

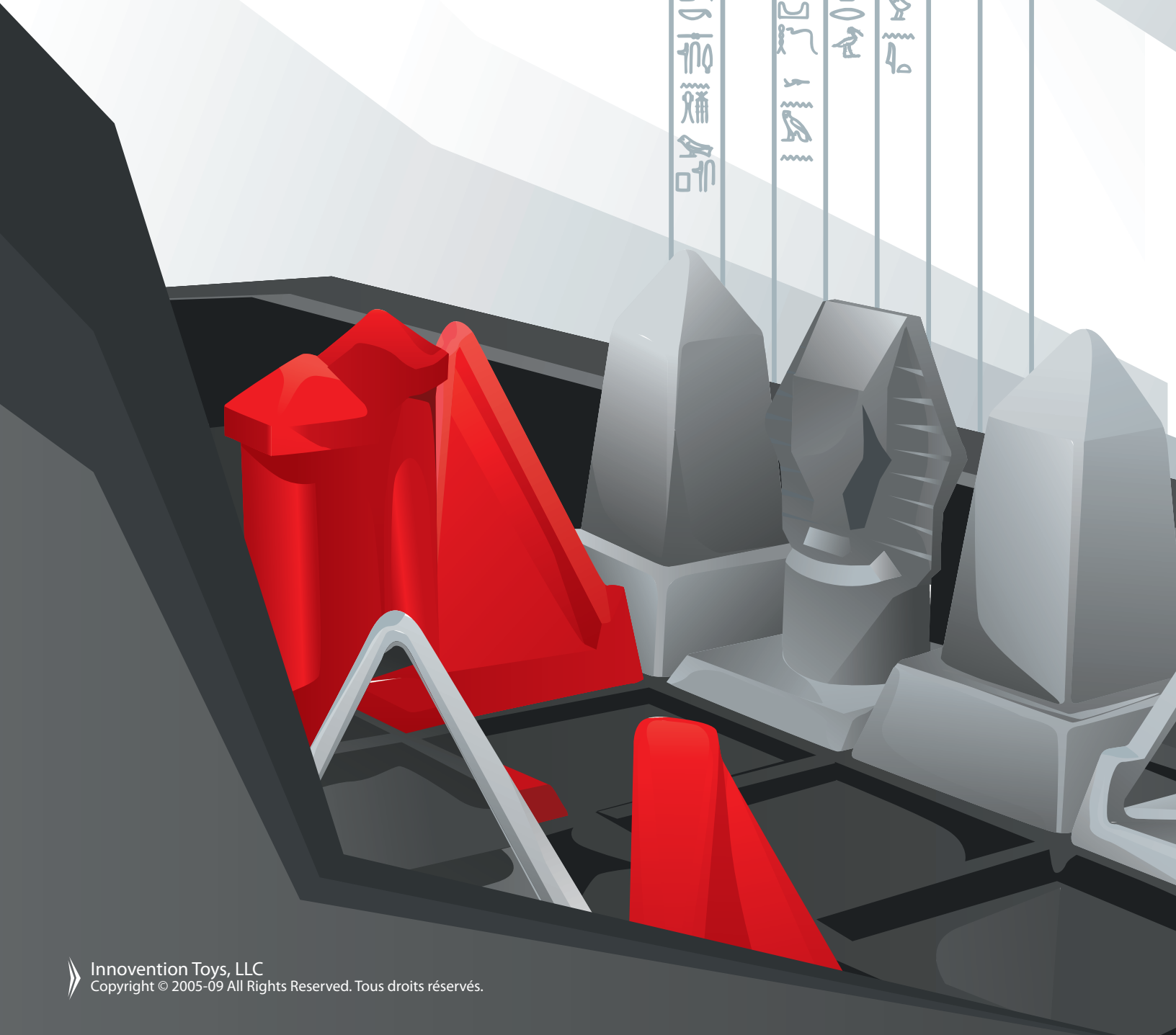


Khet™

la stratégie à la vitesse de la lumière

Règles du Jeu
Spielregeln

Rules of Play
Regles del Juego



Règles du Jeu Spielregeln

Rules of Play Regles del Juego

Khet est un jeu amusant et facile à apprendre car toutes les pièces se déplacent de la même manière. Le but du jeu est d'illuminer le pharaon de votre adversaire en projetant votre rayon laser sur les pièces réfléchissantes à travers le plateau de jeu.

