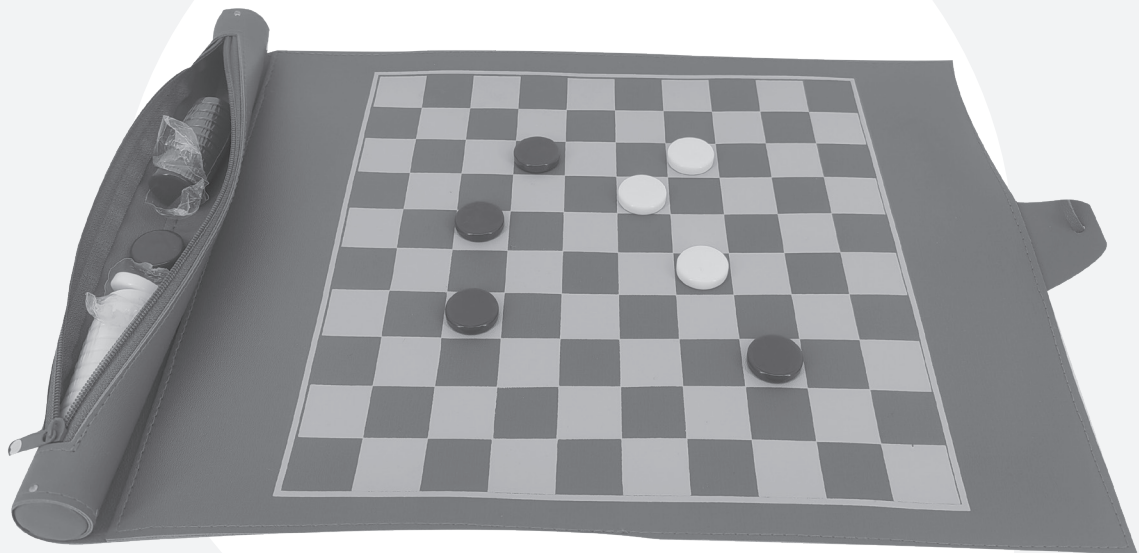


NIPPON

JEU DE SOCIÉTÉ | BOARD GAME | JOGO DE TABULEIRO | JUEGO DE MESA | SPIEL |
SPEL | GIOCO DA TAVOLO | GRA PLANSZOWA

REF : 222917 MOD





I. Informations de Base

1. Nombre de joueurs : 2 joueurs, chacun détenant respectivement des pièces blanches et brunes.
2. Spécifications du produit : Échiquier roulant à 100 cases (10×10) avec des cases blanches et brunes, comprenant 15 pièces blanches et 15 pièces brunes ; conception roulante pour un stockage et un transport faciles.
3. Objectif du jeu : Gagner en capturant toutes les pièces de l'adversaire ou en bloquant toutes les pièces de l'adversaire pour les rendre immobiles.

II. Préparation

(1) Placement de l'échiquier

Déplier l'échiquier et le placer entre les deux joueurs, en veillant à ce que le coin inférieur gauche de chaque joueur soit une case brune (seules les cases brunes sont utilisées pour déplacer les pièces).

(2) Pièces et début de partie

1. Placement des pièces : Les deux joueurs placent leurs 15 pièces dans les cases brunes de leur côté respective.
2. Règles de début : Les pièces blanches commencent à bouger ; les deux joueurs jouent à tour de rôle et ne peuvent déplacer que leurs propres pièces.

III. Règles de Déplacement Fondamentales

(1) Déplacement des pions ordinaires

1. Déplacement ordinaire : Bouger d'1 case en diagonale vers l'avant sur une case brune vide ; ne peut pas reculer.
2. Règle de capture : Si une pièce adverse se trouve sur une diagonale adjacente et qu'une case vide se trouve derrière elle, vous devez sauter par-dessus la pièce adverse (la capturer et l'enlever) et atterrir sur la case vide derrière.
3. Captures multiples : Si des pièces adverses capturables restent après une capture, continuez de sauter pour capturer jusqu'à ce qu'aucune autre capture ne soit possible.

