous voyez que vous allez perdre, vous pouvez démissionner en renversant votre roi, en douceur ! Après un échec et un mat ou une démission, serrez la main de votre adversaire sur tous les tableaux et félicitez-le pour sa bonne partie.

●Tirages :

Si un roi n'est pas en échec, mais qu'aucun coup légal ne peut être joué sans mettre le roi en échec, alors la partie est une impasse, c'est-à-dire une égalité ou un match nul. Cela se produit généralement lorsqu'un joueur n'a plus qu'un roi et que l'autre joueur, avec de nombreuses pièces restantes, crée une position dans laquelle le roi ne peut pas bouger mais n'est pas menacé. Une autre façon de tirer au sort est si les deux joueurs se déplacent 50 fois de suite (un total de 100 coups) sans capturer de pièce ni promouvoir de pion. Les joueurs peuvent également se mettre d'accord sur un tirage au sort lorsqu'ils le voient venir ; pour ce faire, étendez votre main sur le plateau, serrez-la la main et dites : « J'offre un tirage au sort ». Si l'adversaire vous serre la main, c'est un match nul. L'adversaire n'a pas besoin d'accepter ! Ils pensent peut-être qu'ils peuvent gagner. La dernière façon de dessiner consiste à répéter trois fois, où la même séquence de mouvements est répétée trois fois de suite. Cela signifie non seulement que les mouvements d'un joueur, mais que les deux joueurs font la même chose trois fois de suite.

Remarque : coups spéciaux

●Roque :

Si le roi et la tour n'ont pas encore été déplacés pendant la partie, qu'il n'y a aucune pièce entre eux et que le roi n'est pas en échec, alors le roi et la tour peuvent se déplacer d'une manière spéciale appelée roque : le roi se déplace de deux espaces. vers la tour, et la tour se déplace de l'autre côté du roi, juste à côté du roi. Souvent, cela place le roi dans une position plus protégée, derrière quelques pions. Cependant, le roi ne peut pas roquer ni se mettre en échec. Il ne peut pas traverser une case menacée par une pièce ennemie.

● **Capturer en passant :**

en passant est une manière spéciale pour un pion de capturer un autre pion. C'est un mot français pour « en passant », ce qui est utile à connaître car la règle s'applique à un pion qui vient de monter de deux cases, sautant la case menacée par le pion adverse. Voici un exemple : un pion noir est en b4. Le pion blanc sur c2 n'a pas encore bougé. Au tour des blancs, le pion c2 est déplacé vers c4, évitant ainsi d'être capturé par le pion b4. Mais le pion b4 a la possibilité, pendant un tour seulement, de capturer le pion c blanc. Le pion noir se déplace en c3 et le pion blanc est retiré du plateau. Si noir choisit de ne pas capturer immédiatement, alors la chance est perdue et noir ne peut pas capturer en passant plus tard. En passant est toujours une chance d'un tour pour un pion de capturer un pion qui a échappé à la capture en remontant de deux espaces lors de son premier tour. Elle ne s'applique à aucune autre position et ne concerne que les pions.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Le but du Backgammon est d'être le premier joueur à retirer tous vos hommes de votre table intérieure. C'est ce qu'on appelle « Bearing Off ». Pour commencer, alignez les pièces comme indiqué sur le schéma. Les pièces blanches sont déplacées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du plateau pour sortir de sa table intérieure. Les pièces noires sont déplacées dans le sens des aiguilles d'une montre autour du

plateau pour sortir de leur table intérieure. (Figure9)

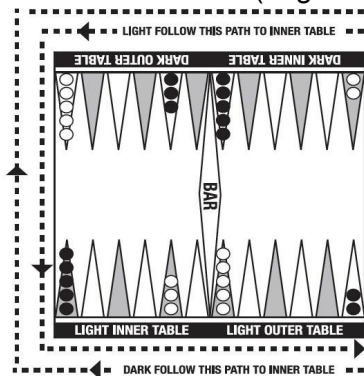


Figure9

- Les pièces sont déplacées du nombre de points lancés sur une paire de dés. D'un point sur le plateau vers le suivant correspond à un point sur le dé. Chaque numéro peut être utilisé par une pièce distincte ou les deux peuvent être utilisés par une seule pièce. Si des « doubles » sont lancés, les deux nombres sur les dés étant identiques, le double du nombre de points peut être déplacé.
- Lorsqu'un joueur a deux hommes ou plus sur un point, les pièces de l'adversaire ne peuvent pas rester sur ce point. Ils peuvent cependant passer outre. C'est ce qu'on appelle un « bloc ».
- Si un joueur peut amener une pièce au repos sur un point occupé par une pièce adverse, il « efface » la pièce adverse et elle est retirée de la « barre ». Cette pièce doit ensuite être mise en jeu avant tout autre mouvement du joueur dont elle est la pièce. Il se met en jeu en entrant dans la table intérieure de son adversaire sur un point ouvert dont le numéro correspond au numéro d'un ou des deux dés. Les pièces ne peuvent être enlevées que lorsque toutes les pièces d'un joueur (pas encore enlevées) se trouvent dans sa propre table intérieure. Ensuite, une pièce peut être emportée chaque fois qu'elle se trouve sur un point dont le numéro est lancé. Si un nombre est lancé plus haut que le point sur lequel il reste une pièce, la

pièce la plus élevée peut être emportée. Une pièce doit être avancée si elle peut bouger.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Pour 2 joueurs/6 ans à adulte)

●CONFIGURATION DU JEU :

Prenez 12 pions de la même couleur et placez-les sur toutes les cases sombres des trois premières rangées devant vous. Votre adversaire fait de même. (Figure 10)



Figure10

●COMMENT JOUER :

Choisissez un joueur pour commencer. À votre tour, déplacez n'importe lequel de vos pions selon les règles de mouvement décrites ci-dessous. Après avoir déplacé un pion, votre tour est terminé. Le jeu continue avec les joueurs à tour de rôle.

●Règles de mouvement :

1. Déplacez toujours votre pion en diagonale vers l'avant, vers le côté du plateau de jeu de votre adversaire.

Remarque : Une fois qu'un pion est devenu un « Roi », il peut se

- déplacer en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière.
2. Déplacez votre pion d'une case en diagonale, vers une case adjacente ouverte ; ou sautez un ou plusieurs pions en diagonale vers une case ouverte adjacente au pion sur lequel vous avez sauté. Lorsque vous sautez par-dessus le pion d'un adversaire, vous le capturez (voir Capturer le pion d'un adversaire).
 3. Si toutes les cases adjacentes à votre pion sont occupées, votre pion est bloqué et ne peut pas bouger.
- **OBJET:**
Retirez tous les pions de votre adversaire du jeu embarquez en les capturant.
 - **Capturer le pion d'un adversaire :**
Si vous sautez le pion d'un adversaire, vous le capturez. Supprimez-le du jeu planche et placez-la devant vous.
 - **Devenir un "Roi" :**
Dès qu'un de vos pions atteint la première rangée du côté du jeu de votre adversaire plateau, il devient un roi. Placez un autre pion de la même couleur dessus. Désormais, ce jeu de dames à deux étages peut avancer ou reculer dans le jeu. conseil.
 - **COMMENT GAGNER :**
Le premier joueur à capturer tous les pions adverses du jeu le plateau gagne la partie !

ACCESSORIES LIST

1. Gobelets à dés en bois * 2
2. Jeu d'échecs * 32
3. Instructions d'échecs * 1
4. dés * 4

5. Accélérez les dés * 1

6. Pièces d'échecs de guerre terrestre * 30

Fabricant: USINE D'ARTICLES DE SPORT LINHAI XINXING.

Adresse : No.20, JujingRoad, zone industrielle de Liangshui, Linhai, province du Zhejiang, Chine

Importé en Australie : SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETASTWOOD NSW 2122 Australie

Importé aux États-Unis : Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH

Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.

C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique
www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat www.vevor.com/support

SCHAKEN EN BACKGAMMON / DAMMEN

TRIADE INSTRUCTIES

MODEL: SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODEL: SSC-18T



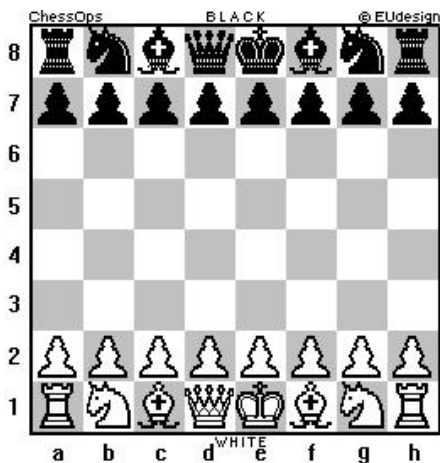
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

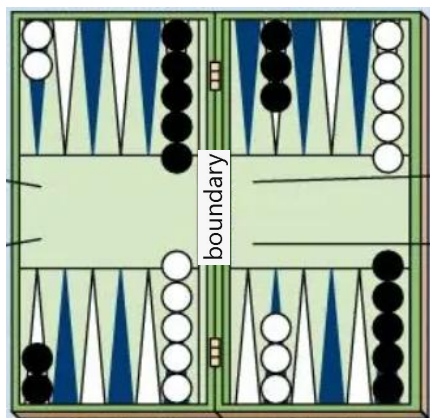
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Welkom bij het kiezen van dit product, dit product heeft zowel schaken als schaken en landschaken. Het schaakbord is op een actieve manier uitgevoerd, met een dubbelzijdige indeling, met een schaakbord aan de ene kant en een landbord aan de andere kant, zodat u het bord kunt kiezen op basis van uw behoeften (zie figuur 1).