Khet is fun and easy to learn because all the pieces move in the same way. The object of the game is to illuminate your opponent's pharaoh by bouncing your laser beam off the mirrored pieces and around the playing field. You can learn how to play in minutes.

Khet macht Spaß und ist leicht zu erlernen, weil alle Figuren auf die gleiche Art bewegt werden. Ziel des Spiels ist es, den Pharaon des Gegners zu treffen. Dies erreicht man, indem man seinen Laserstrahl mittels der Spiegelflächen über dem Spielbrett hin und her reflektieren lässt. Das Spiel lässt sich innerhalb einiger Minuten lernen.

Khet es divertido y fácil de aprender porque todas las piezas se mueven de la misma manera. El objetivo del juego es iluminar al Faraón de su opositor con el rayo laser que se refleja en los espejos de las piezas y que recorren el campo de juego. Usted puede aprender cómo jugar en pocos minutos.

Pièces Spielfiguren



Pharaon Pharaoh
Pharao Faraón



Djed Djed
Djed Djed



Obélisque Obelisk
Obelisk Obelisco



Pyramide Pyramid
Pyramide Piramide

1 Les pièces sont rangées dans la boîte dans une position de départ prête-à-jouer. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez inventer vos propres positions de départ afin de créer de nouvelles possibilités et de nouveaux défis.

Beginnen Sie, indem Sie die Figuren wie bei der Aufstellung CLASSIC aufstellen, siehe Rückseite. Fortgeschrittene Spieler fangen mit IMHOTEP oder DYNASTY an. Die nächste Stufe ist es, eine eigene Aufstellung zu schaffen.

In the box the pieces are set up in one possible starting configuration. As you become familiar with the game, you can invent your own starting configuration to create new possibilities and challenges.

Khet es divertido y fácil de aprender porque todas las piezas se mueven de la misma manera. El objetivo del juego es iluminar al Faraón de su opositor con el rayo laser que se refleja en los espejos de las piezas y que recorren el campo de juego. Usted puede aprender cómo jugar en pocos minutos.

2 Les joueurs jouent à tour de rôle, chaque joueur déplaçant uniquement ses propres pièces. Le joueur ayant la couleur argent commence toujours la partie en premier. Toutes les pièces peuvent être déplacées, y compris les Pharaons.

Es wird abwechselnd gespielt, wobei man nur die eigenen Figuren bewegen darf. Dabei dürfen alle Figuren einschließlich des Pharaos bewegt werden. Beide Spieler wählen jeweils eine Farbe und Silber fängt an.

Players take turns, each player moving only his/her own pieces. Silver always moves first. All the pieces, including pharaohs, can be moved.

Los jugadores toman su turno, cada jugador mueve solamente sus propias piezas. La plateada se mueve siempre de primera. Todas las piezas, incluyendo el Faraón, pueden ser movidas.

- 3** Un tour consiste à :
- Déplacer une pièce d'une case dans d'importe quelle direction (y compris en diagonale) ;
 - ou pivoter une pièce d'un quart de tour (90 degrés) en la laissant sur la même case.

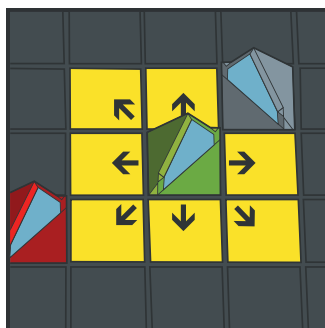
Il est interdit :

- De bouger et de pivoter une pièce dans le même tour ;
- Ou de faire pivoter une pièce de plus de 90 degrés dans le même tour.