(2) Règles des rois

1. Promotion : Lorsqu'un pion ordinaire se déplace sur la rangée arrière de l'adversaire (ligne de promotion) et y reste, il est promu roi (placer une autre pièce de la même couleur dessus pour le couronner) ; un roi non couronné ne peut pas bouger temporairement et ne peut être couronné et déplacé qu'après le tour de l'adversaire.
2. Déplacement du roi : Peut se déplacer vers l'avant ou vers l'arrière le long de n'importe quelle diagonale, sans limite de cases (tant qu'aucune pièce ne bloque le passage).
3. Capture par le roi : Si une pièce adverse se trouve sur la même diagonale et des cases vides derrière elle, vous pouvez sauter par-dessus et capturer la pièce adverse, en atterrissant sur n'importe quelle case vide derrière ; si des pièces capturables restent, continuez les captures multiples (peut tourner).

(3) Règles Clés

1. Capture obligatoire : Si un coup de capture est possible, vous devez effectuer la capture et ne pouvez pas déplacer d'autres pièces.
2. Priorité aux captures multiples : Si plusieurs chemins de capture sont possibles, choisissez celui qui capture le plus de pièces.

IV. Victoire, Défaite et Nul

(1) Conditions de Victoire

1. Capturer toutes les pièces de l'adversaire ;
2. Bloquer toutes les pièces de l'adversaire pour les rendre immobiles ;
3. L'adversaire abandonne volontairement ou viole les règles (par exemple, refuser de capturer).

(2) Conditions de Nul

1. La même position se répète 3 fois ;
2. Les deux joueurs ne peuvent pas gagner et conviennent d'un nul.

V. Notes Complémentaires

1. Pas besoin d'enregistrer les coups dans les parties quotidiennes ; il suffit de se concentrer sur le jeu.
2. Rouler l'échiquier à plat lors du stockage pour éviter les dommages dus au pliage ; stocker les pièces correctement pour éviter la perte.



I. Basic Information

1. Number of Players: 2 players, each holding white and brown pieces respectively.
2. Product Specifications: Roll-up 100-grid (10×10) chessboard with white and brown squares, including 15 white pieces and 15 brown pieces; roll-up design for easy storage and carrying.
3. Game Objective: Win by capturing all the opponent's pieces or blocking all the opponent's pieces to make them immobile.

II. Preparation

(1) Chessboard Placement

Unfold the chessboard and place it between both players, ensuring that the bottom-left corner for each player is a brown square (only brown squares are used for moving pieces).

(2) Pieces and Opening

1. Piece Placement: Both players place their 15 pieces in the brown squares on their respective sides.
2. Opening Rules: White pieces move first; both players take turns moving, and can only move their own pieces.

III. Core Movement Rules

(1) Movement of Regular Pieces

1. Regular Movement: Move 1 square forward diagonally to an empty brown square; cannot move backward.
2. Capture Rule: If there is an opponent's piece on an adjacent diagonal and an empty square behind it, you must jump over the opponent's piece (capture and remove it) and land on the empty square behind.
3. Multiple Captures: If there are still capturable opponent's pieces after a capture, continue jumping to capture until no more captures are possible.

(2) King Piece Rules

1. Promotion: When a regular piece moves to and stays on the opponent's back row (promotion line), it is promoted to a king piece (place another piece of the same color on top to crown it); an uncrowned king piece cannot move temporarily, and can only be crowned and moved after the opponent's turn.
2. King Movement: Can move forward or backward along any diagonal, with no limit on the number of squares (as long as there are no pieces blocking).
3. King Capture: If there is an opponent's piece on the same diagonal and empty squares behind it, you can jump over and capture the opponent's piece, landing on any empty square behind; if there are still capturable pieces, continue multiple captures (can turn corners).

(3) Key Rules

1. Forced Capture: If a capture move is available, you must make the capture and cannot move other pieces.
2. Multiple Capture Priority: If there are multiple capture paths, choose the one that captures the most pieces.

IV. Win, Loss and Draw

(1) Winning Conditions

1. Capture all the opponent's pieces;
2. Block all the opponent's pieces to make them immobile;
3. The opponent concedes defeat voluntarily or violates the rules (e.g., refusing to capture).

(2) Draw Conditions

1. The same position repeats 3 times;
2. Both players cannot win and agree to a draw.

V. Supplementary Notes

1. No need to record moves in daily games; just focus on playing.
2. Roll the chessboard flat when storing to avoid damage from folding; store the pieces properly to prevent loss.