Schaak- / dambord



BACKGAMMON -bord

Figuur 1

Instructies voor het schaken

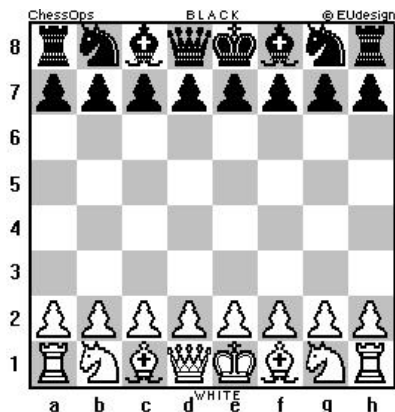
Setting up the board

Schaken is een strategiespel dat vermoedelijk meer dan 1500 jaar geleden in India is uitgevonden. Het is een spel voor twee spelers, één met lichte en één met donkere stukken; het schaakbord is acht vierkanten lang en acht vierkanten breed. Als je tegenover een andere speler tegenover een andere speler zit, komt het lichtere gekleurde vierkant aan de rechterkant van elke speler ("licht aan de rechterkant"), en wordt de witte koningin op een wit vierkant geplaatst en de zwarte koningin op het zwarte vierkant ("licht aan de rechterkant"). koningin op haar kleur"). Het volgende schaakbord toont de startpositie van de stukken (zie figuur 1).

De speler met de witte stukken beweegt eerst, en daarna beweegt de speler om de beurt. Bij elke beurt mag één stuk worden verplaatst, behalve bij rokeren (hieronder beschreven).

Ranks and files

Van links naar rechts worden de verticale rijen op het bord, bestanden genoemd, gelabeld met a tot en met h. De horizontale rijen, rangen genoemd, zijn genummerd van 1 tot en met 8. De 1 is de witte kant van het bord; 8 is de zwarte kant. Dit systeem kan worden gebruikt om te laten zien op welk veld een stuk staat, op een manier zoals in het spel Battleship. Wanneer het bord is opgesteld, bevindt het vierkant a1 zich aan de linkerkant van de witte speler. (Zie figuur 2).



Figuur 2

Chess pieces and how to move them

In onze club kun je, als je eenmaal een stuk hebt verplaatst en je hand eraf haalt, je zet niet meer veranderen, tenzij je tegenstander je dat toestaat, wat hij of zij niet hoeft te doen. U mag echter wel een stuk aanraken, een zet overwegen en het stuk terug in de oorspronkelijke positie plaatsen, zolang u tijdens het proces uw hand niet van het stuk haalt.

●Koning bew t

Het belangrijkste stuk op het bord is de Koning. De koning kan slechts één veld tegelijk verplaatsen, in elke richting (links, rechts, voorwaarts, achterwaarts en diagonaal). Het vangen van de koning is het doel van het spel..(Figuur 3)



Figuur 3

●Koningin bew t

De dame is het krachtigste stuk, omdat het diagonaal of in een rechte lijn kan bewegen, waardoor het lijkt op een loper en een toren bij elkaar. De koningin kan niet bewegen als een ridder. Als het bord is opgesteld, begint de koningin altijd op haar eigen kleur, dus de witte koningin begint altijd op een wit veld. De koningin is 9 punten waard omdat ze zo snel naar zoveel plaatsen op het bord kan bewegen. (Figuur 4)



Figuur4

●Rook beweet

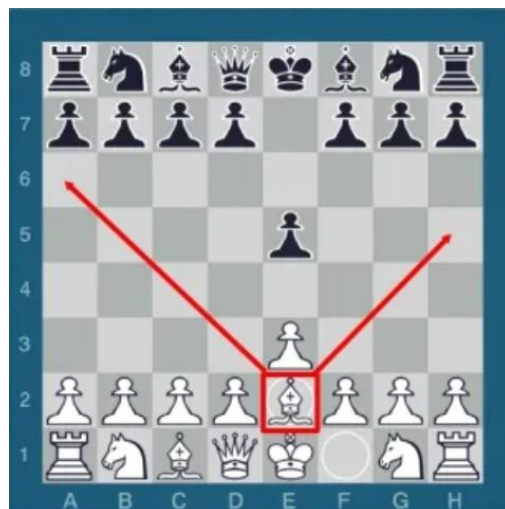
De Toren beweegt in een rechte lijn in elke richting, zoveel velden als hij wil, zonder te springen. Torens mogen normaal gesproken pas later in het spel worden gebruikt en mogen bijna nooit aan het begin worden tevoorschijn gehaald, omdat ze worden lastiggevalen door pionnen en andere stukken, waardoor tijd wordt verspild voor de speler die de toren naar buiten heeft gebracht. Dit stuk kan ook verloren gaan doordat het vroeg wordt uitgezet, wat slecht is omdat de toren een waarde van 5 heeft (Figuur 5).



Figuur 5

● Bisschop be gt

De loper beweegt diagonaal, elke afstand langs een diagonaal, zonder over stukken te springen. Een loper die op een zwart veld begint, zal altijd op een zwart veld staan en kan dus maar de helft van de velden op het bord bereiken. De loperwaarde is 3. (Figuur 6)



Figuur6

●Ridder beweeg



Ridders bewegen in een L-vormig patroon. Een paard beweegt één veld over en twee velden omhoog, of twee velden over en een veld omhoog, een veld over en twee velden terug, etc. zolang de sprong dezelfde vorm en grootte behoudt. Het paard is het enige stuk dat over andere stukken kan springen; hij springt rechtstreeks naar een veld zonder een van de stukken te verstoren tussenin. Ridders worden over het algemeen vroeg naar buiten gebracht, en dat is goed. De waarde van de ridder is 3. (Figuur 7)



Figuur 7

●Pionbeweging



Witte pionnen beginnen op rang twee, zwarte pionnen op rang 7. De eerste keer dat een pion wordt verplaatst, kan deze één of twee rijen vooruit gaan. Het kan niet over een ander stuk heen springen. Nadat hij één keer is verplaatst, of hij nu één of twee stappen omhoog is gegaan, kan een pion slechts één vakje per keer vooruit en niet achteruit. Als een pion de eindrang bereikt (8 voor wit, 1 voor zwart), wordt hij **gepromoveerd**, wat betekent dat hij wordt ingeruild voor een ander stuk, met uitzondering van een koning of een andere pion. Er worden geen stukken van het schaakbord zelf verplaatst; op deze manier kan

een kleur tegelijkertijd twee (of meer!) koninginnen hebben. De “waarde” van de pion is 1. (Figuur 8).



Figuur 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Vastleggen:

Een stuk slaat het stuk van de tegenstander door naar het veld te gaan dat door het stuk van de tegenstander wordt bezet. Dat stuk wordt van het bord verwijderd en vervangen door het grijpstuk. Ridders, Bisschoppen, Torens, Koninginnen en Koningen vangen door op hun normale manier te bewegen. De pionnen slaan op een andere manier, door één veld *diagonaal* naar rechts of naar links te verplaatsen naar het te slaan stuk . Ze kunnen niet vangen door recht vooruit te gaan. Er mag nooit meer dan één stuk op een veld staan, en stukken kunnen niet een stuk van hetzelfde stuk slaan kleur.

●Schaak en Schaakmat:

Wanneer een stuk de koning van de tegenstander in de volgende beurt zou kunnen slaan, staat de koning schaak. De koning die in gevaar verkeert, moet in de volgende beurt uit de schaak komen, hetzij door opzij te gaan, de schaak te blokkeren met een ander stuk, of door het

aanvallende stuk te slaan, wat de dreiging ook wegneemt. Het is illegaal om uw koning schaak te zetten, dus u kunt uw koning bijvoorbeeld niet naast de koning van de tegenstander zetten. Het doel van het spel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten, wat betekent dat hij schaak staat en niet kan worden gered op een van de manieren om aan schaak te ontsnappen. Op dit moment is het spel voorbij en verliest de speler wiens koning niet aan schaak kan ontsnappen. De eerste speler die de koning van de tegenstander krijgt, wint; als wit zwart schaakmat zet, heeft zwart verloren, zelfs als de zwarte speler wit bij de volgende zet schaakmat had kunnen zetten. Als je ziet dat je gaat verliezen, kun je ontslag nemen door je koning zachtjes omver te gooien! Schud na schaakmat of ontslag de hand van je tegenstander over het hele bord en feliciteer hem of haar met een goed spel.

●Trekt:

Als een koning niet schaak staat, maar er kan geen reglementaire zet worden gespeeld zonder de koning schaak te zetten, dan is het spel een patstelling, dat wil zeggen een gelijkspel of gelijkspel. Dit gebeurt meestal wanneer een speler alleen nog maar een koning over heeft en de andere speler, met nog veel stukken over, een positie creëert waarin de koning niet kan bewegen maar niet wordt bedreigd. Een andere manier om te tekenen is als beide spelers 50 keer achter elkaar bewegen (in totaal 100 zetten) zonder een stuk te slaan of een pion te promoten. Spelers kunnen ook een gelijkspel afspreken als ze dat zien aankomen; Om dit te doen, strekt u uw hand uit over het bord, schudt u de hand en zegt: "Ik bied remise aan." Als de tegenstander je de hand schudt, is het gelijkspel. De tegenstander hoeft niet te accepteren! Ze denken misschien dat ze kunnen winnen. De laatste manier om te tekenen is door drie keer herhalen, waarbij dezelfde reeks zetten drie keer achter elkaar wordt herhaald. Dit betekent niet alleen de bewegingen van één speler, maar dat beide spelers drie keer achter elkaar hetzelfde doen.