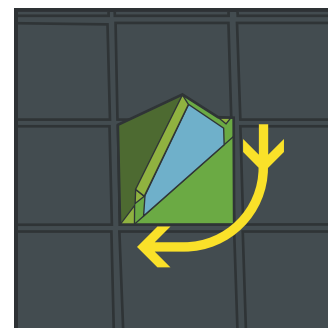
Bei einem Zug dürfen Sie eine Figur um einen Schritt in jede Richtung an eine leere Stelle verschieben (auch diagonal) oder um 90 Grad drehen. Wenn die Figur fortbewegt wird, darf sie nicht gedreht werden und wenn sie gedreht wird, darf sie nicht fortbewegt werden.

A turn consists of moving a piece one square in any direction (including diagonally) or of rotating a piece 90 degrees without changing squares. A piece cannot be moved and rotated on the same turn or rotated more than 90 degrees on one turn.

Un turno consiste en mover la pieza de un cuadro a otro en cualquier dirección (que incluye diagonalmente) o rotar una pieza 90 grados sin moverla de sitio. Una pieza no puede ser movida y rotada en el mismo turno o girarla más de 90 grados.



OU
OR
ODER
O



- 4** Les pièces rouges ne peuvent être déplacées dans les cases argent et inversement, aucune pièce argent ne peut être déplacée dans une case rouge.

Die roten Figuren dürfen nicht auf die silbernen Feldern gestellt und die silbernen Figuren dürfen nicht auf die roten Feldern gestellt werden.

No red piece can move into the silver squares and no silver piece can move into the red squares.

Ninguna pieza roja puede moverse en los cuadrados plateados y ninguna pieza plateada puede moverse en los cuadrados rojos.

- 5** A l'exception du djed, aucune pièce ne peut être déplacée dans une case occupée par une autre pièce.

Der Pharao und die Pyramide dürfen nur auf leere, benachbarte Felder gestellt werden. Der Djed und der Obelisk bieten mehr Möglichkeiten.

Except for the djed piece, no piece can move into a square occupied by another piece.

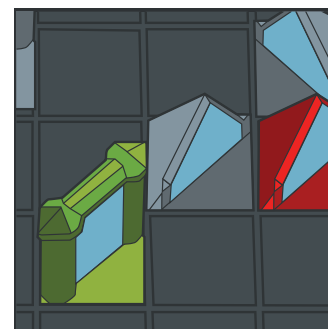
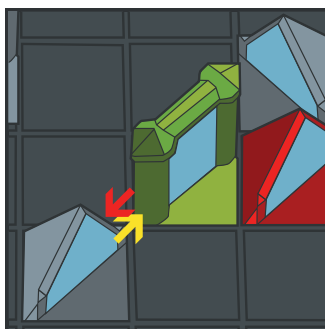
A excepción de la pieza "Djed", ninguna pieza puede moverse en un cuadrado ocupado por otra pieza.

- 6** Le Djed peut être déplacé dans une case occupée par une Pyramide ou un Obélisque (peu importe leur couleur). La Pyramide ou l'Obélisque se déplace alors dans la case d'où vient le Djed. En d'autres termes, Le Djed peut échanger sa place avec une Pyramide ou un Obélisque adjacent, mais pas avec un Pharaon ou un autre Djed. Ni le Djed ni l'autre pièce ne pivotent.

Der Djed darf wie die anderen Figuren bewegt werden. Sie dürfen mit dem Djed auch das Feld mit einer benachbarten Pyramide oder einem benachbarten Obelisk von beiden Farben tauschen. Dabei dürfen die Figuren nicht gedreht werden.

The djed piece can move into a square occupied by a pyramid or an obelisk of either color; the pyramid or obelisk then goes to the square the djed piece started from. In other words, the djed piece can swap places with an adjacent pyramid or obelisk, but not with a pharaoh or another djed piece. Neither piece rotates.

La pieza "Djed" puede moverse a un cuadrado ocupado por una pirámide o un obelisco de cualquier color; entonces la pirámide o el obelisco van al cuadrado que ocupaba la pieza "Djed". Es decir la pieza "Djed" puede intercambiar lugares con una pirámide o un obelisco adyacente, pero no con un faraón u otro "Djed". Ninguna de las dos piezas gira.

