

Dice Baseball Game

Version 1

Pitching team's rolls one dice to see what pitch is thrown...

1. Strike
2. Ball
3. Strike
4. Ball
5. Strike
6. Ball

If a strike, the batting team rolls two dice for a...

- 1/1: double (runners advance 2 bases)
- 1/2: ground out (double play)
- 1/3: hit by pitch
- 1/4: single (runners advance 1 base)
- 1/5: ground out (double play)
- 1/6: strike (strikeout)
- 2/2: double (runners advance 3 bases)
- 2/3: pop out
- 2/4: single (runners advance 2 bases)
- 2/5: strike (strikeout)
- 2/6: ground out
- 3/3: triple
- 3/4: strike (strikeout)
- 3/5: ground out (fielder's choice)
- 3/6: fly out
- 4/4: error (runner's advance 1 base)
- 4/5: fly out
- 4/6: fly out (rbi if runner on third)
- 5/5: single (runner's advance 1 base)
- 5/6: pop out
- 6/6: home run

Parentheses indicate situations that may or may not apply depending on runners currently on base. For a fielder's Choice, batter is out and runners advance 1 base.

Like in baseball, play until three outs are recorded in an inning, move the players around the bases on hits rolled. Make sure to watch your count and try to strike out batters!

No bunting or stealing - only hits can move the players!

Le frappeur lance un dé pour voir quel balle est lancé...

1. Frappe
2. Ballon
3. Coup
4. Ballon
5. Coup
6. Ballon

En cas de Frappe, le frappeur lance deux dés pour un...

- 1/1 : double (les coureurs avancent de 2 bases)
- 1/2 : Retrait sur une roulante (double jeu)
- 1/3 : touché par le lancer
- 1/4 : simple (les coureurs avancent de 1 base)
- 1/5 : Retrait sur une roulante (double jeu)
- 1/6 : Prise (Retrait sur prises)
- 2/2 : double (les coureurs avancent de 3 bases)
- 2/3 : Retrait sur une chandelle
- 2/4 : simple (les coureurs avancent de 2 bases)
- 2/5 : Prise (Retrait sur prises)
- 2/6 : Retrait sur une roulante
- 3/3 : triple
- 3/4 : Prise (Retrait sur prises)
- 3/5 : Retrait sur une roulante (Choix défensif)
- 3/6 : Retrait sur une volante
- 4/4 : erreur (les coureurs avance 1 base)
- 4/5 : Retrait sur une volante
- 4/6 : Retrait sur une volante (Point Produit si coureur au troisième)
- 5/5 : simple (les coureurs avance 1 base)
- 5/6 : Retrait sur une chandelle
- 6/6 : Coup de circuit

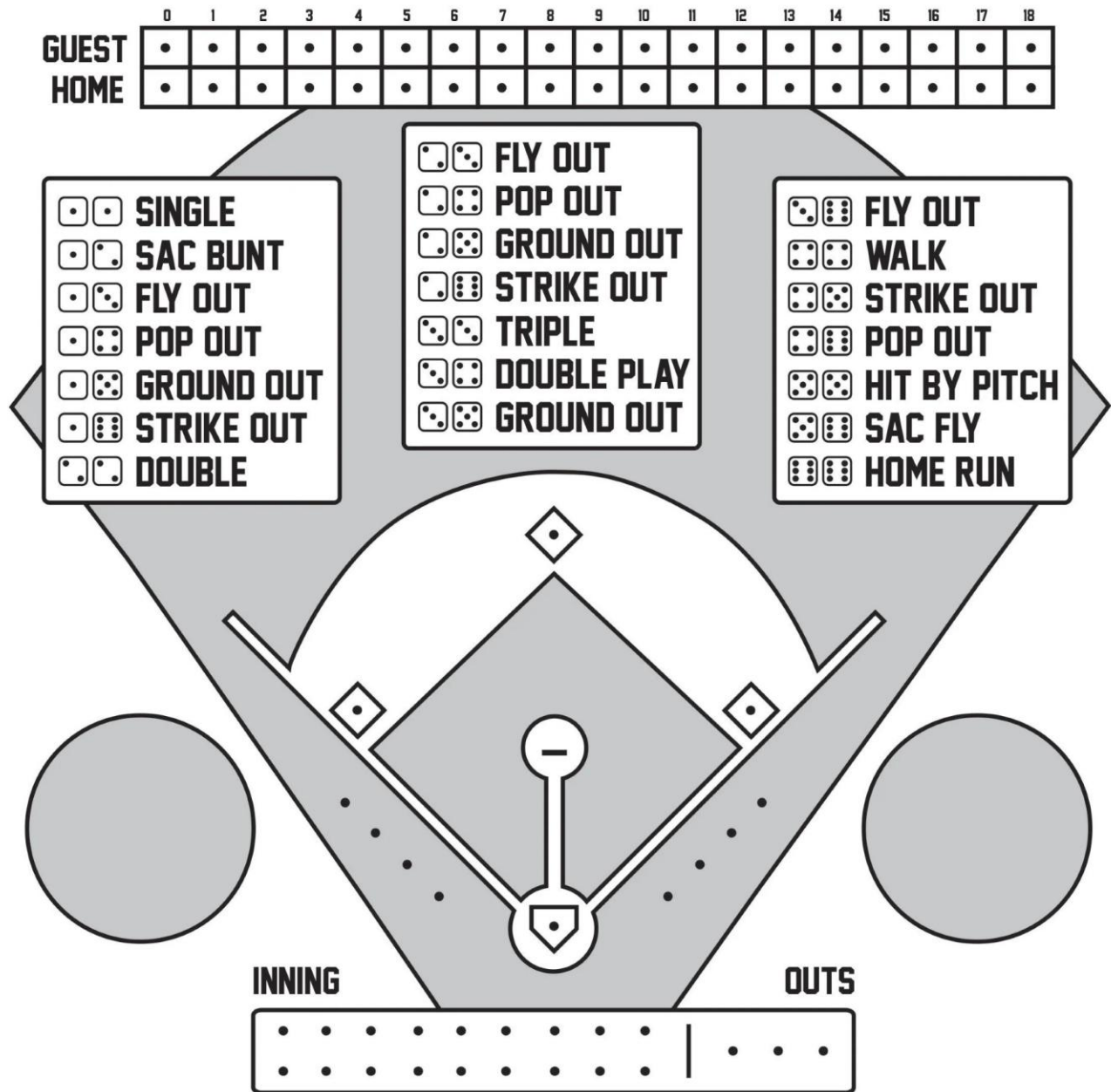
Les parenthèses indiquent des situations qui peuvent ou ne peuvent pas s'appliquer selon les coureurs actuellement sur la base. Pour un Choix défensif, le frappeur est éliminé et les coureurs avancent de 1 base.

