

El Corte Inglés

Caja multijuegos

8 EN 1

Caixa multijogos 8 em 1



Ref.: PH06E001

INSTRUCCIONES

INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referência no futuro.

LISTA DE PIEZAS

- 1 caja con 4 tableros dobles
- 32 piezas de ajedrez
- 24 piezas de damas
- 16 peones de colores
- 60 canicas de colores
- 2 dados

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas y bolas pequeñas. Peligro de atragantamiento.

Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto. Limpiar con un paño seco.

AJEDREZ (2 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de ajedrez & damas + 32 piezas de ajedrez.

Antes de empezar, los jugadores deben colocar el tablero de manera que cada uno vea una casilla blanca en la parte inferior derecha del mismo.

Colocación de las piezas:

En la fila de abajo, de izquierda a derecha: torre, caballo, alfil, rey, reina (o reina y rey, ya que la reina siempre se sitúa en la casilla de su color), alfil, caballo, torre. En la fila siguiente: los 8 peones, uno en cada casilla.

Desarrollo del juego:

Es un juego de ataque y defensa. Los jugadores deben atacar a las piezas rivales. Una pieza captura a otra cuando se sitúa en su casilla. Entonces, la pieza capturada será retirada. A la vez que un jugador piensa en capturar las piezas rivales para impedir que estas defiendan a su rey, debe pensar también en defender sus propias piezas. Empieza la partida quien juegue con las blancas. Se juega por turnos. En cada turno, el jugador moverá una sola pieza, salvo en caso de enroque.

Movimientos de las piezas:

REY: Tiene dos movimientos posibles:

- Normal: Puede ir a cualquier casilla vacía contigua a la suya (ya sea hacia delante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal). Solo se mueve una casilla por turno.
- Enroque: El rey se desplaza dos casillas lateralmente y la torre le salta por encima.

El enroque está permitido en los siguientes casos:

- Es la primera vez en la partida que ese rey se mueve.
- También es la primera vez en la partida que esa torre se mueve.
- El rey no puede estar en situación de jaque.
- Al enrocarse, el rey no puede pasar por una casilla amenazada por la pieza de un rival.
- El rey tampoco puede quedarse en una casilla amenazada por una pieza del contrario, ya que se pondría en situación de jaque.
- Todas las casillas por las que se van a desplazar el rey y la torre tienen que estar vacías.
- El rey y la torre deben estar en la misma fila.

CABALLO: El caballo se mueve formando una ele, ya sea con dos movimientos hacia adelante o atrás y luego uno lateral, o uno lateral y luego dos hacia adelante o atrás. Esta pieza es la única que puede saltar por encima de otras piezas. El caballo no captura las piezas por encima de las que salta sino las que están en su casilla de destino.

ALFIL: Se juega en un desplazamiento en diagonal de todas las casillas que se quiera pero sin saltar por encima de otras piezas.

TORRE: Se juega en un desplazamiento, vertical u horizontal, de todas las casillas que se quiera, pero sin saltar por encima de otras piezas.

REINA: Se mueve en vertical, horizontal o diagonal, tantas casillas como se desee.

PEÓN: Al igual que el rey, tiene dos movimientos posibles:

- Avanza una casilla hacia delante. Sin embargo, si no ha jugado todavía, tiene la facultad de avanzar dos casillas a la vez.
- Ataca en diagonal, a derecha o izquierda, avanzando una sola casilla.

Promoción del peón:

Cuando un peón alcanza la octava línea no puede avanzar más. Entonces se convierte en la pieza que quiera el jugador (salvo un peón o un rey). Se suele optar por la reina, por su versatilidad.

Jaque:

El rey está en jaque cuando es atacado por una pieza enemiga. Es habitual anunciar el hecho al adversario diciéndole «jaque». No está permitido hacer una jugada en la que un jugador sitúe a su rey en situación de jaque. Existen tres maneras de escapar a una situación de jaque:

- Mover al rey a una casilla en la que esté a salvo.
- Capturar la pieza que tiene en jaque al rey amenazado.
- Interponer otra pieza entre el rey y aquella que lo amenaza a modo de escudo.

Jaque mate:

Un jugador está en jaque mate cuando está en situación de jaque y sin posibilidad de escapatoria. Eso significa que ha perdido la partida.

Objetivo del juego:

El objetivo es capturar el rey del adversario.