Opmerking: speciale bewegingen

●Rokeren :

Als zowel de koning als een toren tijdens het spel nog niet zijn verplaatst,

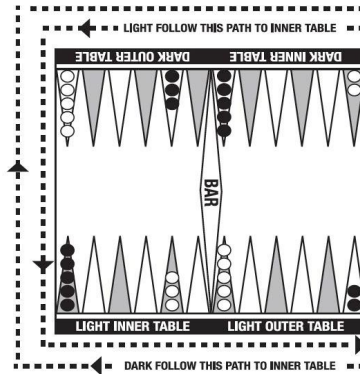
er geen stukken tussen staan en de koning niet schaak staat, kunnen de koning en de toren op een speciale manier bewegen, rokade genoemd: de koning verplaatst zich twee velden. richting de toren, en de toren beweegt naar de andere kant van de koning, vlak naast de koning. Vaak plaatst dit de koning in een meer beschermde positie, achter enkele pionnen. De koning kan echter niet uit of schaak rokeren. Hij kan niet door een veld bewegen dat wordt bedreigd door een vijandelijk stuk.

● ***En passant* vastleggen :**

en passant is een bijzondere manier waarop een pion een andere pion kan slaan. Het is Frans voor 'in het passeren', wat handig is om te weten, omdat de regel van toepassing is op een pion die zojuist twee velden omhoog is gegaan en het veld overslaat dat wordt bedreigd door de pion van de tegenstander. Hier is een voorbeeld: een zwarte pion staat op b4. De witte pion op c2 heeft nog geen zet gedaan. Als wit aan de beurt is, wordt de pion op c2 verplaatst naar c4, waardoor de slag door de pion op b4 wordt ontweken. Maar de pion op b4 heeft slechts één beurt de mogelijkheid om de witte c-pion te slaan. De zwarte pion gaat naar c3 en de witte pion wordt van het bord gehaald. Als zwart ervoor kiest om niet onmiddellijk te slaan, gaat de kans verloren en mag zwart op een later tijdstip niet en passant slaan. En passant is altijd een kans van één beurt voor een pion om een pion te slaan die de verovering heeft ontweken door tijdens zijn eerste beurt twee velden omhoog te gaan. Het geldt niet voor andere posities en betreft alleen pionnen.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Het doel van Backgammon is om als eerste speler al je mannen te verwijderen
je binnentafel. Dit wordt 'Bearing Off' genoemd. Om te beginnen plaatst u de stukken op een rij zoals weergegeven in het diagram. De witte stukken worden tegen de klok in over het bord verplaatst om uit zijn binnenste tafel te komen. De zwarte stukken worden met de klok mee over het bord verplaatst om uit zijn binnenste tafel te komen. (Figuur 9)



Figuur 9

- Stukken worden verplaatst met het aantal punten dat met een paar dobbelstenen wordt gegooid. Van één punt op het bord naar de volgende is een stip op de dobbelsteen. Elk nummer kan door een afzonderlijk stuk worden gebruikt, of beide kunnen door één stuk worden gebruikt. Als er "dubbels" worden gegooid en beide getallen op de dobbelsteen hetzelfde zijn, kan het dubbele aantal punten worden verplaatst.
- Als een speler twee of meer mannen op een punt heeft staan, kunnen de stukken van de tegenstander dat niet rust op dat punt. Zij kunnen er echter aan voorbij gaan. Dit wordt een 'blok' genoemd.
- Als een speler een stuk kan laten rusten op een punt dat bezet is door een stuk van de tegenstander, mag hij "vlekt" het stuk van de tegenstander en het wordt naar de "balk" verplaatst. Dit stuk moet dan in het spel worden gebracht voordat er een andere zet wordt gedaan door de speler wiens stuk het is. Het wordt in het spel gebracht door de binnenste tafel van de tegenstander in te voeren op een open punt waarvan het nummer overeenkomt met het nummer op een of beide dobbelstenen. Er kunnen alleen stukken worden weggenomen als alle stukken van een speler (die nog niet zijn weggenomen) zich binnen zijn eigen binnentafel bevinden. Vervolgens kan een stuk worden weggenomen wanneer het op een punt staat waarvan het nummer is gegooid. Als een getal hoger wordt gegooid dan

het punt waarop een stuk overblijft, kan het hoogste stuk worden weggenomen. Een stuk moet naar voren worden verplaatst als het mogelijk is om te verplaatsen.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Voor 2 spelers/leeftijd 6 tot volwassene)

●SPELINSTELLING:

Neem 12 schijven van dezelfde kleur en plaats ze op alle donkere vierkanten van de eerste drie rijen voor je. Je tegenstander doet hetzelfde. (Figuur 10)



Figuur 10

●HOE TE SPELEN :

Kies een speler die als eerste gaat. Tijdens uw beurt verplaatst u een van uw schijven volgens de hieronder beschreven verplaatsingsregels. Nadat je één steen hebt verplaatst, is je beurt voorbij. Het spel gaat verder waarbij de spelers beurtelings wisselen.

●Bewegingsregels :

1. Beweeg uw steen altijd diagonaal naar voren, in de richting van de kant van uw tegenstander op het speelbord.

- Opmerking: nadat een steen een "Koning" is geworden, kan hij diagonaal naar voren of naar achteren bewegen.
2. Verplaats je steen één veld diagonaal naar een open aangrenzend vierkant; of spring een of meer schijven diagonaal naar een open veld naast de schijf waar je over sprong. Wanneer je over de steen van een tegenstander springt, verover je deze (zie De steen van een tegenstander veroveren).
3. Als alle velden naast jouw steen bezet zijn, is jouw steen geblokkeerd en kan hij niet bewegen.
- **VOORWERP:**
Verwijder alle schijven van je tegenstander uit het spel bord door ze te vangen.
 - **Het veroveren van de schijf van een tegenstander :**
Als je over de schijf van een tegenstander springt, vang je deze. Verwijder het uit het spel bord en plaats het voor u.
 - **Een "Koning" worden :**
Zodra een van je schijven de eerste rij aan de kant van je tegenstander bereikt bord, wordt het een koning. Plaats er nog een schijfje van dezelfde kleur bovenop. Nu kan deze dubbeldekkersschijf vooruit of achteruit gaan in het spel bord.
 - **HOE TE WINNEN :**
De eerste speler die alle stenen van de tegenstander uit het spel verovert bord wint het spel!

ACCESSORIES LIST

1. Houten dobbelbokers * 2
2. Schaakstuk * 32
3. Schaakinstructies * 1

- 4. dobbelstenen * 4
- 5. Versnel de dobbelstenen * 1
- 6. Landoorlogschaakstukken * 30

Fabrikant: LINHAI XINXING SPORTGOEDERENFABRIEK.

Adres : No.20, JujingRoad, Liangshui IndustrialZone, Linhai, provincie Zhejiang, China

Geïmporteerd naar AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA
STREETEASTWOOD NSW 2122 Australië

Geïmporteerd naar de VS: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166
Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730



E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.



YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion
House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey,
TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat
www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat www.vevor.com/support

SCHACK OCH BACKGAMMON / DAM TRIAD

INSTRUKTIONER

MODELL: SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODELL: SSC-18T



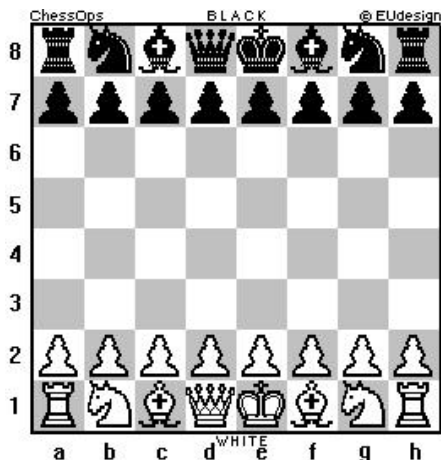
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

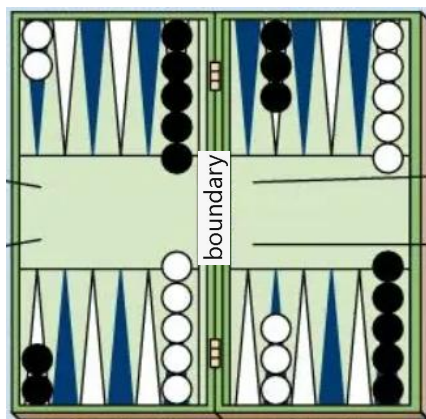
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Välkommen att välja denna produkt, denna produkt har både schack och schack och landschack. Schackbrädet är på ett aktivt sätt, med en dubbelsidig layout, med ett schackbräde på ena sidan och ett landbräde på den andra, så du kan välja brädet efter dina behov.(Se figur 1).