Comme au baseball, jouez jusqu'à ce que trois retraits soient enregistrés dans une manche, déplacez les joueurs autour des bases.

Assurez-vous de surveiller votre compte et d'essayer de retirer le frappeurs !

Pas de vol de but - seuls les coups peuvent déplacer les joueurs !

Version 2



Enjoy the game ! / Bonne Partie !

Win like a Winner who Wins!

Gagner comme un Gagnant qui Gagne !

Dames chinois (chinese checkers)

Joueurs : 2-6.

Nécessaire : Plateau de jeu Dames chinoises, 60 pièces (10 de chaque couleur : blanc, jaune, rouge, vert, bleu, noir).

Mise en place : Les dames chinoises peuvent être jouées par deux, trois, quatre ou six joueurs. Pour le jeu à six joueurs, tous les pions et triangles sont utilisés. S'il y a quatre joueurs, le jeu commence dans deux paires de triangles opposés. Une partie à deux joueurs doit également être jouée à partir de triangles opposés. Dans une partie à trois joueurs, les pions commenceront dans trois triangles équidistants les uns des autres. Chaque joueur choisit une couleur, et 10 pions de cette couleur sont placés dans le triangle de couleur appropriée.

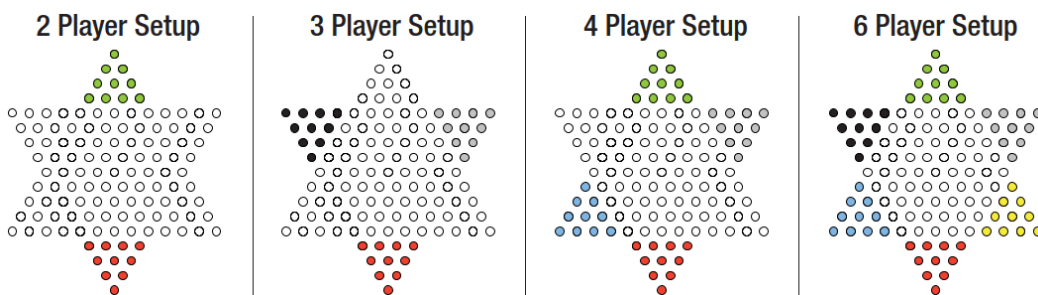
But du jeu : Être le premier joueur à déplacer les dix pions sur le plateau et dans le triangle opposé.

Comment jouer : Décidez qui commencera. Les joueurs se relaient pour déplacer un seul pion de leur propre couleur. Au cours d'un tour, un pion peut soit entrer dans un cercle adjacent, OU il peut faire un ou plusieurs sauts par-dessus d'autres pions. Lorsqu'un mouvement de saut est effectué, chaque saut doit être au-dessus d'un pion et dans un cercle vacant directement au-delà. Chaque saut peut être au-dessus de n'importe quel pion de couleur, y compris celui du joueur et peut se poursuivre en n'importe laquelle des six directions. Après chaque saut, le joueur peut soit terminer, soit, si possible et souhaité, continuer en sautant par-dessus un autre pion. De temps en temps, un joueur pourra déplacer un pion depuis le triangle de départ à travers le plateau et dans le triangle opposé en un tour !