I. Informações Básicas

1. Número de jogadores: 2 jogadores, cada um com peças brancas e castanhas, respetivamente.
2. Especificações do produto: Tabuleiro enrolável com 100 casas (10×10), com casas brancas e castanhas, incluindo 15 peças brancas e 15 peças castanhas; design enrolável para fácil armazenamento e transporte.
3. Objetivo do jogo: Vencer capturando todas as peças do adversário ou bloqueando todas as peças do adversário, tornando-as imóveis.

II. Preparação

(1) Posicionamento do tabuleiro

Desenrole o tabuleiro e coloque-o entre os dois jogadores, garantindo que o canto inferior esquerdo de cada jogador seja uma casa castanha (apenas as casas castanhas são usadas para mover as peças).

(2) Peças e início do jogo

1. Colocação das peças: Ambos os jogadores colocam as suas 15 peças nas casas castanhas do seu respetivo lado.
2. Regras de início: As peças brancas começam; os jogadores jogam alternadamente e só podem mover as suas próprias peças.

III. Regras Fundamentais de Movimento

(1) Movimento das peças comuns

1. Movimento normal: Mover 1 casa na diagonal para a frente para uma casa castanha vazia; não pode recuar.
2. Regra de captura: Se uma peça adversária estiver numa diagonal adjacente e houver uma casa vazia atrás dela, deve saltar sobre a peça adversária (capturá-la e removê-la) e pousar na casa vazia atrás.
3. Capturas múltiplas: Se ainda houver peças adversárias capturáveis após uma captura, continue a saltar e capturar até não ser possível capturar mais.

(2) Regras do rei

1. Promoção: Quando uma peça comum alcança a última fila do adversário (linha de promoção) e permanece lá, é promovida a rei (coloque outra peça da mesma cor por cima); um rei não coroado não pode mover-se temporariamente e só pode ser coroado e movido após o turno do adversário.
2. Movimento do rei: Pode mover-se para a frente ou para trás ao longo de qualquer diagonal, sem limite de casas (desde que não haja peças a bloquear).
3. Captura pelo rei: Se houver uma peça adversária na mesma diagonal e casas vazias atrás dela, pode saltar e capturar a peça, aterrando em qualquer casa vazia atrás; se restarem capturas possíveis, continue as capturas múltiplas (pode mudar de direção).

(3) Regras principais

1. Captura obrigatória: Se for possível capturar, a captura é obrigatória; não é permitido fazer outro movimento.
2. Prioridade às capturas múltiplas: Se houver vários caminhos de captura, deve escolher o que captura mais peças.

IV. Vitória, Derrota e Empate

(1) Condições de vitória

1. Capturar todas as peças do adversário;
2. Bloquear todas as peças do adversário, impedindo-as de se mover;
3. O adversário desiste voluntariamente ou viola as regras (por exemplo, recusa-se a capturar).

(2) Condições de empate

1. A mesma posição repete-se 3 vezes;
2. Ambos os jogadores não conseguem vencer e concordam com um empate.

V. Notas adicionais

1. Não é necessário registar os lances em partidas casuais; basta concentrar-se no jogo.
2. Enrole o tabuleiro de forma plana ao armazenar para evitar danos por dobragem; guarde as peças corretamente para evitar perdas.



I. Información básica

1. Número de jugadores: 2 jugadores, cada uno con piezas blancas y marrones respectivamente.
2. Especificaciones del producto: Tablero enrollable de 100 casillas (10×10) con casillas blancas y marrones, que incluye 15 piezas blancas y 15 piezas marrones; diseño enrollable para facilitar el almacenamiento y el transporte.
3. Objetivo del juego: Ganar capturando todas las piezas del adversario o bloqueando todas sus piezas para dejarlas inmóviles.

II. Preparación

(1) Colocación del tablero

Despliegue el tablero y colóquelo entre ambos jugadores, asegurándose de que la esquina inferior izquierda de cada jugador sea una casilla marrón (solo las casillas marrones se utilizan para mover las piezas).

(2) Piezas e inicio del juego

1. Colocación de las piezas: Ambos jugadores colocan sus 15 piezas en las casillas marrones de su lado correspondiente.
2. Reglas de inicio: Las piezas blancas comienzan; los jugadores juegan por turnos y solo pueden mover sus propias piezas.