C hess /Checkers board



BACKGAMMON- bräda

Figur 1

Spelinstruktioner för schack

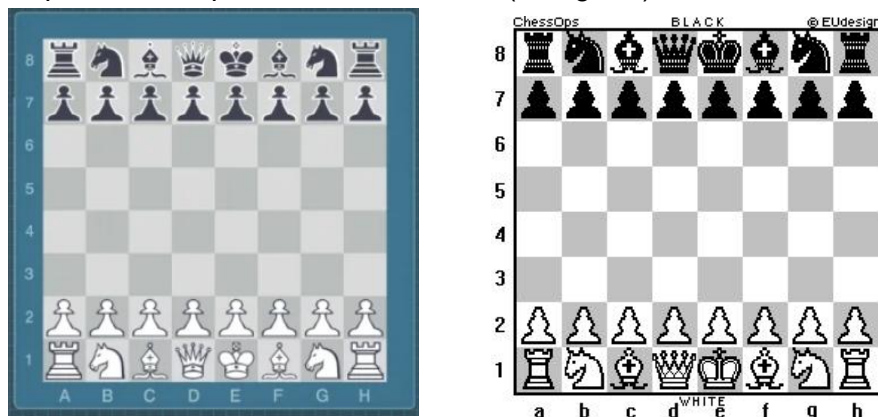
Setting up the board

Schack är ett strategispel som tros ha uppfunnits för mer än 1500 år sedan i Indien. Det är ett spel för två spelare, en med ljusa och en med mörka pjäser; schackbrädet är åtta rutor långt och åtta rutor brett. När du sitter på andra sidan bordet från en annan spelare, hamnar den ljusare färgen på varje spelares högra sida ("ljus till höger"), och den vita damen placeras på en vit ruta och den svarta damen på den svarta fyrkanten ("drottning på hennes färg"). Följande schackbräde visar pjäsernas startposition (se figur 1).

Spelaren med de vita pjäserna rör sig först, och sedan turas spelaren om att röra sig. En pjäs kan flyttas vid varje tur utom för kastning (beskrivs nedan).

Ranks and files

Går man från vänster till höger, är de vertikala raderna på tavlan, kallade filer, märkta med a till h. De horisontella raderna, som kallas ranks, är numrerade från 1 till 8. 1:an är den vita sidan av brädet; 8 är svarts sida. Detta system kan användas för att visa vilken ruta en pjäs ligger på på ett sätt som spelet Battleship. När brädan är satt upp kommer kvadraten a1 att vara på den vita spelarens vänstra sida. (Se figur 2).



figur 2

Chess pieces and how to move them

I vår klubb, när du väl har flyttat en pjäs och tagit handen från den, kan du inte ändra ditt drag, om inte din motståndare tillåter dig, vilket de inte behöver göra. Du kan dock röra vid en pjäs, överväga ett drag och sätta tillbaka pjäsen i sin ursprungliga position, så länge du inte tar bort handen från pjäsen under processen.

●King flyttar ♔

Den viktigaste biten på tavlan är kungen. Kungen kan flytta ett och bara ett utrymme åt gången, i vilken riktning som helst (vänster, höger, framåt, bakåt och diagonalt). Att fånga kungen är föremålet för spelet..(Figur 3)



Figur 3

●Drottning flytt ♔

Drottningen är den mest kraftfulla pjäsen, eftersom den antingen kan röra sig diagonalt eller i en rak linje, vilket gör den som en biskop och ett torn tillsammans. Drottningen kan inte röra sig som en riddare. När brädan är uppsatt börjar damen alltid på sin egen färg, så den vita damen börjar alltid på en vit ruta. Drottningen är värd 9 poäng eftersom hon kan flytta till så många platser på brädet så snabbt. (Figur 4)



Figur 4

●Rook flyttar ♖

Tornet rör sig i en rak linje i vilken riktning som helst, så många utrymmen den vill, utan att hoppa. Rooks bör vanligtvis inte användas förrän senare i spelet, och bör nästan aldrig tas ut i början, eftersom de kommer att trakasseras av bönder och andra pjäser, vilket slösar tid för spelaren som tog fram tornet. Denna pjäs kan också gå förlorad genom att tas ut tidigt, vilket är dåligt eftersom tornet värderas till 5. (Figur 5).



Figur 5

●Biskop flytta

Biskopen rör sig diagonalt, hur långt som helst längs en diagonal, utan att hoppa över några pjäser. En biskop som börjar på en svart ruta kommer alltid att vara på en svart ruta, så den kan bara komma till hälften av rutorna på tavlan. Biskopens värde är 3. (Figur 6)



Figur 6

●Knight Move:

Riddare rör sig i ett L-format mönster. En riddare flyttar en ruta över och två rutor upp, eller två rutor över och en ruta upp, en ruta över och två rutor tillbaka, etc. så länge som samma form och storlek på hoppet bibehålls. Riddaren är den enda pjäsen som kan hoppa över andra pjäser; den hoppar direkt till en ruta utan att störa någon av bitarna mellan. Riddare tas vanligtvis ut tidigt, och det är bra. Riddarens värde är 3. (Figur 7)



Figur 7

●Bonde flyttar

Vita bönder börjar på rang två, svarta bönder på rang 7. Första gången en bonde flyttas kan den gå framåt antingen en eller två led. Den kan inte hoppa över en annan bit. Efter att den har flyttat en gång, oavsett om den har flyttat upp en eller två, kan en bonde bara flytta en ruta framåt i taget, och den kan inte flyttas bakåt. Om en bonde avancerar till slutrankingen (8 för vit, 1 för svart) så **befordras den** , vilket innebär att den byts ut mot vilken annan pjäs som helst, med undantag för en kung eller en annan bonde. Inga pjäser flyttas från själva schackbrädet; på så sätt kan en färg ha två (eller flera!) damer samtidigt. Bondens "värde" är 1. (Figur 8).



Figur 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Fångande:

En pjäs fångar en motståndares pjäs genom att flytta till den ruta som upptas av motståndarens pjäs. Den pjäsen tas bort från brädet och ersätts av den fångande pjäsen. Riddare, biskopar, Rooks, Queens och Kings fångar genom att röra sig på sitt vanliga sätt. Bönderna fångar olika, genom att flytta en ruta *diagonalt*, antingen till höger eller vänster, på pjäsen som ska fångas. De kan inte fånga genom att gå rakt fram. Vid inget tillfälle får mer än en bit stanna i någon ruta, och bitar kan inte fånga en bit av densamma Färg.

●Check och schackmatt:

När en pjäs skulle kunna fånga den motsatta kungen i nästa tur, sägs kungen vara i schack. Kungen i fara måste komma ur schack i nästa sväng, antingen genom att flytta ur vägen, blockera kontrollen med en annan pjäs, eller genom att fånga den attackerande pjäsen, vad som än tar bort hotet. Det är olagligt att flytta din kung i schack, så du kan till exempel inte flytta din kung bredvid motståndarens kung. Målet med spelet är att sätta den motsatta kungen i schackmatt, vilket betyder att

han är i schack och inte kan räddas på något av sätten att undkomma check. Vid denna tidpunkt är spelet över, med spelaren vars kung inte kan undgå check som förlorar. Den första spelaren som får motståndarens kung vinner; om vit schackmatt svart, har svart förlorat, även om den svarte spelaren kunde ha schackmat vit vid nästa drag. Om du ser att du kommer att förlora kan du avgå genom att välta din kung, försiktigt! Efter schackmatt eller en resignation, skaka hand med din motståndare över hela linjen och gratulera honom eller henne till ett bra spel.

●Ritar:

Om en kung inte är i schack, men inget lagligt drag kan spelas utan att sätta kungen i schack, är spelet ett dödläge, vilket är oavgjort eller oavgjort. Detta händer vanligtvis när en spelare bara har en kung kvar och den andra spelaren, med många pjäser kvar, skapar en position där kungen inte kan röra sig men inte är hotad. Ett annat sätt att dra är om båda spelarna rör sig 50 gånger i rad (totalt 100 drag) utan att ta en pjäs eller främja en bonde. Spelare kan också komma överens om oavgjort när de ser det komma; för att göra detta, sträck ut handen över spelplanen, skaka hand och säg: "Jag erbjuder oavgjort." Om motståndaren skakar din hand är det oavgjort. Motståndaren behöver inte acceptera! De kanske tror att de kan vinna. Det sista sättet att rita är genom upprepning tre gånger, där samma sekvens av drag upprepas tre gånger i rad. Detta innebär att inte bara en spelares drag, utan båda spelarna gör samma sak tre gånger i rad.

Obs: Specialdrag

●Slott :

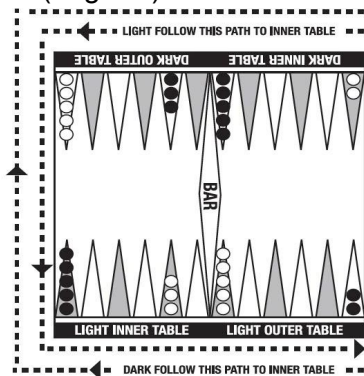
Om både kungen och ett torn inte har flyttats ännu under spelet, det finns inga pjäser mellan dem, och kungen inte är i schack, då kan kungen och tornet flytta på ett speciellt sätt som kallas castling: kungen flyttar två fält mot tornet, och tornet flyttar sig till andra sidan av kungen, precis bredvid kungen. Ofta sätter detta kungen i en mer skyddad position, bakom några bönder. Kungen kan dock inte kasta sig ur eller i schack. Han kan inte röra sig genom en ruta som hotas av en fiendepjäs.