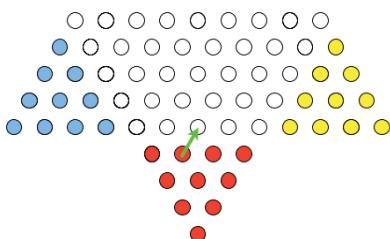
Les pions ne sont jamais retirés du plateau. Il est permis de déplacer un pion dans n'importe quel trou du plateau, y compris les trous dans les triangles appartenant à d'autres joueurs, même les triangles qui ne sont pas utilisés actuellement. Cependant, une fois qu'un pion a atteint le triangle opposé, il ne peut plus être sorti du triangle - uniquement à l'intérieur du triangle.

Comment gagner : Le premier joueur à occuper les 10 cercles du triangle de destination est le gagnant.

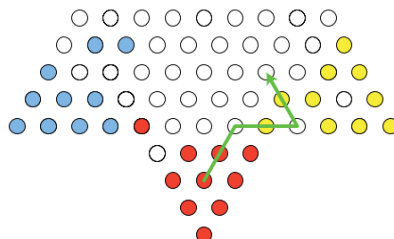
Si un joueur est empêché de déplacer un pion dans un cercle de son triangle de destination à cause de la présence d'un pion adverse dans ce cercle, le joueur a le droit d'échanger le pion adverse avec son propre pion.



Example: Hop



Example: Jump (x3 in a single turn)



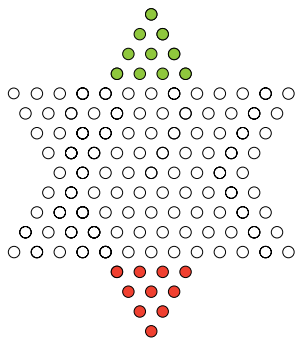


Chinese Checkers Rules

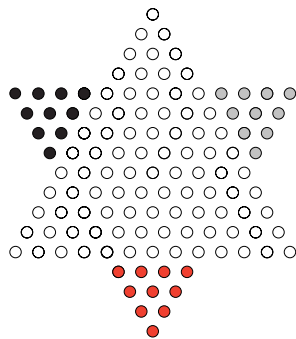
The following are the basic rules. Feel free to modify them to suit your style of play.

- For 2, 3, 4, or 6 Players
- **Objective:** Be the first player to move all your marbles from your home triangle to the triangle on the opposite side of the board.
- **Set up:** Fill your home triangle (the points around the outside of the board) with 10 of the same color marbles. For 2, 4, or 6 player games, players should play from opposing triangles. For three player games, leave the opposing triangles open.
- **Play:** Choose a player to go first. Players then take turns moving their marbles across the board. Players can only move one marble per turn. There are two types of moves: hops and jumps. For a hop, a player can move their marble to an adjacent hole. This can be in any direction, however, once you have moved to an adjacent hole, your turn is over. For a jump, a player can jump over an adjacent marble (either their own, or an opponent's) if the next hole is unoccupied. You can make multiple jumps (with the same marble) in a turn. Once you take your hand off the marble, your turn is over. The first player to fill the triangle on the opposite side of the board is the winner. Obviously, jumps are better moves, though there will be times when a hop is necessary. As you develop your own strategies, you'll learn to use hops to set up jumps and/or to block your opponents.