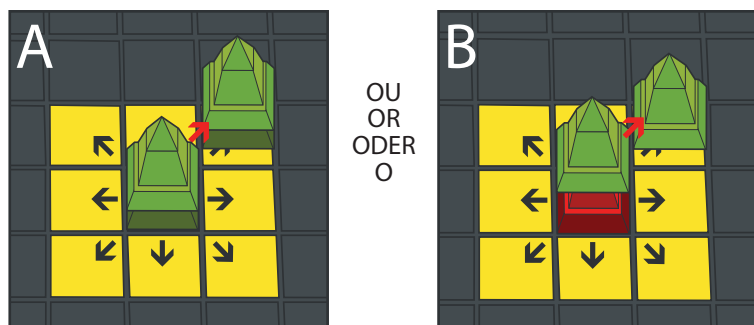


7 Les Obélisques peuvent être empilés ou déempilés les uns sur les autres. Lorsque des Obélisques sont empilés, le joueur peut soit déplacer les Obélisques empilés comme s'il s'agissait d'une seule pièce (voir l'exemple A) et ce, dans n'importe quelle direction. Soit il peut aussi ne déplacer que l'Obélisque du dessus d'une case, dans n'importe quelle direction, tout en laissant l'Obélisque du dessous à sa place (voir l'exemple B). Si un Obélisque empilé est touché par un laser, seul l'Obélisque du dessus est retiré du jeu, la base restant à sa place sur le plateau. Vous ne pouvez empiler que 2 Obélisques : il n'est pas permis d'empiler 3 ou 4 pièces. Seuls les Obélisques de la même couleur peuvent être empilés.

Der Obelisk darf auf einen Obelisk der gleichen Farbe gestapelt werden. Gestapelte Obelisk dürfen entweder gemeinsam (A) oder es darf nur der oberste bewegt werden (B). Wenn Ihr Stapel getroffen wird, verschwindet nur der oberste Obelisk vom Feld. Sie dürfen maximal 2 Obelisk aufeinander stapeln.

The obelisks have the power to stack or unstack on top of each other. In the stacked configuration the player may either move the stacked obelisks as one unit one square (as shown in example A) in any direction or unstack the top obelisk moving it one square in any direction while leaving the bottom obelisk in its place (as shown in example B). If a stacked obelisk is hit, only the top obelisk is removed from play leaving the bottom obelisk to remain in its position on the board. You can only stack once, so there are no triple or quadruple stacks allowed. Only obelisks of the same color may be stacked.

Los obeliscos tienen la posibilidad de montarse (apilarse) uno sobre otro o de desmontarse. Cuando un obelisco está sobre otro, el jugador puede mover los obeliscos apilados (Como si fueran una sola pieza) en cualquier dirección (como se muestra en el ejemplo A). O bajar el obelisco superior a un cuadrado en cualquier dirección, mientras el obelisco inferior queda en el mismo lugar (según lo demostrado en el ejemplo B). Si se golpea un obelisco apilado, sólo el obelisco superior abandona el juego, el inferior permanece en su posición en el tablero. Usted puede apilar solamente una vez, no se permite montar tres o cuatro piezas. Solamente los obeliscos del mismo color pueden ser apilados.

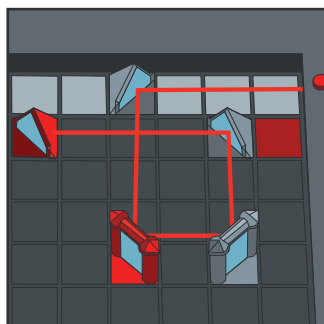


8 Dès qu'un joueur a déplacé une pièce, il presse le bouton du laser situé de son côté, envoyant ainsi le rayon laser sur le plateau de jeu. Une fois que le joueur a lâché la pièce qu'il tenait, on ne peut plus revenir en arrière et reprendre le coup; le laser doit être actionné. Il est interdit de faire un essai en projetant le laser pour voir où le rayon irait avant de déplacer une pièce ! Lorsque le rayon laser touche l'un des miroirs, il est dévié de 90 degrés, comme le montre le dessin ci-dessous. Le rayon se déplace toujours le long des colonnes et des rangées : tant que les pièces sont correctement positionnées sur les cases, le rayon ne peut jamais aller dans une direction fantaisiste.