●Fånga en passant :

en passant är ett speciellt sätt som en bonde kan fånga en annan bonde på. Det är franska för "i förbigående", vilket är bra att veta eftersom regeln gäller för en bonde som just har flyttat upp två fält och hoppar över den ruta som hotas av motståndarens bonde. Här är ett exempel: en svart bonde är på b4. Den vita bonden på c2 har inte flyttats än. På vits tur flyttas bonden på c2 till c4, och undviker att bonden på b4 blir tagen. Men bonden på b4 har möjligheten, för bara en tur, att ta den vita c-bonden. Den svarta bonden flyttas till c3 och den vita bonden tas bort från brädet. Om svart väljer att inte fånga omedelbart, är chansen förlorad, och svart kanske inte fångar en passant vid ett senare tillfälle. En passant är alltid en envars chans för en bonde att fånga en bonde som har undvikit fångst genom att flytta upp två fält på sin första tur. Det gäller inte några andra positioner och gäller endast bönder.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Målet med Backgammon är att vara den första spelaren att ta bort alla dina män från ditt inre bord. Detta kallas "Bearing Off." För att börja, rada upp bitar som visas i diagrammet. Whites pjäser flyttas moturs runt brädet för att ta sig ut från hans inre bord. Blacks pjäser flyttas medurs runt brädet för att ta sig ut från hans inre bord. (Figur 9)



Figur 9

- Pjäser flyttas antalet poäng som kastas på ett par tärningar. Från en punkt på brädet till nästa är en prick på tärningen. Varje nummer kan användas av en separat del eller båda kan användas av en del. Om "dubbel" kastas, båda siffrorna på tärningen är desamma, kan dubbla antalet poäng flyttas.
- När en spelare har två eller fler män på en punkt, kan motståndarens pjäser inte vila på den punkten. De kan dock gå över det. Detta kallas ett "block".
- Om en spelare kan sätta en pjäs till vila på en punkt som är upptagen av en motsatt pjäs, han "blots" den motsatta pjäsen och den tas bort till "baren". Denna pjäs måste sedan sättas i spel innan något annat drag görs av spelaren vars pjäs det är. Den sätts i spel genom att gå in i sin motståndares inre bord på en öppen punkt vars nummer motsvarar numret på en eller båda tärningarna. Pjäser kan endast bäras av när alla en spelares pjäser (ännu inte bärs av) finns inom hans eget inre bord. Sedan kan en bit bäras av när den är på en punkt vars nummer kastas. Om ett nummer kastas högre än den punkt där någon pjäs är kvar, kan den högsta pjäsen tas bort. En pjäs måste flyttas framåt om det går att flytta.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(För 2 spelare/ från 6 till vuxen)

●SPELINSTÄLLNINGAR:

Ta 12 pjäser av samma färg och placera dem på alla mörka rutor i de tre första raderna framför dig. Din motståndare gör detsamma.(Figur 10)



Figur 10

●HUR MAN SPELAR :

Välj en spelare att gå först. På din tur, flytta någon av dina brickor enligt rörelsreglerna som beskrivs nedan. När du har flyttat en bricka är din tur över. Spelet fortsätter med spelare omväxlande.

●Rörelseregler :

1. Flytta alltid din bricka diagonalt framåt, mot din motståndares sida av spelplanen.

Notera: Efter att en pjäs har blivit en "Kung" kan den röra sig diagonalt framåt eller bakåt.

2. Flytta din bricka ett mellanslag diagonalt till en öppen intilliggande ruta; eller hoppa en eller flera brickor diagonalt till en öppen ruta intill den pjäs du hoppade. När du hoppar över en motståndares bricka, fångar du den (se Fånga en motståndares bricka).

3. Om alla rutor intill din bricka är upptagna, är din bricka blockerad och kan inte flyttas.

●OBJEKT:

Ta bort alla dina motståndares brickor från spelet ombord genom att fånga dem.

●Fånga en motståndares pjäs :

Om du hoppar en motståndares pjäs, fångar du den. Ta bort den från spelet bräda och placera den framför dig.

●Att bli en "kung" :

Så snart en av dina pjäser når den första raden på din motståndares sida av spelet styrelse blir det en kung. Placera en annan ruta av samma färg ovanpå den. Nu kan denna dubbeldäckare gå framåt eller bakåt i spelet styrelse.

●HUR MAN VINNER :

Den första spelaren att fånga alla motståndare pjäser från spelet brädet vinner spelet!

ACCESSORIES LIST

1. Tärningskoppar av trä * 2
2. Schackman * 32
3. Schackinstruktioner * 1
4. tärning * 4
5. Snabba upp tärningarna * 1
6. Land krigsschackpjäser * 30

Tillverkare: LINHAI XINXING SPORTING GOODS FACTORY.

Adress : No.20, JujingRoad, Liangshui IndustrialZone, Linhai,
Zhejiang-provinsen, Kina

Importerad till AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETEASTWOOD
NSW 2122 Australien

Importerad till USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim
Place, Rancho Cucamonga, CA 91730



E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.



YH CONSULTING LIMITED.

C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion
House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey,
TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support



Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica www.vevor.com/support

DI SCACCHI E BACKGAMMON / DAMA

ISTRUZIONI

MODELLO: SSC-18T

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODELLO: SSC-18T



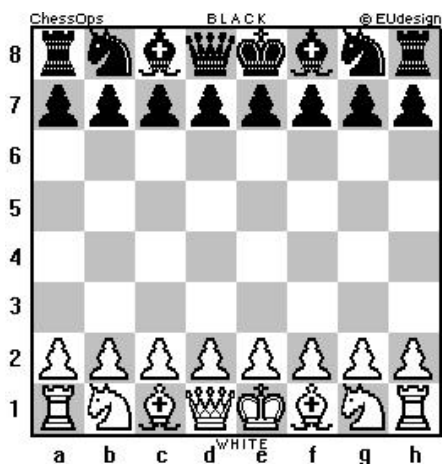
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

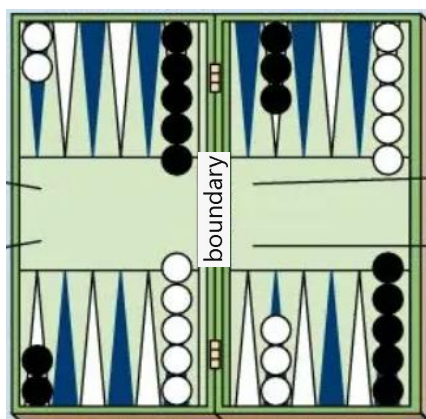
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Benvenuti a scegliere questo prodotto, questo prodotto ha sia scacchi che scacchi e scacchi terrestri. La scacchiera è in modalità attiva, con un layout a doppia faccia, con una scacchiera da un lato e una scacchiera dall'altro, in modo da poter scegliere la scacchiera in base alle proprie esigenze. (Vedi Figura 1).



Scacchi / Dama



Tabellone BACKGAMMON

Figura 1

Istruzioni per il gioco degli scacchi

Setting up the board

Gli scacchi sono un gioco di strategia che si ritiene sia stato inventato più di 1500 anni fa in India. È un gioco per due giocatori, uno con pezzi chiari e uno con pezzi scuri; la scacchiera è lunga otto caselle e larga otto caselle. Quando si è seduti di fronte a un altro giocatore, il quadrato di colore più chiaro va sul lato destro di ciascun giocatore ("luce a destra"), e la regina bianca viene posizionata su un quadrato bianco e la regina nera su un quadrato nero ("regina sul suo colore"). La seguente scacchiera mostra la posizione iniziale dei pezzi (vedi Figura 1).

Il giocatore con i pezzi bianchi muove per primo, poi il giocatore muove a turno. È possibile muovere un pezzo ad ogni turno, tranne che per l'arrocco (descritto di seguito).

Ranks and files

Andando da sinistra a destra, le righe verticali sul tabellone, chiamate file, sono etichettate da a ad h. Le righe orizzontali, chiamate traverse, sono numerate da 1 a 8. L'1 è il lato del tabellone del bianco; 8 è il lato del nero. Questo sistema può essere utilizzato per mostrare su quale casella si trova un pezzo in un modo simile al gioco Battleship. Quando il tabellone è pronto, la casella a1 sarà sul lato sinistro del giocatore bianco. (Vedi Figura 2).

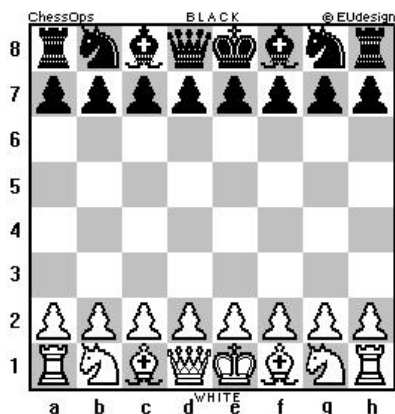


figura 2

Chess pieces and how to move them

Nel nostro club, una volta che muovi un pezzo e togli la mano da esso, non puoi cambiare la tua mossa, a meno che il tuo avversario non te lo permetta, cosa che non è necessario che faccia. Tuttavia, puoi toccare un pezzo, considerare una mossa e rimettere il pezzo nella sua posizione originale, purché non togli la mano dal pezzo durante il processo.

● Il re si muove

Il pezzo più importante sulla scacchiera è il Re. Il re può muoversi di uno e solo uno spazio alla volta, in qualsiasi direzione (sinistra, destra, avanti, indietro e in diagonale). Lo scopo del gioco è la cattura del re..(Figura3)



Figura3

●La regina si m^o e

La Regina è il pezzo più potente, poiché può muoversi sia in diagonale che in linea retta, il che la rende come un alfiere e una torre messi insieme. La regina non può muoversi come un cavaliere. Quando il tabellone è preparato, la regina inizia sempre con il proprio colore, quindi la regina bianca inizia sempre con una casella bianca. La regina vale 9 punti perché può spostarsi in così tanti posti sul tabellone così rapidamente. (Figura 4)



Figura4

● Movimenti d Torre

La Torre si muove in linea retta in qualsiasi direzione, per tutti gli spazi che desidera, senza saltare. Le torri di solito non dovrebbero essere usate se non più avanti nel gioco, e non dovrebbero quasi mai essere fatte uscire all'inizio, perché sarebbero infastidite da pedoni e altri pezzi, facendo perdere tempo al giocatore che ha tirato fuori la torre. Questo pezzo potrebbe anche andare perso se viene tirato fuori in anticipo, il che è negativo perché la torre ha un valore di 5. (Figura 5).