III. Reglas básicas de movimiento

(1) Movimiento de las piezas normales

1. Movimiento normal: Mover 1 casilla en diagonal hacia adelante a una casilla marrón vacía; no puede retroceder.
2. Regla de captura: Si una pieza adversaria está en una diagonal adyacente y hay una casilla vacía detrás de ella, debe saltar sobre la pieza adversaria (capturarla y retirarla) y aterrizar en la casilla vacía posterior.
3. Capturas múltiples: Si después de una captura quedan piezas adversarias capturables, continúe saltando y capturando hasta que no sea posible realizar más capturas.

(2) Reglas del rey

1. Promoción: Cuando una pieza normal llega a la fila final del adversario (línea de promoción) y permanece allí, se promociona a rey (coloque otra pieza del mismo color encima); un rey no coronado no puede moverse temporalmente y solo puede ser coronado y movido después del turno del adversario.
2. Movimiento del rey: Puede moverse hacia adelante o hacia atrás a lo largo de cualquier diagonal, sin límite de casillas (mientras no haya piezas que bloqueen el camino).
3. Captura del rey: Si una pieza adversaria está en la misma diagonal y hay casillas vacías detrás, puede saltar y capturar la pieza, aterrizando en cualquier casilla vacía posterior; si quedan capturas posibles, continúe con capturas múltiples (puede cambiar de dirección).

(3) Reglas clave

1. Captura obligatoria: Si existe una captura posible, debe realizarla y no puede efectuar otro movimiento.
2. Prioridad de capturas múltiples: Si existen varios caminos de captura, debe elegir el que capture más piezas.

IV. Victoria, derrota y empate

(1) Condiciones de victoria

1. Capturar todas las piezas del adversario;
2. Bloquear todas las piezas del adversario, dejándolas sin movimientos;
3. El adversario se rinde voluntariamente o infringe las reglas (por ejemplo, negarse a capturar).

(2) Condiciones de empate

1. La misma posición se repite 3 veces;
2. Ambos jugadores no pueden ganar y acuerdan un empate.

V. Notas adicionales

1. No es necesario registrar los movimientos en partidas casuales; basta con concentrarse en el juego.
2. Enrolle el tablero de forma plana al guardarlo para evitar daños por pliegues; guarde correctamente las piezas para evitar pérdidas.



I. Grundlegende Informationen

1. Anzahl der Spieler: 2 Spieler, die jeweils weiße und braune Steine besitzen.
2. Produktspezifikationen: Rollbares Spielbrett mit 100 Feldern (10×10) mit weißen und braunen Feldern, inklusive 15 weißer und 15 brauner Steine; rollbares Design für einfache Aufbewahrung und Transport.
3. Ziel des Spiels: Sieg durch das Schlagen aller gegnerischen Steine oder durch das Blockieren aller gegnerischen Steine, sodass sie bewegungsunfähig sind.

II. Vorbereitung

(1) Aufstellung des Spielbretts

Das Spielbrett ausrollen und zwischen die beiden Spieler legen. Dabei darauf achten, dass sich unten links bei jedem Spieler ein braunes Feld befindet (nur braune Felder werden zum Ziehen der Steine genutzt).

(2) Steine und Spielbeginn

1. Aufstellung der Steine: Beide Spieler platzieren ihre 15 Steine auf den braunen Feldern ihrer jeweiligen Seite.
2. Startregeln: Die weißen Steine beginnen; die Spieler ziehen abwechselnd und dürfen nur ihre eigenen Steine bewegen.

III. Grundlegende Zugregeln

(1) Bewegung der normalen Steine

1. Normaler Zug: Ein Feld diagonal nach vorne auf ein freies braunes Feld ziehen; rückwärts ziehen ist nicht erlaubt.
2. Schlagregel: Befindet sich ein gegnerischer Stein auf einem angrenzenden Diagonalfeld und dahinter ein freies Feld, muss über den gegnerischen Stein gesprungen werden (er wird geschlagen und entfernt) und auf dem freien Feld gelandet werden.
3. Mehrfachschläge: Sind nach einem Schlag weitere gegnerische Steine schlagbar, muss weitergesprungen und geschlagen werden, bis kein weiterer Schlag möglich ist.