Wenn Sie eine Figur bewegt haben, feuern Sie Ihren Laser über das Spielfeld ab. Sobald Sie eine Figur bewegt und losgelassen haben, ist der Zug gemacht und Sie müssen Ihren Laser abfeuern, um Ihre Runde zu beenden. Bevor Sie eine Figur nicht definitiv bewegt haben, dürfen Sie den Knopf nicht drücken, um zu testen wo der Strahl hingehen wird. Die Spiegel reflektieren den Laser in einem Winkel von 90 Grad. Sollte das nicht der Fall sein, ist die Figur nicht korrekt auf dem Brett platziert.

When a player has moved, she/he pushes his/her laser button, sending the beam around the field. Once the player removes his/her hand from the piece, the move cannot be taken back and the laser must be fired. Players may not test where the beam will go by firing the laser before completing their moves ! (When the laser beam hits one of the mirrors, it will always turn 90 degrees, as shown in the diagrams below. The beam always travels along the rows and columns; as long as the pieces are properly positioned in their squares, it will never go off at weird angles).

Cuando un jugador hace su movida, oprime el botón del laser, enviando el rayo alrededor del campo. Una vez que el jugador quite su mano de la pieza, la jugada no puede devolverse y el laser debe ser encendido. Los jugadores no pueden oprimir el botón antes de terminar sus movimientos (cuando el rayo laser golpea uno de los espejos, viaja siempre a un ángulo de 90 grados, según lo demostrado en los diagramas abajo. El laser siempre viaja a lo largo de las filas y de las columnas; mientras las piezas están correctamente ubicadas en sus cuadrados) El laser nunca ira a otros ángulos.

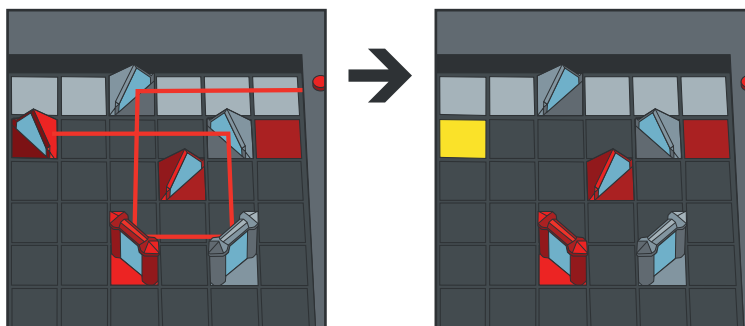


9 Lorsque le joueur actionne son rayon laser, le rayon s'arrête sur l'un des bords du plateau de jeu ou sur le côté d'une pièce dépourvu de miroir. Lorsque le rayon touche un Pharaon, le joueur auquel il appartient a perdu la partie. S'il touche une autre pièce, cette pièce est retirée du plateau (même si elle appartient au joueur qui vient de tirer avec le laser). On n'actionne le laser qu'une seule fois par tour, qu'une pièce soit touchée ou non.

Wenn ein Laserstrahl abgefeuert wird, trifft er am Schluss auf das Brett oder auf eine Fläche einer Figur, an der sich kein Spiegel befindet. Wenn der Strahl auf einen Pharaon trifft, hat derjenige, dem der Pharaon gehört, das Spiel verloren. Wenn eine andere Spielfigur getroffen wird, wird die Figur vom Spielbrett genommen – auch wenn es sich dabei um die eigene Figur handelt ! Der Laser wird jeweils nur ein Mal pro Zug abgefeuert. Danach ist Ihr Zug vorbei, auch wenn Sie keine Figur getroffen haben.