Tablas:

Hay tres motivos por los que la partida puede quedar en tablas, es decir, sin vencedor ni vencido:

- Cuando no hay piezas suficientes para completar el jaque mate (por ejemplo, cuando quedan solamente dos reyes, o un rey y un alfil de un color contra el rey del otro, etcétera).
- Cuando un jugador está «ahogado»: sin llegar a estar en jaque, no puede hacer ningún movimiento.
- Cuando una misma posición de las fichas en el tablero se reproduce tres veces consecutivas.

DAMAS (2 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de ajedrez & damas + 24 damas.

Colocación de las fichas:

Antes de empezar, los jugadores deben colocar el tablero de manera que cada uno vea una casilla blanca en la parte inferior derecha del mismo. Cada jugador dispone sus fichas en las tres filas del tablero más cercanas a él, de 4 en 4, en las casillas oscuras. Empieza la partida quien juegue con las fichas oscuras. Se juega por turnos. En cada turno, el jugador moverá una sola ficha.

Reglas del juego:

El juego consiste en mover las piezas en diagonal con la intención de «comer» las fichas del contrario pasando por encima de ellas. Una ficha se puede desplazar en diagonal hacia adelante de casilla en casilla solo si esta está vacante. En cambio, si hay una ficha del adversario en esa casilla, el jugador se la puede «comer», saltando a la siguiente casilla en diagonal. En ese caso, retirará del tablero la ficha comida. Si la ficha que se ha comido la del contrario va a parar a una casilla desde donde puede comer más fichas siguiendo el mismo sistema, continúa comiendo y retirando por el mismo método todas las fichas que le sea posible.

Cómo hacer «dama»:

Al iniciar la partida, todas las fichas del tablero son simples. Una ficha simple solo puede desplazarse hacia adelante. La hilera de casillas más alejada de cada jugador es la hilera de las damas. Las fichas que consiguen llegar a la última fila del tablero se consideran damas y son coronadas. Se coloca entonces otra ficha del mismo color encima de ellas. Una dama tiene

las mismas posibilidades de movimiento y de captura que las otras fichas, pero además puede desplazarse hacia atrás tanto como hacia adelante y avanzar tantas casillas libres como desee. Cuando una ficha alcanza la hilera de las damas debe pararse para ser coronada, por lo que no podrá continuar capturando, como lo haría una que ya fuera dama.

Objetivo:

El objetivo de este juego es impedir que el adversario pueda desplazarse. Esta situación se obtiene comiendo sus fichas o bloqueándolas. El primer jugador que no pueda mover ficha en su turno pierde la partida.

DAMAS CHINAS (MÁX. 3 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de damas chinas + 60 canicas.

Cada jugador coge 10 canicas del mismo color y las coloca en el interior de una de las seis puntas de estrella, en sus diez huecos respectivos. El objetivo del juego es llegar a ocupar los diez espacios de la punta de la estrella que se encuentra diagonalmente opuesta. El jugador que empieza la partida se elige por sorteo, y las jugadas se producirán por turnos y de la siguiente manera:

1. Moviendo la canica una sola vez a un punto adyacente vacío.
2. Saltando por encima de una canica adyacente a un sitio vacío. Está permitido saltar tanto las canicas ajenas como las propias.

Las canicas por encima de las cuales se ha saltado permanecerán siempre en el tablero. No se retiran, como en el juego de damas tradicional. Se permite hacer dos, tres o más saltos en una jugada con la misma canica, ocupando siempre el lugar vacío adyacente a la ficha saltada. Se puede mover o saltar en cualquier dirección. El jugador que sea el primero en ocupar los diez puestos en la punta de estrella opuesta a la que eligió como posición inicial será el ganador.

PARCHÍS (MÁX. 4 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de parchís + 4 peones por jugador + 1 dado.

Cada jugador coloca sus fichas en su respectiva casilla de salida. Antes de empezar, los jugadores tiran el dado y comienza aquel que saque la mayor puntuación. El objetivo es dar la vuelta a todo el tablero y hacer entrar las cuatro fichas en el centro del mismo, lo que se denomina la «casa». Para poner una ficha en juego es necesario sacar un 5 con el dado. Los jugadores juegan por turnos, avanzando con cualquier ficha tantas casillas como indique el dado. Si un jugador saca un 6, juega dos veces. Si saca tres 6 seguidos, la última ficha movida debe volver a la casilla de salida. Cuando un jugador tenga