(2) Regeln für Könige

1. Beförderung: Erreicht ein normaler Stein die gegnerische Grundreihe (Beförderungslinie) und bleibt dort, wird er zum König befördert (ein weiterer Stein derselben Farbe wird daraufgelegt); ein nicht gekrönter König darf sich vorübergehend nicht bewegen und kann erst nach dem Zug des Gegners gekrönt und bewegt werden.
2. Bewegung des Königs: Ein König darf sich vorwärts und rückwärts entlang jeder Diagonale bewegen, ohne Begrenzung der Felder (sofern kein Stein den Weg blockiert).
3. Schlagen mit dem König: Befindet sich ein gegnerischer Stein auf derselben Diagonale und dahinter freie Felder, darf der König darüber springen und den Stein schlagen, wobei er auf jedem freien Feld dahinter landen kann; sind weitere Schläge möglich, müssen Mehrfachschläge ausgeführt werden (Richtungswechsel erlaubt).

(3) Wichtige Regeln

1. Schlagzwang: Ist ein Schlag möglich, muss er ausgeführt werden; andere Züge sind nicht erlaubt.
2. Vorrang von Mehrfachschlägen: Gibt es mehrere Schlagmöglichkeiten, muss der Weg gewählt werden, der die meisten Steine schlägt.

IV. Sieg, Niederlage und Unentschieden

(1) Siegbedingungen

1. Alle gegnerischen Steine schlagen;
2. Alle gegnerischen Steine blockieren, sodass sie sich nicht mehr bewegen können;
3. Der Gegner gibt freiwillig auf oder verstößt gegen die Regeln (z. B. verweigert einen Schlag).

(2) Unentschieden

1. Dieselbe Stellung wiederholt sich dreimal;
2. Beide Spieler können nicht gewinnen und einigen sich auf ein Unentschieden.

V. Zusätzliche Hinweise

1. In Freizeitpartien müssen die Züge nicht notiert werden; konzentrieren Sie sich einfach auf das Spiel.
2. Das Spielbrett zur Aufbewahrung flach einrollen, um Schäden durch Falten zu vermeiden; die Steine sorgfältig aufbewahren, um Verlust zu vermeiden.



I. Basisinformatie

1. Aantal spelers: 2 spelers, elk met respectievelijk witte en bruine stukken.
2. Productspecificaties: Oprolbaar speelbord met 100 vakken (10x10) met witte en bruine vakken, inclusief 15 witte en 15 bruine stukken; oprolbaar ontwerp voor eenvoudig opbergen en transport.
3. Doel van het spel: Winnen door alle stukken van de tegenstander te slaan of door alle stukken van de tegenstander te blokkeren zodat ze niet meer kunnen bewegen.

II. Voorbereiding

(1) Plaatsing van het speelbord

Rol het speelbord uit en plaats het tussen beide spelers, waarbij de linkeronderhoek van elke speler een bruin vak moet zijn (alleen de bruine vakken worden gebruikt om stukken te verplaatsen).

(2) Stukken en start van het spel

1. Plaatsing van de stukken: Beide spelers plaatsen hun 15 stukken op de bruine vakken aan hun kant van het bord.

2. Startregels: De witte stukken beginnen; spelers spelen om de beurt en mogen alleen hun eigen stukken verplaatsen.

III. Basisbewegingsregels

(1) Beweging van gewone stukken

1. Normale zet: Eén vak diagonaal vooruit naar een leeg bruin vak; achteruit bewegen is niet toegestaan.

2. Sla-regel: Als een tegenstander zich op een aangrenzend diagonaal vak bevindt en er een leeg vak achter ligt, moet u over het stuk springen (het slaan en verwijderen) en landen op het lege vak erachter.

3. Meervoudige slagen: Als er na een slag nog stukken geslagen kunnen worden, moet u blijven springen en slaan tot geen verdere slag mogelijk is.

(2) Regels voor koningen

1. Promotie: Wanneer een gewoon stuk de achterste rij van de tegenstander bereikt (promotierij) en daar blijft staan, wordt het gepromoveerd tot koning (plaats een extra stuk van dezelfde kleur erop); een niet-ge kroonde koning mag tijdelijk niet bewegen en kan pas na de beurt van de tegenstander worden gekroond en bewogen.

2. Beweging van de koning: Een koning mag voor- en achteruit bewegen langs elke diagonaal, zonder beperking in afstand (zolang geen stuk de weg blokkeert).

3. Slaan met de koning: Als een tegenstander zich op dezelfde diagonaal bevindt en er lege vakken achter zijn, mag de koning springen en het stuk slaan, en op elk leeg vak erachter landen; als verdere slagen mogelijk zijn, moeten meervoudige slagen worden uitgevoerd (richting veranderen is toegestaan).