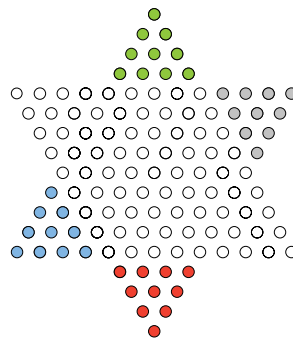
2 Player Setup



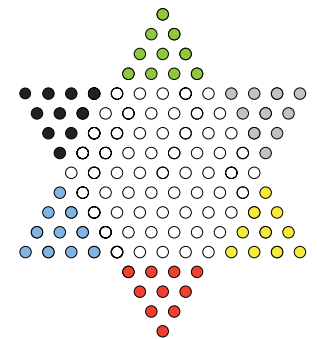
3 Player Setup



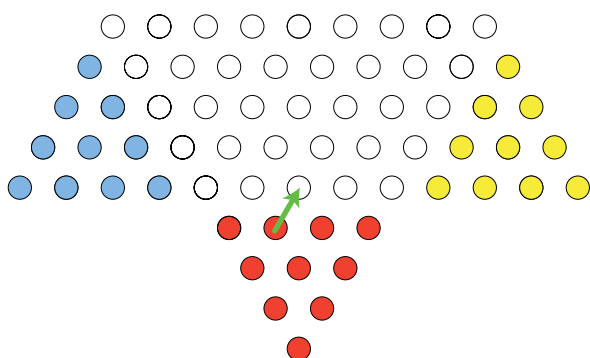
4 Player Setup



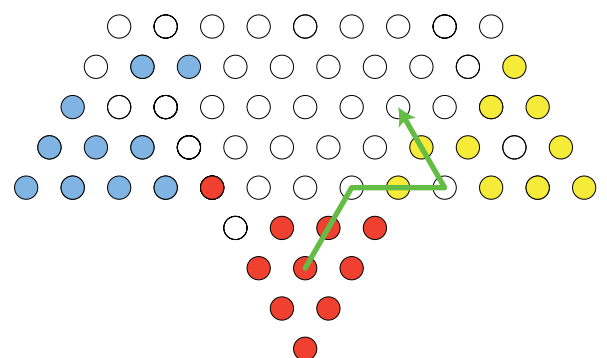
6 Player Setup



Example: Hop



Example: Jump (x3 in a single turn)



Connect Four

2 players

Materials:

Connect Four grid, 42 checkers (21 of each color)

Objective:

To be the first player to get 4 checkers in a row

To play:

1. Players attach the legs to the grid and set it up so that both players can reach it. Make sure the lever at the bottom of the grid is set so the checkers will not fall through.
2. Players decide which color checkers they will use and who will go first.
3. Players take turns placing checkers into the grid until one player has a row of 4 of his or her checkers in a row.

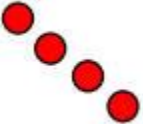
The row can be up and down (vertical),



across (horizontal),



or diagonal.



4. The first player to make a row wins the game. The winner clears the grid by sliding the lever at the bottom of the board to one side, dropping the checkers.

2 joueurs

Matériaux:

Grille Connect Four, 42 pions (21 de chaque couleur)

Objectif:

Être le premier joueur à obtenir 4 pions d'affilée

Jouer:

1. Les joueurs attachent les jambes à la grille et l'installent de manière à ce que les deux joueurs puissent l'atteindre. Assurez-vous que le levier au bas de la grille est réglé de manière à ce que les pions ne tombent pas.
2. Les joueurs décident quelles couleurs ils utiliseront et qui jouera en premier.
3. Les joueurs placent à tour de rôle des pions dans la grille jusqu'à ce qu'un joueur ait une rangée de 4 de ses pions d'affilée.

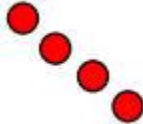
La rangée peut être de haut en bas (verticale),



à travers (horizontal),



ou en diagonale.



4. Le premier joueur à former une rangée remporte la partie. Le gagnant efface la grille en faisant glisser le levier au bas du plateau d'un côté, laissant tomber les pions.

Jeu de l'Oie

Pour jouer au jeu de l'Oie, il vous faut :

Le jeu de plateau de l'Oie composé de 63 cases réparties en spirale.

2 Dés

Un pion pour chaque joueur

Commencer une partie de jeu de l'Oie :

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre ou chiffre obtenue, le joueur avance son pion case par case.

Il existe des règles du jeu de l'Oie à respecter selon le nombre que l'on fait ou de la case sur laquelle on tombe.

Voyons plus en détails ces règles :

Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait 9 par 6 et 3, il doit avancer son pion immédiatement au nombre 26. S'il fait 9 par 4 et 5, il ira au nombre 53.

Si lors de la partie, le joueur tombe sur une oie, il avance de nouveau du nombre de points réalisés.

Si un joueur fait 6, il doit se rendre sur la case 12.

Le joueur qui tombe sur la case 19 correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.

Le joueur qui tombe sur la case 31 correspondant au puits attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.

Celui qui tombe sur la case 42 correspondant au labyrinthe retournera obligatoirement à la case 30.

Qui ira en 52 correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.

Le joueur qui va sur la case 58 correspondant à la case Tête de mort recommencera la partie depuis le début.

Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

Comment gagner une partie de jeu de l'Oie :

Pour gagner une partie de jeu de l'Oie, il faut être le premier à arriver sur la dernière case 63 mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score aux dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Game of the Goose

To play the Game of the Goose, you need:

The Goose board game composed of 63 squares distributed in a spiral.

2 Dice

A pawn for each player

Starting a Game of Goose:

Each player takes his turn by rolling the 2 dice. Depending on the number or figure obtained, the player advances his pawn square by square.

There are rules of the Goose game to follow depending on the number you make or the box you land on.

Let's take a closer look at these rules:

At the beginning of the game, if one of the players makes 9 by 6 and 3, he must advance his pawn immediately to the number 26. If he makes 9 by 4 and 5, he will go to the number 53.