las 4 fichas en juego, si saca un 6 se cuenta 7. Cuando una ficha coincida con una casilla ocupada por otra de distinto color, se come a la ficha del contrario, obligándolo a volver a la casilla de salida. El jugador que se ha comido la ficha de otro avanza 20 casillas. Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas señaladas con un círculo, que se denominan «seguros». Dos fichas de un mismo color en una casilla forman una «barrera» que impide el paso de sus contrincantes. Esta tendrá que deshacerse cuando el jugador que la forma saque un 6. Cada ficha que entra en «casa» da derecho a su jugador a avanzar 10 casillas con la ficha que desee. Si un jugador no llega a «casa» de una tirada exacta de dados, deberá retroceder todos los puntos sacados de más y seguir intentándolo en su siguiente turno. Gana el jugador que logre hacer entrar sus fichas en su «casa» el primero.

JUEGO DE LA OCA (MÁX. 4 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de oca + 1 peón por jugador + 1 dado.

Cada jugador lanza por turnos el dado y avanza tantas casillas como este indique. Al caer en una casilla que representa una oca, pasa a la oca siguiente y vuelve a tirar («de oca a oca y tiro porque me toca»). Cuando un jugador caiga en la casilla 6, pasa a la 12 («de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente»), si cae en la 26, pasa a la 53 y tira de nuevo («de dado a dado y tiro porque me ha tocado»), si es en la 19 (la posada), en la 31 (el pozo) o en la 42 (el laberinto), perderá dos turnos. Cuando caiga en la 52 (la cárcel), esperará a que otro jugador caiga en dicha casilla, y se situará en el sitio que este haya dejado. Si cae en la 53, pasa a la 26 y tira de nuevo («de dado a dado y tiro porque me ha tocado») y si cae en la 58 (la muerte), pasa a la 1. Si durante el juego cae en una casilla ocupada por otro jugador, este pasará a la casilla del que llega. Gana la partida quien llegue antes a la casilla número 63 en una jugada exacta. Si no llega de una tirada exacta de dados, deberá retroceder todos los puntos sacados de más y seguir intentándolo en su siguiente turno.

SERPIENTES Y ESCALERAS (MÁX. 4 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de serpientes y escaleras + 1 peón por jugador + 1 dado.

Cada jugador lanza por turnos el dado y avanza tantas casillas como este indique. Si el jugador va a parar a una casilla donde comienza una escalera, sube por ella. En cambio, si acaba en una casilla que tenga la cabeza de una serpiente, baja hasta la cola. Cuando el jugador coincida en la misma casilla con uno de sus oponentes, «captura su ficha» y el contrincante debe vol-

ver a la casilla de salida. Si el jugador saca un 6 con el dado, avanza seis casillas y luego vuelve a tirar. Gana el jugador que llegue primero a la meta con una tirada de dados exacta.

FÓRMULA 1 (MÁX. 4 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de Fórmula 1 + 1 peón por jugador + 2 dados.

Cada jugador elige un peón y lo sitúa en la casilla de salida (flechas de colores). Los jugadores tiran los dos dados. El que saque el número más alto empieza, y los demás siguen en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira los dados y avanza el número de casillas que estos indiquen. Después tira el segundo jugador, y así sucesivamente. Cuando un jugador cae en una casilla con puntuación, ya sea positiva o negativa, se sumo o resta esos puntos. El primero en llegar a la meta de una tirada exacta gana la partida y diez puntos suplementarios. El jugador con más puntos positivos después de 5 partidas será proclamado vencedor.

JUEGO DEL MOLINO (2 JUGADORES)

Qué necesitas: Tablero de juego del molino + 18 damas (9 de cada color).

Un jugador coge 9 fichas blancas. El otro, 9 fichas negras. El objetivo del juego es formar cuantas más filas de 3 piezas verticales u horizontales mejor, así como «comer», todas las fichas del contrario. Las filas de 3 fichas de un mismo color se llaman «molinos». Los jugadores se turnan para poner sus fichas en los círculos marcados en tablero hasta que las 18 piezas hayan sido colocadas. Cada jugador trata de formar molinos a la vez que intenta impedir que su oponente los forme también. Una vez colocadas todas las fichas, los jugadores se turnan para deslizarlas a lo largo de las líneas hasta los puntos vecinos no ocupados. Solo se puede mover una ficha por turno, y solo de forma horizontal o vertical, siguiendo las líneas del tablero. En esta fase, un jugador puede comerse la ficha del otro para hacer un molino.