When the player sends the laser beam around the field, it will stop either on the wall of the field or on the non-mirrored surface of one of the pieces. If it stops on a pharaoh, the player whose pharaoh is illuminated loses the game. If it stops on any other piece, that piece is removed from the board (even if it is the player's own piece). The laser is fired only once a turn. The turn is over whether or not a piece is hit.

Cuando el jugador envía el rayo laser alrededor del campo, este parará sobre las pared del campo o sobre la superficie no-espejada de una de las piezas. Si el laser llega a un faraón, el jugador dueño del faraón que está iluminado pierde el juego. Si el laser llega a cualquier otra pieza, esa pieza es retirada del tablero (incluso si es una pieza propia). Se enciende el laser solamente una vez por turno. El turno se termina aunque no golpee una pieza. Enciende el laser solamente una vez por turno. El turno se termina aunque no golpee una pieza.

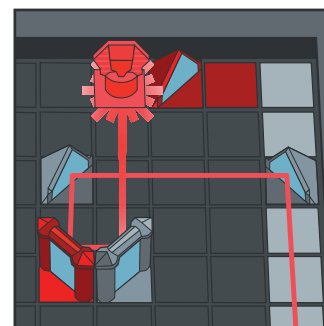


10 La partie est terminée lorsque le rayon laser touche un des Pharaons. Le gagnant est le joueur dont la Pharaon n'a pas été touché. Un joueur qui frapperait son propre Pharaon perd la partie.

Das Spiel ist beendet, wenn der Laserstrahl auf einen Pharaon trifft. Gewinner ist derjenige, dessen Pharaon nicht getroffen wurde. Wenn Sie Ihren eigenen Pharaon treffen, haben Sie trotzdem verloren!

The game ends when the beam hits a pharaoh. The winner is the player whose pharaoh wasn't hit. A player who hits his or her own pharaoh is out of luck.

El juego se termina cuando el rayo llegue a un faraón. El ganador es el jugador cuyo faraón no fue golpeado. Un jugador que toque a su propio faraón pierde.



11 Si la même disposition de pièces apparaît sur le plateau pour la troisième fois dans la même partie, c'est-à-dire que les mêmes pièces des mêmes couleurs occupent les mêmes cases dans les mêmes orientations, le joueur qui doit effectuer le prochain coup peut demander le match nul.

Wenn man zum dritten Mal im gleichen Spiel exakt die gleiche Aufstellung hat, darf der Spieler, der an der Reihe ist, ein Unentschieden anbieten.

If the same board arrangement appears for a third time in the same game, i.e., the same pieces of the same colors occupy the same squares in the same orientations, the player making the next move can declare a draw.

Si el mismo arreglo del tablero aparece por tercera vez en el mismo juego, es decir, las piezas de los mismos colores ocupan los mismos cuadros en las mismas orientaciones, el jugador que hace el siguiente movimiento se puede decir que hay empate (tablas).

Positions de départ

Contrairement aux jeux d'échec et de dames, une partie de Khet débute avec les pièces réparties sur tout le plateau. A Khet, il existe de nombreuses positions de départ ; toutes amènent à des parties passionnantes. Les trois positions de départ illustrées (CLASSIC, IMHOTEP et DYNASTY) ont été testées intensivement. Elles offrent de nombreuses possibilités stratégiques (et ne sont pas aussi compliquées qu'il n'y paraît). Nous vous conseillons de commencer avec la position CLASSIC. Ensuite, lorsque vous êtes davantage familiarisé avec le jeu, essayez IMHOTEP pour de nouvelles stratégies.

Une fois que vous devenez un expert à Khet, vous pourrez vous servir de votre imagination pour créer de nouvelles positions de départ !

Il existe également des extensions pour Khet, vendues à part, telles que la Tower of Khadesh (qui permet de jouer en hauteur), le Beamsplitter (qui divise un rayon laser en 2) et le Sphinx Laser.