If during the game, the player falls on a goose, he again advances the number of points made.

If a player rolls 6, he must move to square 12.

The player who lands on space 19 corresponding to a hotel will have to pass his turn for 2 turns.

The player who lands on space 31 corresponding to the well will wait for another player to arrive at the same number and take his place.

Whoever lands on box 42 corresponding to the labyrinth will necessarily return to box 30.

Who will go to 52 corresponding the prison will wait for another player to come to the same number to leave.

The player who goes to space 58 corresponding to the Death's Head space will restart the game from the beginning.

Whoever is joined by another player on the same square must go to the square where the other player was before playing.

How to win a Game of the Goose:

To win a game of Goose, you must be the first to arrive on the last box 63 but with the obligation to arrive exactly on this box. If the player has a dice score higher than the number of squares separating him from victory, he will have to move back that many additional squares.

F1 Racing Dice Game

<p>Regular Game</p> <p>Played with two regular D6 dice</p> <p>Special Game</p> <p>Played with D4, D6, D8, D12, D20 and a D30</p>	<p>Jeu régulier</p> <p>Se joue avec deux dés D6 réguliers</p> <p>Jeu Spécial</p> <p>Se joue avec D4, D6, D8, D12, D20 et un D30</p>
--	---



<p>The Gears</p> <p>The cars have 6 gears, each gear has its own die. The numbers on the dice tell you how many spaces to move the car.</p> <p>The higher the gear you choose, the faster and further the corresponding die will allow the car to travel (see movement table below).</p> <p>You are not allowed to skip gears when accelerating (e.g. changing straight from 1st to 3rd gear).</p>	<p>Les engrenages</p> <p>Les voitures ont 6 vitesses, chaque vitesse a son propre dé. Les chiffres sur les dés vous indiquent de combien de cases déplacer la voiture.</p> <p>Plus le rapport choisi est élevé, plus le dé correspondant permettra à la voiture de se déplacer rapidement et loin (voir tableau des mouvements ci-dessous).</p> <p>Vous n'êtes pas autorisé à sauter des vitesses lors de l'accélération (par exemple, passer directement de la 1ère à la 3ème vitesse).</p>
---	---

Gear / Engrenage	Die / Dé	Space / Espace
1	D4	1 - 4
2	D6	1 - 6
3	D8	1 - 8
4	D12	1 - 12
5	D20	1 - 20
6	D30	1 - 30

<p>Driving</p> <p>As in real life the car starts in 1st gear. Then you shift up to 2nd gear and so on up to 6th gear, in order to move as fast as possible.</p> <p>When it is a driver's turn he announces which gear he has chosen, moves the gear stick on his dashboard accordingly and then rolls the die which corresponds to the chosen speed.</p>	<p>Conduite</p> <p>Comme dans la vraie vie, la voiture démarre en 1ère vitesse. Ensuite vous passez en 2ème vitesse et ainsi de suite jusqu'en 6ème vitesse, afin d'aller le plus vite possible.</p> <p>Lorsque c'est au tour d'un pilote, il annonce le rapport qu'il a choisi, déplace le levier de vitesses sur son tableau de bord en conséquence puis lance le dé correspondant à la vitesse choisie.</p>
---	---

<p>He then moves his car forward the number of spaces indicated on the die. When the move is finished the car "stops".</p>	<p>Il fait alors avancer sa voiture du nombre de cases indiqué sur le dé. Lorsque le mouvement est terminé, la voiture "s'arrête".</p>
<p>Start</p> <p>Formation</p> <p>Every player rolls the black die in order to determine the starting position of his car.</p> <p>Whoever rolls the highest number gains pole position.</p> <p>The other cars are positioned in decreasing order according to the numbers rolled. In the case of a tie, all involved players re-roll the die.</p> <p>Start Before engaging 1st gear, every player rolls the d20 to see how successfully he can start.</p> <p>Number rolled:</p> <p>1 - poor start. The player has stalled the motor of his car. He cannot engage 1st gear and so he has to wait till the next round.</p> <p>Then he can start in 1st gear without having to roll the D20 again.</p> <p>Number rolled:</p> <p>between 2 and 16 - normal start.</p> <p>The player can start normally. He rolls the die for 1st gear and moves his car forward according to the number rolled.</p> <p>Number rolled:</p> <p>between 17 and 20 - great start! The player makes a fantastic start.</p> <p>He moves his car forward 4 spaces immediately, although he is still in 1st gear.</p> <p>The driver may shift to 2nd gear in the next round.</p>	<p>Démarrer</p> <p>Formation</p> <p>Chaque joueur lance le dé noir pour déterminer la position de départ de sa voiture.</p> <p>Celui qui obtient le plus grand nombre gagne la pole position.</p> <p>Les autres voitures sont positionnées par ordre décroissant selon les numéros obtenus. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés relancent le dé.</p> <p>Avant d'engager la 1ère vitesse, chaque joueur lance le d20 pour voir s'il réussit à démarrer.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>1 - mauvais départ. Le joueur a calé le moteur de sa voiture. Il ne peut pas engager la 1ère vitesse et doit donc attendre le tour suivant.</p> <p>Il peut alors repartir en 1ère vitesse sans avoir à relancer le d20.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>entre 2 et 16 - démarrage normal.</p> <p>Le joueur peut commencer normalement. Il lance le dé pour la 1ère vitesse et fait avancer sa voiture en fonction du nombre obtenu.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>entre 17 et 20 - bon début ! Le joueur fait un départ fantastique.</p> <p>Il avance immédiatement sa voiture de 4 cases, bien qu'il soit toujours en 1ère vitesse.</p> <p>Le pilote peut passer en 2e vitesse au tour suivant.</p>