(3) Belangrijke regels

1. Verplichte slag: Als een slag mogelijk is, moet deze worden uitgevoerd; andere zetten zijn niet toegestaan.

2. Prioriteit voor meervoudige slagen: Als er meerdere slagroutes mogelijk zijn, moet degene gekozen worden die de meeste stukken slaat.

IV. Winst, verlies en remise

(1) Winstvoorwaarden

1. Alle stukken van de tegenstander slaan;

2. Alle stukken van de tegenstander blokkeren zodat ze niet meer kunnen bewegen;

3. De tegenstander geeft vrijwillig op of overtreedt de regels (bijvoorbeeld weigeren te slaan).

(2) Remisevoorwaarden

1. Dezelfde positie wordt 3 keer herhaald;

2. Beide spelers kunnen niet winnen en stemmen in met remise.

V. Aanvullende opmerkingen

1. Het is niet nodig om zetten te noteren in informele partijen; focus gewoon op het spel.

2. Rol het speelbord plat op bij het opbergen om schade door vouwen te voorkomen; bewaar de stukken zorgvuldig om verlies te vermijden.



I. Informazioni di base

1. Numero di giocatori: 2 giocatori, ciascuno con rispettivamente pedine bianche e marroni.

2. Specifiche del prodotto: Scacchiera arrotolabile con 100 caselle (10x10) bianche e marroni, comprendente 15 pedine bianche e 15 pedine marroni; design arrotolabile per un facile trasporto e stoccaggio.

Obiettivo del gioco: Vincere catturando tutte le pedine dell'avversario oppure bloccando tutte le sue pedine rendendole immobili.

II. Preparazione

(1) Posizionamento della scacchiera

Srotolare la scacchiera e posizionarla tra i due giocatori, assicurandosi che l'angolo inferiore sinistro di ciascun giocatore sia una casella marrone (solo le caselle marroni vengono utilizzate per il movimento delle pedine).

(2) Pedine e inizio della partita

1. Posizionamento delle pedine: Entrambi i giocatori collocano le loro 15 pedine sulle caselle marroni del proprio lato.

2. Regole di inizio: Le pedine bianche iniziano; i giocatori muovono a turno e possono spostare solo le proprie pedine.

III. Regole fondamentali di movimento

(1) Movimento delle pedine normali

1. Movimento normale: Spostarsi di 1 casella in diagonale in avanti su una casella marrone libera; non è consentito muoversi all'indietro.

2. Regola di cattura: Se una pedina avversaria si trova su una diagonale adiacente e c'è una casella libera dietro di essa, si deve saltare sopra la pedina avversaria (catturarla e rimuoverla) atterrando sulla casella libera dietro.

3. Catture multiple: Se dopo una cattura sono ancora disponibili altre catture, si deve continuare a saltare e catturare fino a quando non sono più possibili catture.

(2) Regole della dama (re)

1. Promozione: Quando una pedina normale raggiunge l'ultima riga dell'avversario (riga di promozione) e vi rimane, viene promossa a dama (si posiziona un'altra pedina dello stesso colore sopra); una dama non incoronata non può muoversi temporaneamente e può essere incoronata e mossa solo dopo il turno dell'avversario.

2. Movimento della dama: Può muoversi in avanti e all'indietro lungo qualsiasi diagonale, senza limiti di caselle (purché il percorso non sia bloccato).

3. Cattura con la dama: Se una pedina avversaria si trova sulla stessa diagonale e ci sono caselle libere dietro, la dama può saltare e catturare la pedina, atterrando su qualsiasi casella libera dietro; se restano catture possibili, si devono effettuare catture multiple (con cambio di direzione).

(3) Regole chiave

1. Cattura obbligatoria: Se è possibile catturare, la cattura è obbligatoria e non si possono effettuare altri movimenti.

2. Priorità alle catture multiple: Se esistono più percorsi di cattura, si deve scegliere quello che consente di catturare il maggior numero di pedine.

IV. Vittoria, sconfitta e pareggio

(1) Condizioni di vittoria

1. Catturare tutte le pedine dell'avversario;

2. Bloccare tutte le pedine dell'avversario impedendo loro di muoversi;

3. L'avversario si arrende volontariamente o viola le regole (ad esempio rifiutando una cattura).

(2) Condizioni di pareggio

1. La stessa posizione si ripete 3 volte;

2. Entrambi i giocatori non possono vincere e concordano un pareggio.

V. Note aggiuntive

1. Nelle partite informali non è necessario registrare le mosse; è sufficiente concentrarsi sul gioco.

2. Arrotolare la scacchiera in modo piatto durante la conservazione per evitare danni da piegatura; conservare correttamente le pedine per evitarne la perdita.