EXCEPCIÓN: La ficha del oponente que forma parte de un molino previamente creado no puede ser eliminada. Si todas las fichas del oponente forman parte de molinos, entonces se hace una excepción y el jugador puede quitar cualquiera de las fichas de su oponente. El primer jugador en eliminar todas las fichas del contrario gana.

LISTA DE PEÇAS

- 1 caixa com 4 tabuleiros duplos
- 32 peças de xadrez
- 24 peças de damas
- 16 peões de cores
- 60 berlindes de cores
- 2 dados

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas bolas e pequenas partes. Risco de engasgamento.

Atenção: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar sob a supervisão de um adulto. Limpar com um pano seco.

XADREZ (2 JOGADORES)

O que precisa: Tabuleiro de xadrez & damas + 32 peças de xadrez.

Antes de começar, os jogadores devem colocar o tabuleiro de forma a que cada um tenha uma casa branca no canto inferior direito do mesmo.

Colocação das peças:

Na fila inferior, de esquerda para a direita: torre, cavalo, bispo, rei, rainha (ou rainha e rei, dado que a rainha fica sempre na casa da sua cor), bispo, cavalo, torre. Na fila seguinte: os 8 peões, um em cada casa.

Desenvolvimento do jogo:

É um jogo de ataque e defesa. Os jogadores devem atacar as peças rivais. Uma peça captura outra quando se coloca na sua casa. Então, a peça capturada será retirada. Os jogadores devem pensar como capturar as peças rivais para impedir que estas defendam o seu rei e, ao mesmo tempo, devem também defender as suas próprias peças. O jogo começa com as peças brancas. É jogado à vez. Em cada vez, o jogador moverá uma única peça, salvo em caso de roque.

Movimentos das peças:

REI: Tem dois movimentos possíveis:

- Normal: pode ir a qualquer casa livre ao lado da sua (quer seja para a frente, atrás, para os lados ou na diagonal), mas apenas uma casa de cada vez.
- Roque: o rei move-se duas casas lateralmente e a torre salta por cima.

O roque é permitido nos seguintes casos:

- Se for a primeira vez no jogo que é movida a peça do rei.
- Se também for a primeira vez no jogo que é movida a torre.
- O rei não pode estar em situação de xeque.
- Ao efetuar o roque, o rei não pode passar por uma casa ameaçada pela peça de um rival.
- O rei também não pode ficar numa casa ameaçada por uma peça do adversário, dado que estaria em situação de xeque.
- Todas as casas pelas quais vai ser movimentado o rei e a torre têm de estar livres.
- O rei e a torre devem estar na mesma fila.

CAVALO: O cavalo movimenta-se em L, quer seja com dois movimentos para a frente ou para trás e um lateral, ou um lateral e depois dois para a frente ou para trás. Esta peça é a única que pode saltar sobre as outras. O cavalo não captura as peças que salta, mas sim as que estão na sua casa de destino.

BISPO: Move-se na diagonal todas as casas que quiser, mas sem saltar por cima de outras peças.

TORRE: Move-se de forma reta, vertical ou horizontal, todas as casas que quiser, mas sem saltar por cima de outras peças.

RAINHA: Mexe na vertical, na horizontal ou na diagonal, todas as casas como desejar.

PEÃO: Como o rei, tem dois movimentos possíveis:

- Avança uma casa para a frente. No entanto, no seu primeiro movimento, tem a possibilidade de avançar duas casas.
- Ataca na diagonal, para a direita ou para a esquerda, avançando apenas uma casa.

Promoção do peão: Quando um peão atingir a oitava linha não pode avançar mais. Então torna-se na peça que o jogador quiser (salvo um peão ou um rei). Costuma optar-se pela rainha, pela sua versatilidade.

O xeque:

O rei está em xeque quando é atacado por uma peça inimiga. É habitual anunciar o facto ao adversário dizendo «xeque». Não é permitido fazer uma jogada em que um jogador coloque o seu rei em situação de xeque. Existem três maneiras de anular uma situação de xeque:

- Mover o rei para fora de perigo.
- Capturar a peça adversária que está a efetuar o xeque ao rei.
- Colocar outra peça entre o rei e peça adversária, para fazer de escudo.

Xeque-mate:

Um jogador está em xeque-mate quando está em situação de xeque e sem possibilidade de fuga. Isto significa que perdeu o jogo.

Objetivo do jogo:

O objetivo é capturar o rei do adversário.

Empate:

Há três motivos pelos quais o jogo pode ser um empate, isto é, ficar sem vencedor nem vencido:

Quando não existem peças suficientes para completar o xeque-mate (por exemplo, quando restam apenas dois reis, ou um rei e um bispo de uma cor e um rei do outro, etc.).