Figura5

● Il vescovo si muove

L'Alfiere si muove in diagonale, a qualsiasi distanza lungo una diagonale, senza saltare alcun pezzo. Un alfiere che inizia su una casella nera sarà sempre su una casella nera, quindi potrà arrivare solo a metà delle caselle sul tabellone. Il valore degli alfieri è 3. (Figura 6)

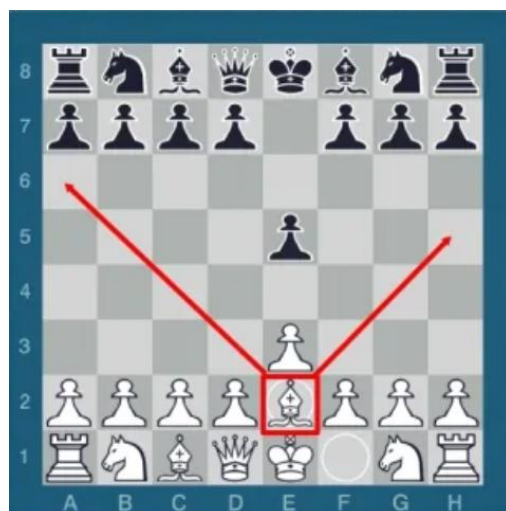


Figura6

●Mosse del cavallo

I cavalieri si muovono secondo uno schema a forma di L. Un cavaliere si muove di una casa sopra e di due caselle sopra, oppure di due caselle sopra e una casa sopra, di una casa sopra e di due caselle indietro, ecc. purché venga mantenuta la stessa forma e dimensione del salto. Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sopra gli altri pezzi; salta direttamente su una casella senza disturbare nessuno dei pezzi nel mezzo. I cavalieri generalmente vengono portati fuori presto, e questo è positivo. Il valore del cavaliere è 3. (Figura 7)



Figura7

●Mosse dei pedoni

I pedoni bianchi iniziano dalla seconda traversa, i pedoni neri dalla settima posizione. La prima volta che un pedone viene spostato, può avanzare di una o due traverse. Non può saltare sopra un altro pezzo. Dopo essersi mosso una volta, indipendentemente dal fatto che sia salito di uno o due, un pedone può muoversi solo in avanti di una casella alla volta e non può muoversi indietro. Se un pedone avanza fino alla traversa finale (8 per il bianco, 1 per il nero) viene **promosso**, cioè viene scambiato con qualsiasi altro pezzo, ad eccezione di un re o di un altro pedone. Nessun pezzo viene spostato dalla scacchiera stessa; in

questo modo un colore può avere due (o più!) regine contemporaneamente. Il “valore” del pedone è 1. (Figura 8).



Figura 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Catturare:

Un pezzo cattura un pezzo dell'avversario spostandosi sulla casa occupata dal pezzo dell'avversario. Quel pezzo viene rimosso dalla scacchiera e sostituito dal pezzo che cattura. Cavalieri, Alfieri, Torri, Regine e Re catturano muovendosi normalmente. I pedoni catturano in modo diverso, spostandosi di una casella *in diagonale* , a destra o a sinistra, sul pezzo da catturare. Non possono catturare andando avanti. In nessun momento più di un pezzo può rimanere in una casella e i pezzi non possono catturare un pezzo colore.

●Scacco e scacco matto:

Quando un pezzo riesce a catturare il re avversario nel turno successivo, si dice che il re è sotto scacco. Il re in pericolo deve liberarsi dallo scacco nel turno successivo, allontanandosi, bloccando lo scacco con un altro pezzo o catturando il pezzo attaccante, qualunque cosa rimuova la minaccia. È illegale mettere il tuo re sotto scacco, quindi, ad

esempio, non puoi spostare il tuo re accanto al re dell'avversario. Lo scopo del gioco è mettere il re avversario in scacco matto, il che significa che è sotto scacco e non può essere salvato in nessuno dei modi per sfuggire allo scacco. A questo punto il gioco finisce e il giocatore il cui re non può sfuggire al controllo perde. Vince il primo giocatore che riesce a prendere il re dell'avversario; se il bianco dà scacco matto al nero, il nero ha perso, anche se il giocatore nero avrebbe potuto dare scacco matto al bianco alla mossa successiva. Se vedi che stai per perdere, puoi rinunciare facendo cadere il tuo re, delicatamente! Dopo lo scacco matto o le dimissioni, stringi la mano al tuo avversario e congratulati con lui per la buona partita.

●Disegna:

Se un re non è sotto scacco, ma nessuna mossa legale può essere giocata senza mettere il re sotto scacco, allora la partita è una situazione di stallo, che è un pareggio o un pareggio. Questo di solito accade quando a un giocatore rimane solo un re e l'altro giocatore, con molti pezzi rimasti, crea una posizione in cui il re non può muoversi ma non è minacciato. Un altro modo per pareggiare è se entrambi i giocatori si muovono 50 volte di seguito (per un totale di 100 mosse) senza catturare un pezzo o promuovere un pedone. I giocatori possono anche concordare un pareggio quando lo vedono arrivare; per fare ciò, stendi la mano sul tabellone, stringi la mano e di: "Offro una patta". Se l'avversario ti stringe la mano, è un pareggio. L'avversario non ha bisogno di accettare! Potrebbero pensare di poter vincere. L'ultimo modo per disegnare è attraverso la ripetizione tre volte, in cui la stessa sequenza di mosse viene ripetuta tre volte di seguito. Ciò significa che non solo le mosse di un giocatore, ma entrambi i giocatori fanno la stessa cosa tre volte di seguito.

Nota: mosse speciali

●Arrocco :

Se sia il re che la torre non sono stati ancora mossi durante il gioco, non ci sono pezzi tra loro e il re non è sotto scacco, allora il re e la torre possono muoversi in un modo speciale chiamato arrocco: il re si muove di due spazi verso la torre, e la torre si sposta dall'altra parte del re, proprio

accanto al re. Spesso questo mette il re in una posizione più protetta, dietro alcuni pedoni. Il re, tuttavia, non può arroccare fuori o sotto scacco. Non può muoversi attraverso una casa minacciata da un pezzo nemico.

● **Catturare en passant :**

en passant è un modo speciale in cui un pedone può catturare un altro pedone. In francese significa “di passaggio”, ed è utile saperlo perché la regola si applica a un pedone che è appena salito di due spazi, saltando la casa minacciata dal pedone avversario. Ecco un esempio: un pedone nero è in b4. Il pedone bianco in c2 non si è ancora mosso. Al turno del bianco il pedone in c2 viene spostato in c4, evitando la cattura da parte del pedone in b4. Ma il pedone in b4 ha la possibilità, per un solo turno, di catturare il pedone bianco c. Il pedone nero si sposta in c3 e il pedone bianco viene tolto dal tabellone. Se il nero sceglie di non catturare immediatamente, la possibilità è persa e il nero non potrà catturare en passant in un secondo momento. En passant è sempre una possibilità di un turno per un pedone di catturare un pedone che è sfuggito alla cattura muovendosi di due spazi nel suo primo turno. Non si applica ad altre posizioni e riguarda solo i pedoni.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- Lo scopo del Backgammon è quello di essere il primo giocatore a rimuovere tutte le proprie pedine il tuo tavolo interiore. Questo si chiama "Portare fuori". Per iniziare, allinea i pezzi come mostrato nel diagramma. I pezzi del Bianco vengono mossi in senso antiorario sulla scacchiera per portare fuori dal tavolo interno. I pezzi del Nero vengono mossi in senso orario sulla scacchiera per portare fuori dal tavolo interno. (Figura 9)

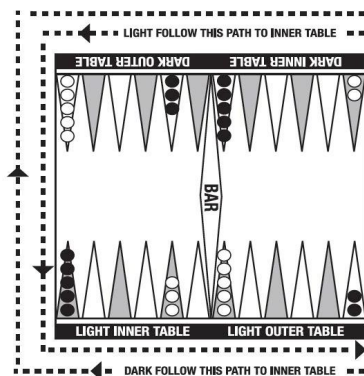


Figura9

- I pezzi vengono spostati del numero di punti lanciati su una coppia di dadi. Da uno punto sul tabellone al successivo è un punto sul dado. Ciascun numero può essere utilizzato da un pezzo separato oppure entrambi possono essere utilizzati da un pezzo. Se vengono lanciati "doppi", essendo entrambi i numeri sui dadi uguali, è possibile spostare il doppio del numero di punti.
- Quando un giocatore ha due o più pedine su una punta, i pezzi dell'avversario non riposati su questo punto. Possono però passarci sopra. Questo è chiamato "blocco".
- Se un giocatore può portare un pezzo a riposare su una punta occupata da un pezzo avversario, egli "macchia" il pezzo avversario e questo viene spostato sulla "barra". Questo pezzo deve quindi essere messo in gioco prima che qualsiasi altra mossa venga effettuata dal giocatore a cui appartiene il pezzo. Si mette in gioco entrando nel tavolo interno del suo avversario su una punta aperta il cui numero corrisponde al numero su uno o entrambi i dadi. I pezzi possono essere portati via solo quando tutti i pezzi di un giocatore (non ancora portati via) si trovano all'interno del suo tavolo interno. Quindi un pezzo può essere portato via ogni volta che si trova su un punto il cui numero viene lanciato. Se viene lanciato un numero più alto del punto su cui è rimasto un pezzo, il pezzo più alto può essere

portato via. Un pezzo deve essere spostato in avanti se è possibile muoversi.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Per 2 giocatori/dai 6 anni agli adulti)

●CONFIGURAZIONE DEL GIOCO:

Prendi 12 pedine dello stesso colore e posizionale su tutte le caselle scure delle prime tre file davanti a te. Il tuo avversario fa lo stesso. (Figura 10)



Figura10

●COME GIOCARE :

Scegli un giocatore che inizierà per primo. Durante il tuo turno, muovi una qualsiasi delle tue pedine seguendo le regole di movimento descritte di seguito. Dopo aver spostato una pedina, il tuo turno finisce. Il gioco continua alternando i turni dei giocatori.