Motor Damage

If a player rolls a 20 in 5th gear or a 30 in 6th gear, this puts a strain on his engine.

After his car has finished moving he must therefore roll d20 to test whether his engine has withstood the strain.

Number rolled:

1 - The player has stalled his car's engine. He must therefore wait for the next turn. It can then set off again in 1st gear.

Number rolled:

between 2 and 16 - normal start.

The player can continue by decreasing one speed.

Number rolled:

between 17 and 20 - it continues at the same speed!

The first player to reach space 86 wins!

You can also do a multi-lap race....

Dommages au moteur

Si un joueur obtient un 20 en 5e vitesse ou un 30 en 6e vitesse, cela met son moteur à rude épreuve.

Une fois que sa voiture a fini de rouler, il doit donc lancer le d20 pour tester si son moteur a résisté à l'effort.

Numéro obtenu:

1 - Le joueur a calé le moteur de sa voiture. Il doit donc attendre le tour suivant. Il peut alors repartir en 1ère vitesse.

Numéro obtenu:

entre 2 et 16 - démarrage normal.

Le joueur peut continuer en diminuant d'une vitesse.

Numéro obtenu:

entre 17 et 20 - il continue à la même vitesse!

Le premier joueur qui arrive à la case 86 Gagne !

Vous pouvez aussi faire une course à plusieurs tours

Football Dice Game / Jeu de dés

Matériel / Material

Un dé standard / One standard die

Une feuille de pointages / One score sheet

Un tableau de terrain / A field board

Un tableau type de jeu et de nombre de verges / A table of type of play and number of yards

Jouer / Play

Lancer d'abord le dé pour connaître le type de jeu / First roll the dice to find out the type of game

Relancer le dé pour connaître le nombre de verges / Roll the die again to find out the number of yards

Écrivez vos résultats sur la feuille de pointages / Write your results on the score sheet

Lorsque vous êtes sur le terrain de l'adversaire marquez un - devant nombres de Verge. Ce qui indique le nombre de verges qu'il vous reste à faire. Ex. -30 indique que vous êtes à la ligne 30 sur le terrain de l'adversaire.

When you are on the opponent's court score a - in front of yard numbers. Which indicates the number of yards you have left to go. Ex. -30 indicates that you are at line 30 on the opponent's field.

1	Inside RUN	4	Medium PASS
2	Outside RUN	5	Long PASS
3	Short PASS	6	Inside RUN

D: \ O:	Inside Run	Outside Run	Short Pass	Medium Pass	Long Pass
Run Defense	1 = -4	1 = -4	1 = 0	1 = 0	1 = -6
	2 = -2	2 = -2	2 = +2	2 = 0	2 = 0
	3 = 0	3 = 0	3 = +4	3 = +6	3 = 0
	4 = 0	4 = 0	4 = +4	4 = +6	4 = 0
	5 = +2	5 = +4	5 = +6	5 = +8	5 = 0
	6 = +4	6 = +6	6 = +10	6 = +16	6 = +20
Pass Defense	1 = 0	1 = 0	1 = -2	1 = -4	1 = -10
	2 = +2	2 = 0	2 = 0	2 = -2	2 = -6
	3 = +4	3 = +4	3 = 0	3 = 0	3 = -6
	4 = +4	4 = +6	4 = 0	4 = 0	4 = 0
	5 = +6	5 = +8	5 = +4	5 = 0	5 = 0
	6 = +8	6 = +12	6 = +6	6 = +6	6 = +10
Blitz	1 = 0	1 = -4	1 = -4	1 = -6	1 = -10
	2 = +2	2 = -2	2 = 0	2 = -4	2 = -10
	3 = +4	3 = 0	3 = +4	3 = -2	3 = -6
	4 = +6	4 = 0	4 = +4	4 = 0	4 = -6
	5 = +6	5 = +4	5 = +6	5 = 0	5 = 0
	6 = +8	6 = +8	6 = +10	6 = +8	6 = 0

Le jeu du moulin

La règle du jeu :

Le jeu du Moulin est un jeu de société traditionnel Européen. Il existait déjà dans l'Égypte antique et les Vikings connaissaient aussi ce jeu.