Startaufstellungen

Anders als bei Schach oder Dame, beginnt man bei Khet mit den Figuren über die ganze Spielfläche verteilt. Unterschiedliche Startaufstellungen bieten herausfordernde Spielmöglichkeiten. Wir zeigen Ihnen 3 Startaufstellungen, die wir ausgiebig getestet haben. Diese bieten viele Möglichkeiten für das Ausführen strategischer Aktionen. Wir empfehlen, mit CLASSIC anzufangen. Wenn Sie etwas geübter sind, dann versuchen Sie es mit IMHOTEP für neue Möglichkeiten.

Als Experte können Sie Ihrer eigenen Kreativität freien Lauf lassen, um neue Startaufstellungen zu entwickeln! Sollten Sie eine ganz spezielle gefunden haben, schicken Sie uns diese bitte zu!

Es ist auch ein Erweiterungsset erhältlich: "Eye of Horus Beamsplitters". Damit können Sie das Spiel noch faszinierender gestalten, weil der Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Die Spielfiguren spalten dabei den Laserstrahl, indem die eine Hälfte reflektiert und die andere Hälfte durchgelassen wird.

Starting Configurations

Unlike chess or checkers, Khet begins with the pieces spread over the board. Many different starting configurations will give interesting and enjoyable games. The three configurations shown have been tested extensively. They offer plenty of opportunities for skillful strategic maneuvers (and they are not as complicated as they look). We recommend that you start with the CLASSIC setup. Then, as you become more experienced, try IMHOTEP for new strategic possibilities.

As you become more expert, use your own creativity to design new starting positions!

Also available are the expansion 'beam-splitting' pieces available at the website and in select stores to increase the challenge and excitement as multiple beams travel around the playing field.

Configuraciones iniciales

A diferencia de las damas o el ajedrez, el Khet comienza con las piezas diseminadas por todo el tablero. Muchas configuraciones iniciales diferentes resultarán. Estas tres configuraciones han sido estudiadas extensivamente y ofrecen muchas oportunidades para lograr maniobras estratégicas de mucha habilidad (aunque no son tan complicadas como parecen). Recomendamos que comiences con la configuración CLÁSICA. Luego, a medida que tengas más experiencia, ensaya la configuración IMHOTEP para abrir nuevas posibilidades estratégicas.

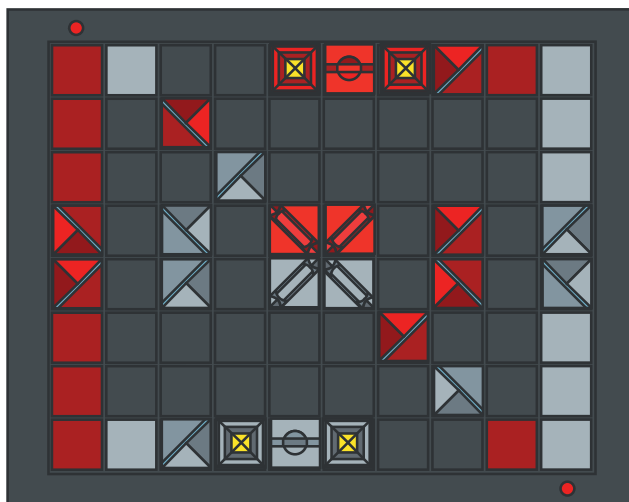
Cuando te vuelvas mucho más experto usa tu propia creatividad para diseñar nuevas configuraciones iniciales. También están disponibles las piezas para partir los rayos laser y están disponibles por separado en nuestra página de internet y en almacenes seleccionados, esto para incrementar el nivel de dificultad y para que Khet sea cada vez más emocionante al tener múltiples rayos viajando por el tablero.

CLASSIC: Utiliser cette position si vous jouez à Khet pour la première fois.

CLASSIC: Wählen Sie diese Startaufstellung, wenn Sie Khet zum ersten Mal spielen.

CLASSIC: Use this setup if this is your first time to play Khet.

CLÁSICA: Usa esta configuración si apenas estás aprendiendo cómo usar el Khet.