●Regole di movimento :

1.Muovi sempre la tua pedina diagonalmente in avanti, verso il lato del tabellone del tuo avversario.

Nota: dopo che una pedina diventa un "Re", può muoversi

- diagonalmente in avanti o indietro.
- 2.** Muovi la tua pedina di uno spazio in diagonale, su una casella aperta adiacente; oppure salta una o più pedine in diagonale su una casella aperta adiacente alla pedina che hai saltato. Quando salti sopra la pedina di un avversario, la catturi (vedi Catturare la pedina di un avversario).
- 3.** Se tutte le caselle adiacenti alla tua pedina sono occupate, la tua pedina è bloccata e non può muoversi.
- **OGGETTO:**
- Rimuovi tutte le pedine del tuo avversario dal gioco bordo catturandoli.
- **Catturare la pedina di un avversario :**
- Se salti la pedina di un avversario, la catturi. Rimuovilo dal gioco tavola e posizionala davanti a te.
- **Diventare un "Re" :**
- Non appena una delle tue pedine raggiunge la prima fila sul lato del gioco del tuo avversario tavola, diventa un Re. Metti sopra un'altra pedina dello stesso colore. Ora questa pedina a due piani può avanzare o retrocedere nel gioco asse.
- **COME VINCERE :**
- Il primo giocatore a catturare tutte le pedine avversarie dal gioco il tabellone vince la partita!

ACCESSORIES LIST

1. Tazze per dadi in legno * 2
2. Scacchi * 32
3. Istruzioni per gli scacchi * 1
4. dadi * 4

5. Accelera i dadi * 1

6. Pezzi degli scacchi della guerra terrestre * 30

Produttore: FABBRICA DI ARTICOLI SPORTIVI LINHAI XINXING.

Indirizzo : No.20, JujingRoad, zona industriale di Liangshui, Linhai, provincia di Zhejiang, Cina

Importato in AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW 2122 Australia

Importato negli Stati Uniti: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica
www.vevor.com/support



Técnico Soporte y certificado de garantía electrónica www.vevor.com/support

**AJEDREZ Y BACKGAMMON / TRÍADA DE
DAMAS INSTRUCCIONES
MODELO: SSC-18T**

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODELO: SSC-18T



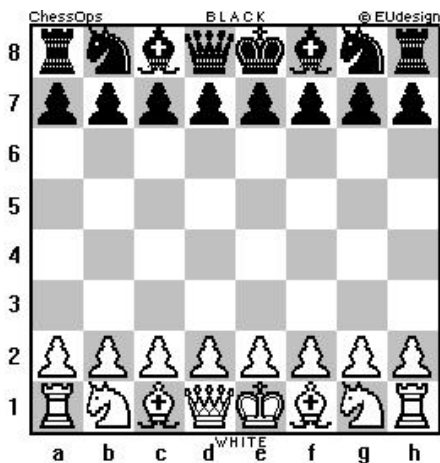
NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

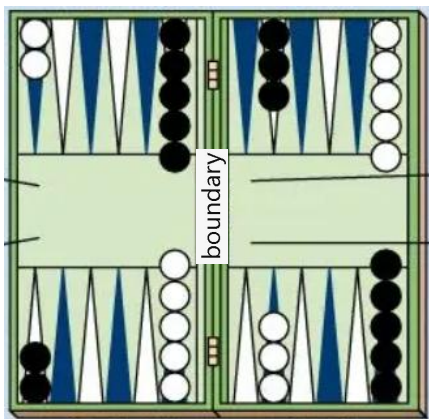
Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Bienvenido a elegir este producto, este producto tiene ajedrez, ajedrez y ajedrez terrestre. El tablero de ajedrez es de forma activa, con una disposición de doble cara, con un tablero de ajedrez de un lado y un tablero de tierra del otro, para que puedas elegir el tablero según tus necesidades. (Ver Figura 1).



Tablero de **ajedrez** /damas



tablero de BACKGAMMON

Figura 1

Instrucciones de juego de ajedrez

Setting up the board

El ajedrez es un juego de estrategia que se cree que se inventó hace más de 1500 años en la India. Es un juego para dos jugadores, uno con piezas claras y otro con piezas oscuras; el tablero de ajedrez tiene ocho casillas de largo por ocho casillas de ancho. Cuando se sienta frente a otro jugador en el tablero, el cuadrado de color más claro va al lado derecho de cada jugador ("luz a la derecha"), y la reina blanca se coloca en un cuadrado blanco y la reina negra en el cuadrado negro ("reina por su color"). El siguiente tablero de ajedrez muestra la posición inicial de las piezas (Ver Figura 1).

El jugador con las piezas blancas mueve primero y luego el jugador se turna para moverse. Se puede mover una pieza en cada turno, excepto para el enroque (que se describe a continuación).

Ranks and files

De izquierda a derecha, las filas verticales del tablero, llamadas archivos, están etiquetadas de la a a la h. Las filas horizontales, llamadas filas, están numeradas del 1 al 8. El 1 es el lado blanco del tablero; 8 es el lado de las negras. Este sistema se puede utilizar para mostrar en qué casilla se encuentra una pieza, como en el juego Battleship. Cuando el tablero esté preparado, la casilla a1 estará en el lado izquierdo del jugador blanco. (Ver Figura 2).

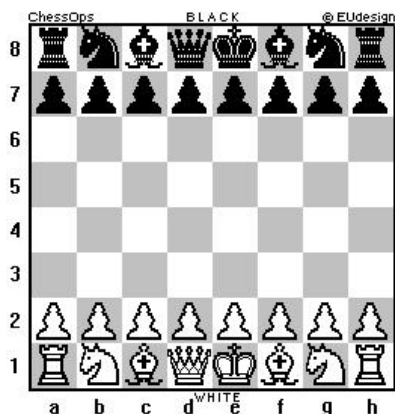


Figura 2

Chess pieces and how to move them

En nuestro club, una vez que mueves una pieza y quitas la mano de ella, no puedes cambiar tu movimiento, a menos que tu oponente te lo permita, lo cual no es necesario que haga. Sin embargo, puedes tocar una pieza, considerar un movimiento y volver a colocar la pieza en su posición original, siempre y cuando no retires la mano de la pieza durante el proceso.

● Movimiento: El rey

La pieza más importante del tablero es el Rey. El rey puede moverse una y sólo una casilla a la vez, en cualquier dirección (izquierda, derecha, adelante, atrás y en diagonal). La captura del rey es el objetivo del juego. (Figura 3)



Figura 3

● Movimientos eina

La Reina es la pieza más poderosa, ya que puede moverse en diagonal o en línea recta, lo que la convierte en como un alfil y una torre juntos. La reina no puede moverse como un caballo. Cuando se configura el tablero, la reina siempre comienza en su propio color, por lo que la reina blanca siempre comienza en un cuadrado blanco. La reina vale 9 puntos porque puede moverse a muchos lugares del tablero con mucha rapidez. (Figura 4)



Figura 4

● Movimientos torre

La Torre se mueve en línea recta en cualquier dirección, tantos espacios como quiera, sin saltar. Por lo general, las torres no deben usarse hasta más adelante en el juego, y casi nunca deben sacarse al principio, porque serán acosadas por peones y otras piezas, haciendo perder tiempo al jugador que sacó la torre. Esta pieza también podría perderse si se saca temprano, lo cual es malo porque la torre tiene un valor de 5 (Figura 5).



Figura 5

● Movimientos obispo

El alfil se mueve en diagonal, cualquier distancia a lo largo de la diagonal, sin saltar ninguna pieza. Un alfil que comienza en una casilla negra siempre estará en una casilla negra, por lo que sólo podrá llegar a la mitad de las casillas del tablero. El valor de los alfiles es 3. (Figura 6)



Figura 6

● Movimientos aballero

Los caballeros se mueven en forma de L. Un caballo se mueve una casilla arriba y dos casillas arriba, o dos casillas arriba y una casilla arriba, una casilla arriba y dos casillas atrás, etc., siempre que se mantenga la misma forma y tamaño del salto. El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas; salta directamente a un cuadrado sin alterar ninguna de las piezas entre. Los caballeros generalmente salen temprano, y eso es bueno. El valor del caballo es 3. (Figura 7)



Figura 7

● Movimientos eón

Los peones blancos comienzan en la fila dos, los peones negros en la fila 7. La primera vez que se mueve un peón, puede avanzar una o dos filas. No puede saltar sobre otra pieza. Después de haberse movido una vez, ya sea que haya subido uno o dos, un peón sólo puede avanzar una casilla a la vez y no puede retroceder. Si un peón avanza hasta la fila final (8 para las blancas, 1 para las negras), entonces se **promociona** , lo que significa que se cambia por cualquier otra pieza, a excepción de un rey u otro peón. No se mueven piezas del propio tablero de ajedrez; de esta forma un color puede tener dos (¡o más!)

reinas al mismo tiempo. El “valor” del peón es 1. (Figura 8).



