RÈGLES DU JEU MAGAZIN 4

Jeu aux dames

Ce jeu est joué par 2 personnes sur les 64 champs d'un échiquier, et chacun des deux joueurs reçoit 12 pions de différente couleur (d'ordinaire noir et blanc ou noire et jaune). Les 3 rangs de champs noir étant devant chaque joueur sont occupés de chaque 4 pions, et il est usuel de mettre le damier tellement qu'un champ blanc se trouve au coin droit. Les pions sont mus diagonalement en avant pour chaque un champ, par conséquent ils ne peuvent jamais venir à un champ blanc, et chaque joueur a un coup alternant. Chaque joueur s'efforce de mouvoir tant pions que possible au dernier rang de son adversair et en battre le plus grand nombre possible de pions en route.

Un pion est battu si un champ inoccupé est là derrière que le pion hostile se trouvant devant lui peut sauter. Par consèquent le joueur avance de 2 champs en battant. A l'occasion plusieurs pions peuvent être battus par un pion. Les pions battus sont pris du damier, et chaque joueur est oblige — l'occasion étant donnée — á battre le pion hostile. En cas qu'il omette par mégarde á battre un pion, l'adversaire a le droit de prendre le pion qui manqua à battre du damier. Un pion qui a avancé jusqu'au dernier rang de l'adversair est damé en y mettant un deuxième pion de la même couleur. La dame a le privilège de mouvoir en avant et en arrière et en sauter des champs inoccupés à volenté. Par conséquent la dame peut battre aussi sans so trouver immédiatement devant le pion de l'adversaire. Cependant elle peut être battue aussi par un pion simple de l'adversaire selon les règles ci-dessus mentionnées.

Le gagnant du jeu est celui qui a battu tous les pions de l'adversaire ou bien entouré les pions hostiles de reste tellement que le même ne peut plus mouvoir.

Règle du jeu Halma

Pour 2 joueurs:

Le plan est mis diagonalement, les joueurs se placent vis-à-vis 19 champs sont employés pour en jouer. Le but du jeu est de mener 19 quilles au camp de l'adversaire. Celui pui en réussit le premier a gagné le jeu.

Les pièces sont mues par saut ou pas sur le plan de jeu. Un saut peut être fait tout droit ou diagonal, en avant, de retour ou de côte au-dessus de propres ou l'autres pièces. Il faut que la quille qui doit être sautée so trouve directement au sauteur et que lá derrière un champ inoccupé so trouve de plus. Par conséquent on peut sauter jusqu'au camp de l'adversair en cas le plus favorable.

La deuxième manière de mouvement est le pas, il peut se faire à chaque direktion, mais seulement par avancement d'une fois au prochain champ inoccupé. Un saut au un pas étant fini, c'est le tour de l'autre joueur.

Pour 4 joueurs:

Employez le même plan qu'avec 2 joueurs. Chacum des participants ne prend qui 13 quilles pour le camp intérieur de son coin.

Les joueurs assis vis-à-vis essayent de venir à l'autre champ aussi vite que possible. Du reste la manière du jeu est la même qu'avec 2 joueurs.

Pour 3 joueurs:

Pour cela le plan en étoile au revers est prévu. Chaque joueur emploie un triangle d'une différente couleur avec 15 pièces. La manière du jeu est la même qu'avec 2 ou 4 personnes.

Une fois oui, une fois non

Le plaisant jeu de dés avec un dé à oui / non et un dé à points, à mettre hors du jeu au cercle extérieur et avec un changement au champ neutre dans lequel il n'y a pas de jet hors du jeu. Un jeu, intéressant et amusant, pour 2 jusqu'à 6 personnes.

Règle du jeu:

Chaque joueur élit une couleur et met ses 3 pièces da la même couleur sur les 3 champs de départ de sa couleur en dehors du champ de jeu. Alors le jeu commence. Il faut jeter le dé à points et le dé à oui / non en même temps. Chaque joueur ne jetee qu'une fois, aussi en commençant. Il faut jouer à la direction de la flèche.

Le joueur peut commencer avec chaque nombre en cas que le 2ième dé montre „Oui". Aussi en cours du jeu les points jetés peuvent être placés seulement en cas que le 2ième dé dit „Oui". Le dé disant „Non", il faut que la joueur reste à sa place. Le prochain joueur doit jeter.

Si sa pièce vien en **direct** jet sur le champ de changement (W) de sa couleur, il peut marcher par-dessus les gris champs directement vers son but, c'est à dire les nombres 1, 2, 3 de sa couleur pour accourcir le chemin. Manquant le champ de changement de sa couleur en **direct** jet, il doit continuer à jouer le cercle extérieur.

Tandis que dans le champ exérieur il faut mettre hors du jeu á la rencontre de deux pièces de différentes couleurs sur un cercle, il est défendu de mettre ors du jeu sur les champs **gris** dans l'intérieur du champ de jeu. Aisni sur les champs gris deux différentes couleurs peuvent être à côté l'un de l'autre sur un cercle en même temps, dans le gris cercle central — en cas extrême — même 6 couleurs.

Sur les champs de changement aussi le jet hors du jeu est permis.

Le vainqueur est celui qui a ses pièces le premier sur ses champs 1, 2, 3 qui doivent être occupés á la suite.

Il est mentionné encore une fois que du commencement jusqu'à la fin il faut jouer au dé à oui / non **et** au dé à points en même temps.

SPIKA