2 joueurs-euses

18 pions (neuf pions blancs et neuf pions noirs)

But du Jeu : Bloquer son adversaire ou ne lui laisser que 2 pions

Le jeu se déroule sur les 24 points du tableau (les 12 coins des carrés et les 12 intersections qu'ils forment avec les lignes perpendiculaires).

Le but est de parvenir à ce que le joueur adverse ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser des mouvements, ses pièces étant bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des **Moulins** (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Le jeu a deux phases bien différenciées.

Le jeu débute par une phase de placement des pions, puis est suivie par la phase de déplacements.

1ère Phase:

Le jeu commence avec le tableau vide. À la première phase les joueurs placent tour à tour leurs neuf pions sur un point libre quelconque du tableau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau.

2ème Phase:

Une fois les pions placés, on commencera la deuxième phase. Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces sur un point adjacent (à côté) libre, à travers la ligne qui relie le point d'origine et le point de destination.

Pendant les deux phases du jeu, si le pion incorporé ou déplacé termine un « moulin », c'est-à-dire une rangée de trois pions de la même couleur situées sur les trois points d'une même ligne, il sort du jeu un pion ennemi. A moins qu'il ne reste plus de pions à sortir, un joueur ne peut toucher aucun pion qui fasse partie d'un moulin ennemi. Une fois sorti du jeu, un pion ne peut plus y rentrer. Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau, il peut déplacer ses pions librement sur n'importe quel point du plateau (la règle des points adjacents ne vaut plus).

Fin du Jeu

Un joueur gagne la partie dans l'un des deux cas suivants :

Un des joueurs a réalisé 7 prises et par conséquent son adversaire a seulement deux pions et ne peut plus former de moulins.

Un des joueurs ne peut plus réaliser de mouvement parce que tous ses pions sont bloqués.

La partie est nulle quand il y a égalité quand aucun des 2 joueurs-euses n'arrive à gagner.

How To Play Nine Men's Morris

AMY NAYLOR JUN 29, 2014

Game Overview.

- The board begins empty. Each player has 9 playing pieces, these are the 'men'
- The board has 3 squares interlinked with each other, creating 24 holes where the lines overlap.
- Each player takes it in turns to place their men on a hole of their choosing.
- Once the men are placed, they can be moved sideways and upwards and downwards to try to make three in a row.
- For every three, the player may remove one of their opponent's men.
- The player wins when the opponent either cannot move, or has run out of men.

Where it came from

Nine Men's Morris has been around since the Romans came to Britain, and it became massively popular with the Anglo Saxons.

Holes and lines used to be cut into slate, wooden slabs, or even drawn into the sand, and stones or pebbles would be used as playing pieces.

The game is still around today, but it's not nearly as popular as it was all those hundreds of years ago.

Strategy is essential, and it's pretty damn hard to master until you've had a good few goes at it - it's miles harder than chess - so in this article is the basics. All the rules you need to know and how the game works. I'll then let you in on a few hints and tips.

I first discovered this game in a museum in Liverpool, UK, and have since been attempting to play well. I've only won a few games in my time... But it is incredibly addictive and tons of fun.

Lets bring Nine Men's Morris back in style!

The aim of the game

When placing your pieces on the board, be the first player to create a 'mill'. This is three pieces in a row. When you create a mill you can take any one piece from your opponent's off the board.

To win the game, trap the opponent so they cannot make any more moves. Or remove all but two of your opponent's pieces from the board.

The game also features on popular video game Assassin's Creed

It's kind of like tic tac toe, except insanely more difficult.

Stage one

- **Choose your colour**

Pebbles or playing pieces will usually be painted black and white. Nine will be black. Nine will be white. Once you've chosen your colour this will be your team of 'men' (that's what they call the playing pieces, hence the name of the game).

- **Place your first man on the board**

You've got 24 spots to choose from, but choose them wisely. Try not to place all your men in one place on the board. It is important to create mills yes, but it is also important to have access to the entire board with your pieces.

- **Creating a mill**

Mills must be a line of three men. They can be placed horizontally or vertically, but they do not count when placed on a diagonal line.

If you do successfully create a mill of three, you may chose any of your opponents men and permanently remove them from the game. Again, choose wisely.

- **Placing your final men on the board**

When both players have place all of their men on the board, we move on to stage two.

Watch the game being played

Stage Two

Now that you have placed all your men on the board, the game continues in a slightly different fashion.

- **Moving your men**

On your turn, move your men one space at a time. You must move horizontally or vertically, you may not move diagonally.