- Quando um jogador está «encurralado»: sem chegar a estar em xeque, não pode fazer nenhum movimento.
- Quando uma mesma posição das peças no tabuleiro é repetida três vezes consecutivas.

DAMAS (2 JOGADORES)

O que precisa: Tabuleiro de xadrez & damas + 24 damas.

Colocação das peças:

Antes de começar, os jogadores devem colocar o tabuleiro de forma a que cada um tenha uma casa branca no canto inferior direito do mesmo. Cada jogador coloca as suas peças nas três filas do tabuleiro mais próximas dele, de 4 em 4, nas casas escuras. Joga-se por turnos. Na sua vez, o jogador movimentará uma única peça.

Regras do jogo:

O jogo consiste em mover as peças na diagonal com a intenção de «comer» as peças do adversário passando por cima delas. Uma peça pode ser movimentada na diagonal para a frente de casa em casa, apenas se estiver livre. Caso contrário, se houver uma peça do adversário nessa casa, o jogador pode «comê-la» saltando para a seguinte casa em diagonal. Nesse caso, será retirada do tabuleiro a peça capturada. A peça que comeu a peça do adversário pode continuar a fazê-lo em cadeia quando passa para uma casa vaga e a circunstância se repete, retirando através do mesmo método todas as peças que for seja possível.

Como obter uma «dama»:

Ao iniciar o jogo, todas as peças do tabuleiro são simples. Uma peça simples só se pode movimentar em frente. A fila de casas mais afastada de cada jogador é a fila das damas. As peças que conseguem chegar à última fila do tabuleiro são consideradas damas e são coroadas. Coloca então outra peça da mesma cor por cima delas. Uma dama tem as mesmas possibilidades de movimento e de captura que as outras peças, e ainda, pode movimentar-se para atrás e para a frente e avançar o número

de casas livres que desejar. Quando uma peça atinge a fila das damas deve parar para ser coroada, pelo que não poderá continuar a comer em cadeia.

Objetivo:

O objetivo deste jogo é impedir que o adversário possa movimentar-se. Esta situação consegue-se comendo as suas peças ou bloqueando-as. O primeiro jogador que não possa mover nenhuma peça na sua vez perde o jogo.

DAMAS CHINESAS (MÁX. 3 JOGADORES)

O que precisa: Tabuleiro de damas chinesas + 60 mármorees.

Cada jogador escolhe dez mármorees iguais e coloca-os no interior de uma das dez pontas da estrela, nos seus dez lugares respetivos. O objetivo do jogo é conseguir ocupar os dez espaços da ponta da estrela que se encontra diagonalmente oposta. O jogador que inicia o jogo é escolhido à sorte e a seguir jogam à vez da seguinte maneira:

1. Movendo o mármore uma única vez para um ponto adjacente vazio.
2. Saltando por cima de um mármore adjacente para um ponto vazio. É possível saltar por cima dos mármorees dos outros jogadores e das suas.

Estos mármorees que se saltam permanecem sempre no tabuleiro. Não são retirados, como no jogo de damas tradicional. É permitido fazer dois, três ou mais saltos de uma vez com o mesmo mármore, ocupando sempre o lugar vazio adjacente ao mármore saltado. É possível mover ou saltar em qualquer direção. Ganha o jogador que seja o primeiro a ocupar os dez lugares na ponta da estrela oposta à que escolheu inicialmente.

LUDO (MÁX. 4 JOGADORES)

O que precisa: Tabuleiro de ludo + 4 peões por jogador + 1 dado.

Cada jogador coloca os seus peões na respetiva casa de saída. Antes de começar a jogar, os jogadores lançam o dado e começa quem obtiver mais pontos. O objetivo é percorrer todo o tabuleiro e conseguir fazer com que os seus peões cheguem à casa final, no centro do mesmo. Para colocar um peão em jogo é necessário conseguir um 5 com o dado. Os jogadores jogam por turnos, avançando com qualquer peão as posições que indicar o dado. Se um jogador obtém um 6, joga duas vezes. Se obtiver três 6 seguidos, o último peão que moveu deve voltar à casa de saída. Quando um jogador tiver os 4 peões em jogo, e sair um 6, conta 7.