I. Informacje podstawowe

1. Liczba graczy: 2 graczy, z których każdy posiada odpowiednio białe i brązowe pionki.
2. Specyfikacja produktu: Zwijana plansza do gry ze 100 polami (10x10) w kolorze białym i brązowym, zawierająca 15 białych i 15 brązowych pionków; zwijana konstrukcja ułatwiająca przechowywanie i transport.
3. Cel gry: Wygrać poprzez zabicie wszystkich pionków przeciwnika lub zablokowanie wszystkich jego pionków, uniemożliwiając im ruch.

II. Przygotowanie

(1) Ustawienie planszy

Rozwiń planszę i umieść ją pomiędzy dwoma graczami, upewniając się, że lewy dolny róg planszy każdego gracza jest polem brązowym (tylko brązowe pola są używane do poruszania pionków).

(2) Pionki i rozpoczęcie gry

1. Ustawienie pionków: Obaj gracze ustawiają swoje 15 pionków na brązowych polach po swojej stronie planszy.

2. Zasady rozpoczęcia: Grę rozpoczynają białe pionki; gracze wykonują ruchy naprzemiennie i mogą poruszać tylko własnymi pionkami.

III. Podstawowe zasady ruchu

(1) Ruch zwykłych pionków

1. Ruch zwykły: Przesunięcie o 1 pole po przekątnej do przodu na puste brązowe pole; ruch do tyłu jest niedozwolony.

2. Zasada bicia: Jeśli pionek przeciwnika znajduje się na sąsiednim polu po przekątnej, a za nim jest puste pole, należy przeskoczyć nad pionkiem przeciwnika (zbić go i usunąć) i wylądować na pustym polu za nim.

3. Bicia wielokrotne: Jeśli po wykonaniu bicia możliwe są kolejne bicia, należy kontynuować przeskakiwanie i bicie aż do momentu, gdy dalsze bicie nie będzie możliwe.

(2) Zasady dotyczące damki (króla)

1. Promocja: Gdy zwykły pionek dotrze do ostatniego rzędu przeciwnika (linii promocji) i na nim pozostanie, zostaje promowany na damkę (należy położyć na nim drugi pionek tego samego koloru); nieukoronowana damka tymczasowo nie może się poruszać i może zostać ukoronowana oraz ruszyć się dopiero po ruchu przeciwnika.

2. Ruch damki: Damka może poruszać się do przodu i do tyłu po dowolnej przekątnej, bez ograniczenia liczby pól (o ile droga nie jest zablokowana).

3. Bicie damką: Jeśli pionek przeciwnika znajduje się na tej samej przekątnej i za nim są puste pola, damka może przeskoczyć i zbić pionek, lądując na dowolnym pustym polu za nim; jeśli możliwe są kolejne bicia, należy je kontynuować (możliwa zmiana kierunku).

(3) Kluczowe zasady

1. Obowiązkowe bicie: Jeśli istnieje możliwość bicia, należy je wykonać; inne ruchy są niedozwolone.

2. Priorytet bicia wielokrotnego: Jeśli istnieje kilka możliwych ścieżek bicia, należy wybrać tę, która pozwala zbić największą liczbę pionków.

IV. Zwycięstwo, porażka i remis

(1) Warunki zwycięstwa

1. Zabicie wszystkich pionków przeciwnika;
2. Zablokowanie wszystkich pionków przeciwnika, uniemożliwiając im ruch;
3. Dobrowolna rezygnacja przeciwnika lub naruszenie zasad (np. odmowa bicia).

(2) Warunki remisu

1. Ta sama pozycja powtarza się 3 razy;
2. Obaj gracze nie mogą wygrać i zgadzają się na remis.

V. Uwagi dodatkowe

1. W codziennych rozgrywkach nie ma potrzeby zapisywania ruchów; wystarczy skupić się na grze.

2. Podczas przechowywania zwijaj planszę na płasko, aby uniknąć uszkodzeń spowodowanych zaginaniem; pionki przechowuj starannie, aby zapobiec ich zgubieniu.



<https://quefairedemesdechets.fr>