Figura 8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Capturando:

Una pieza captura la pieza del oponente moviéndose hacia la casilla ocupada por la pieza del oponente. Esa pieza se retira del tablero y se reemplaza por la pieza capturadora. Los caballos, alfiles, torres, reinas y reyes capturan moviéndose de forma normal. Los peones capturan de manera diferente, moviendo un cuadrado *en diagonal*, ya sea hacia la derecha o hacia la izquierda, sobre la pieza a capturar. No pueden capturar moviéndose hacia adelante. En ningún momento podrá permanecer más de una pieza en cualquier casilla, y las piezas no podrán capturar una pieza del mismo color.

●Jaque y jaque mate:

Cuando una pieza puede capturar al rey contrario en el siguiente turno, se dice que el rey está en jaque. El rey en peligro debe salir del jaque en el siguiente turno, ya sea apartándose del camino, bloqueando el jaque con otra pieza o capturando la pieza atacante, lo que sea que elimine la amenaza. Es ilegal poner a tu rey en jaque, así que, por ejemplo, no

puedes mover tu rey al lado del rey del oponente. El objetivo del juego es poner al rey contrario en jaque mate, lo que significa que está en jaque y no puede salvarse mediante ninguna de las formas de escapar del jaque. En este momento el juego termina y el jugador cuyo rey no puede escapar del jaque pierde. El primer jugador que consiga el rey del oponente gana; Si las blancas dan jaque mate a las negras, las negras han perdido, incluso si el jugador negro podría haber hecho jaque mate a las blancas en el siguiente movimiento. Si ves que vas a perder, puedes renunciar derribando a tu rey, ¡con suavidad! Después de un jaque mate o una renuncia, dale la mano a tu oponente en todos los ámbitos y felicítalo por un buen juego.

●Sorteos:

Si un rey no está en jaque, pero no se puede realizar ningún movimiento legal sin poner al rey en jaque, entonces el juego es un punto muerto, lo que es un empate o empate. Esto suele ocurrir cuando a un jugador solo le queda un rey y el otro jugador, con muchas piezas restantes, crea una posición en la que el rey no puede moverse pero no está amenazado. Otra forma de empatar es si ambos jugadores se mueven 50 veces seguidas (un total de 100 movimientos) sin capturar una pieza ni promocionar un peón. Los jugadores también podrán acordar un empate cuando lo vean venir; para hacer esto, extienda la mano sobre el tablero, estreche la mano y diga: "Ofrezco tablas". Si el oponente te da la mano, es un empate. ¡El oponente no necesita aceptar! Quizás piensen que pueden ganar. La última forma de dibujar es mediante la repetición tres veces, donde la misma secuencia de movimientos se repite tres veces seguidas. Esto significa que no sólo los movimientos de un jugador, sino que ambos jugadores hacen lo mismo tres veces seguidas.

Nota: movimientos especiales

●Enroque :

Si ni el rey ni la torre se han movido todavía durante el juego, no hay piezas entre ellos y el rey no está en jaque, entonces el rey y la torre pueden moverse de una manera especial llamada enroque: el rey mueve dos espacios. hacia la torre, y la torre se mueve al otro lado del rey, justo al

lado del rey. A menudo, esto coloca al rey en una posición más protegida, detrás de algunos peones. Sin embargo, el rey no puede enroscarse ni ponerse en jaque. No puede atravesar una casilla amenazada por una pieza enemiga.

● **Capturando *al paso* :**

al paso es una forma especial en que un peón puede capturar a otro peón. En francés significa "de paso", lo cual es útil saber porque la regla se aplica a un peón que acaba de avanzar dos espacios, saltando la casilla amenazada por el peón del oponente. Aquí hay un ejemplo: un peón negro está en b4. El peón blanco en c2 aún no se ha movido. En el turno de las blancas, el peón de c2 se mueve a c4, evitando la captura del peón de b4. Pero el peón de b4 tiene la opción, sólo durante un turno, de capturar el peón c blanco. El peón negro se mueve a c3 y el peón blanco es retirado del tablero. Si las negras deciden no capturar inmediatamente, entonces se pierde la oportunidad y es posible que las negras no capturen al paso en un momento posterior. Al paso siempre hay una oportunidad de un turno para que un peón capture a un peón que ha evadido la captura avanzando dos espacios en su primer turno. No se aplica a ninguna otra posición y sólo afecta a los peones.

BACKGAMMON INSTRUCTIONS

- El objetivo del Backgammon es ser el primer jugador en eliminar a todos tus hombres de tu mesa interior. Esto se llama "Rodar". Para comenzar, alinee las piezas como se muestra en el diagrama. Las piezas de las blancas se mueven en sentido antihorario alrededor del tablero para salir de su mesa interior. Las piezas de las negras se mueven en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero para salir de su mesa interior. (Figura 9)

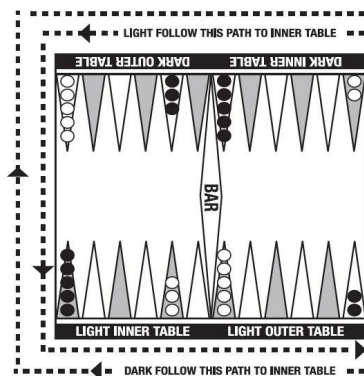


Figura 9

- Las piezas se mueven la cantidad de puntos arrojados en un par de dados. De uno
El punto en el tablero al siguiente es un punto en los dados. Cada número puede usarse en una pieza separada o ambos pueden usarse en una sola pieza. Si se lanzan "dobles", siendo ambos números iguales en el dado, se puede mover el doble de puntos.
- Cuando un jugador tiene dos o más hombres en un punto, las piezas del oponente no pueden
descansa en ese punto. Sin embargo, pueden pasarlo por alto. Esto se llama "bloqueo".
- Si un jugador puede hacer que una pieza descansa en un punto ocupado por una pieza enemiga,
"borra" la pieza contraria y se retira a la "barra". Esta pieza debe ponerse en juego antes de que el jugador cuya pieza es realice cualquier otro movimiento. Se pone en juego entrando en la mesa interior de su oponente en un punto abierto cuyo número corresponde al número de uno o ambos dados. Las piezas se pueden sacar sólo cuando todas las piezas de un jugador (aún no sacadas) están dentro de su propia mesa interior. Entonces se puede sacar una pieza siempre que se encuentre en un punto cuyo número se lance. Si se lanza un número más alto que el punto en el que queda alguna pieza, se puede sacar la pieza más alta. Una pieza debe avanzar si es posible moverse.

CHECKERS INSTRUCTIONS FOR HOW TO PLAY

(Para 2 jugadores/de 6 años a adulto)

●CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

Toma 12 fichas del mismo color y colócalas en todos los cuadrados oscuros de las primeras tres filas frente a ti. Tu oponente hace lo mismo. (Figura 10)



Figura 10

●CÓMO JUGAR :

Elige un jugador para que vaya primero. En tu turno, mueve cualquiera de tus fichas según las reglas de movimiento que se describen a continuación. Después de mover una ficha, tu turno termina. El juego continúa con los jugadores alternando turnos.

●Reglas de movimiento :

1. Siempre mueve tu ficha en diagonal hacia adelante, hacia el lado del tablero de juego de tu oponente.

Nota: Después de que una ficha se convierte en "Rey", puede moverse en diagonal hacia adelante o hacia atrás.

2. Mueva su ficha un espacio en diagonal, a un cuadrado adyacente

- abierto; o salta una o más fichas en diagonal a un cuadrado abierto adyacente a la ficha que saltaste. Cuando saltas sobre la ficha de un oponente, la capturas (ver Capturar la ficha de un oponente).
3. Si todas las casillas adyacentes a tu ficha están ocupadas, tu ficha está bloqueada y no puede moverse.

● **OBJETO:**

Elimina todas las fichas de tu oponente del juego. tablero capturándolos.

● **Capturar la ficha de un oponente :**

Si saltas la ficha de un oponente, la capturas. Quitarlo del juego tablero y colóquelo frente a usted.

● **Convertirse en un "rey" :**

Tan pronto como una de tus fichas llegue a la primera fila del lado del juego de tu oponente tablero, se convierte en Rey. Coloque otra ficha del mismo color encima. Ahora este inspector de dos pisos puede avanzar o retroceder en el juego. junta.

● **CÓMO GANAR :**

El primer jugador en capturar todas las fichas enemigas del juego. ¡El tablero gana el juego!

ACCESSORIES LIST

1. Tazas de dados de madera * 2
2. pieza de ajedrez * 32
3. Instrucciones de ajedrez * 1
4. dados * 4
5. Acelera los dados * 1
6. Piezas de ajedrez de guerra terrestre * 30

Fabricante: FÁBRICA DE ARTÍCULOS DEPORTIVOS LINHAI XINXING.

DIRECCIÓN : No.20,JujingRoad,Zona Industrial de
Liangshui,Linhai,Provincia de Zhejiang,China

Importado a AUS: SIHAO PTY LTD . 1 ROKEVA STREETASTWOOD
NSW 2122 Australia

Importado a EE. UU.: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim
Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329 Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.

C/O YH Consulting Limited Office 147, Centurion
House, London Road, Staines-upon-Thames, Surrey,
TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Técnico Certificado de soporte y garantía electrónica
www.vevor.com/support