Quando um peão coincidir com uma casa ocupada por outro de diferente cor, captura o peão do adversário, obrigando-o a voltar à casa de saída. O jogador que capturou o peão do outro avança 20 casas. Excluem-se do caso anterior os peões que ocupam casas indicadas com um círculo, que são designadas «seguros». Dois peões de uma mesma cor numa casa formam uma «barreira» que impede a passagem de seus oponentes. Esta tem de ser derrubada quando o jogador que a formou consiga um 6.

O GANSO (MÁX. 4 JOGADORES)

O que precisa: Tabuleiro de ganso + 4 peões por jogador + 1 dado.

Cada jogador lança o dado à vez e avança as casas correspondentes. Ao cair numa casa que representa um ganso salta para o ganso seguinte e volta a lançar («de ganso a ganso, outra vez o dado lança»). Quando um jogador cair na casa 6 passa para a 12 («de ponte em ponte, lanço o dado e vejo o número que esconde»), se cair na 26 passa para a 53 e lança de novo («de dados em dados, outro número é lançado»), se cair na 19 (a pousada), 31 (o poço) ou 42 (o labirinto) fica duas voltas sem jogar. Quando cair na 52 (a prisão) não poderá sair até que outro jogador caia na mesma casa, e colocará a ficha na casa que ele tenha deixado. Se cair na 53 passa para a 26 e lança de novo (de dados em dados, outro número é lançado), se cair na 58 (a morte) passa para a 1. Se durante o jogo cair numa casa ocupada por outro jogador, este último é enviado para a casa onde estava a ficha que chega. Ganha o jogo quem chegar em primeiro lugar ao número 63 com um lançamento exato. Deverá retroceder o número de casas que sobraram e continuar a tentar na próxima volta.

SERPENTES E ESCADAS (MÁX. 4 JOGADORES)

Precisas de: Tabuleiro de serpentes e escadas + 1 peão por jogador + 1 dado.

Cada jogador lança à vez o dado e avança tantas casas quantas indicadas por este. Se o jogador cair numa casa onde começa uma escada, sobe por ela. Mas se, ao contrário, parar numa casa que tenha a cabeça de uma serpente, desce até à cauda. Quando o jogador coincidir na mesma casa com um dos seus oponentes, «captura a sua ficha» e o adversário deve regressar à casa de saída. Se o jogador tirar um 6 com o dado, avança seis casas e a seguir volta a lançar. Vence quem primeiro atingir a meta de um lance de dados exato.

FÓRMULA 1 (MÁX. 4 JOGADORES)

Precisas de: Tabuleiro de Fórmula 1 + 1 peão por jogador + 2 dados.

Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no quadrado de partida (setas coloridas). Os jogadores lançam os dois dados. O jogador que rola o número mais alto começa, e os outros seguem por ordem dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador lança os dados e avança o número de quadrados indicado pelos dados. Depois o segundo jogador rola, e assim por diante. Quando um jogador aterra numa praça com uma pontuação, seja positiva ou negativa, esses pontos são adicionados ou subtraídos. O primeiro jogador a chegar ao fim de um lançamento exacto ganha a partida e dez pontos extra. O jogador com os pontos mais positivos após 5 jogos é declarado o vencedor.

JOGO DO MOINHO (2 JOGADORES)

Precisas de: Tabuleiro de jogo do moinho + 18 damas (9 de cada cor).

Um jogador pega em 9 peças brancas. O outro, em 9 peças negras. O objetivo do jogo é formar o maior número de linhas de 3 peças verticais ou horizontais, bem como «capturar» todas as peças do adversário. As linhas de 3 peças da mesma cor chamam-se «moinhos». Os jogadores, alternadamente, vão colocando as suas peças nos círculos marcados no tabuleiro até terem colocado as 18 peças. Cada jogador procura formar moinhos, tentando impedir que o oponente os forme também. Depois de colocadas todas as peças, os jogadores alternam-se para as deslizar ao longo das linhas até aos pontos adjacentes vazios. Somente é permitido mover uma peça de cada vez, e apenas na horizontal ou vertical, seguindo as linhas do tabuleiro. Nesta fase, um jogador pode capturar a peça do outro para fazer um moinho.

EXCEÇÃO: A peça do oponente que faz parte de um moinho já formado não pode ser removida. Caso todas as peças do oponente façam parte de moinhos, abre-se uma exceção e o jogador pode remover qualquer uma das peças do seu oponente. O primeiro jogador a remover todas as peças do adversário vence.



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 - 28009 Madrid

España / Espanha · NIF: A-28017895.

Fabricado en / na China.

Ref.: PH06E001