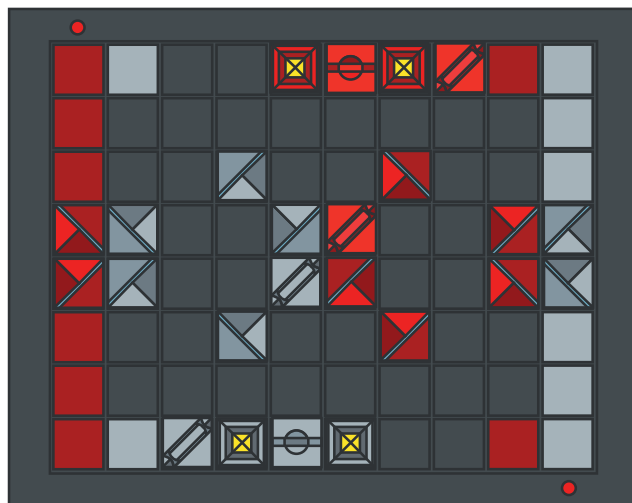


IMHOTEP: Une variante de CLASSIC qui offre de nouvelles possibilités défensives.

IMHOTEP: A variation on CLASSIC that opens up new defensive possibilities.

IMHOTEP: Eine Variante von CLASSIC mit neuen Verteidigungsmöglichkeiten.

IMHOTEP: Una variación de la CLÁSICA que abre nuevas posibilidades defensivas.

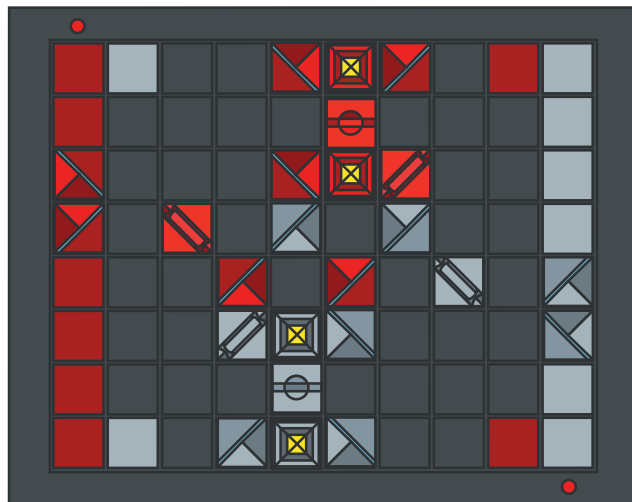



DYNASTY: Une position avec un équilibre défensif et offensif qui se développe rapidement.


DYNASTY: A setup with an immediate balance of offense and defense that develops quickly.


DYNASTY: Eine Aufstellung mit einer Balance bei Angriff und Verteidigung und mit Möglichkeiten für einen schnellen Spielablauf.


DYNASTY: Una configuración que tiene un perfecto equilibrio entre ataque y defensa que se desarrolla rápidamente.




 Pharaon Pharaoh
Pharao Faraón

 Obélisque Obelisk
Obelisk Obelisco

 Pyramide Pyramid
Piramide Piramide

 2 Obélisques Empilés 2 Stacked Obelisks
2 Gestapelde Obelisken 2 Obeliscos Apilados

 Djed Djed
Djed Djed

» Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.fr

Conception logo, emballage et site web
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Ne pas jeter l'emballage. Il contient des informations importantes.
Copyright © 2005-08 Tous droits réservés.

Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com

Entwurf von Logo, Verpackung und Webseite
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Bewahren Sie diese Verpackung. Sie enthält wichtige Information.
Copyright © 2005-08
Alle rechte vorbehalten.

Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com

Logo, Packaging and Web Site Design
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Keep Packaging as it contains important information.
Copyright © 2005-08 All Rights Reserved.

Innovention Toys, LLC
Nueva Orleans, LA 70131
www.khet.com

Logo, empaque y diseño de la página web
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Mantenga el empaque ya que tiene información importante.
Copyright © 2005-08
Todos los derechos reservados.



distribué par IELLO

309 BD des Technologies - 54710 LUDRES - FRANCE

Tél. 03.83.44.96.60

www.iello.fr

IELLO est une marque déposée de la sarl cartagogo