- **Trapping the opponent**

You cannot move onto the same space, or over the space of the opponent. So if the player places two of his/her men on either side of the corner on which the opponent's is place, it becomes trapped. If all the opponent's men become trapped, the player wins the game.

- **Removing the opponent**

Continue to create your rows of three, your mills, and with every mill created remove one of your opponent's men. If the opponent only has two men left on the board, the player has won.

Difficulty rating

Hints and tips

One crafty strategy for the game is to try to create one row of three, and one row of two. Make sure the two rows are next to each other. This will then enable you to continuously move your piece that makes up the third in the mill, backwards and forwards between each row, guaranteeing you a mill each turn and enabling you to take away your opponent's pieces.

Unless your opponent makes a mill elsewhere on the board and removes your piece that is creating the mills, you are guaranteed a winning game once in this position.

Ariel view of the board

Nine Men's Morris is a great strategy board game that will have you improving your thinking, logic, and problem solving skills.

To master this game you must play regularly, understand how the board works, develop tactics, and make good use of every space available.

Make sure your men are spread across the board in stage one of the game. Don't be too eager to create mills so early on, they're not essential at the beginning and you don't want to get yourself trapped!

Never played before?

[Have a go on the internet here](#)

Don't worry, you don't need anyone with you, this is a computerised opponent.

Create your own board

It's very easy to create your own game of Nine Men's Morris. Just use the image at the top of this article as reference, and draw the lines and dots in the sand. Collect nine pebbles each and voila! You've got yourself a game.

If you don't live near a beach or have any sand handy (which is understandable) all you have to do is draw the board on a piece of paper.

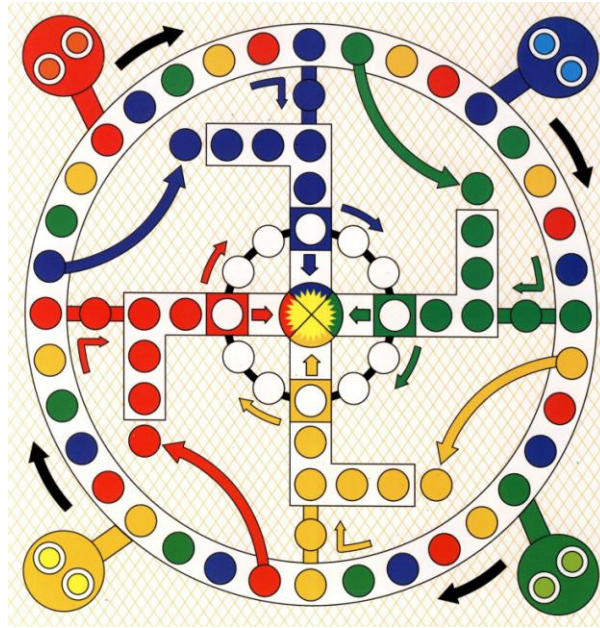
You can use counters, torn up pieces of paper, match heads, or anything small and easily movable as your pieces. Just make sure you can easily distinguish between which men belong to which player.

Of course alternatively you can go all out and find a stone slab to engrave!

Ancient boards.

Good luck, and have fun!

Manji Game



Up to 4 players

Material

2 pawns per player

1 Dice

Setup

Each player places his 2 pawns on his starting circle (House) which corresponds to his color.



To play

Each player rolls the die. The player with the lowest number starts.

Play is clockwise, as indicated by the black arrows on the outside section.

A player must always, if possible, move a pawn. If he cannot move a pawn he passes his turn.

Players will be able to take out a pawn only if they roll a 5.

This action is obligatory only if there are player pawns left at home. Only exception, if the exit square is already occupied by a pawn of his pawns, he cannot take the pawn out.

The player can move the pawns he has on the game board by rolling the dice.

It is mandatory to advance the exact number of squares indicated by the die if possible.

If a player rolls a 6, they can start playing again.

If all his pawns are out on the game board, the 6 will be worth a 7.

If you repeat 3 times in a row (you roll a “6” 3 times), the last pawn moved will return to its home.

Unless no move has been made or the last pawn moved is in the inner section.

To capture an opponent's pawn, you must land on the same square of this pawn and that it is not in the inner section.

If a player rolls a 5 and the exit square is occupied by 1 pawn that does not belong to him, he may eat the pawn that is on that square.

Interior section

The player who succeeds in bringing his 2 pawns to the central square, wins. To successfully fit a pawn into it, the player will need to roll the exact number with the dice.

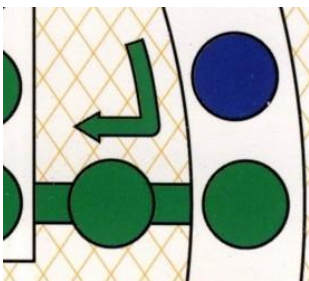


Once a pawn is in the inner section it cannot be eaten and returned home.

There are two entrances to get to the indoor section.

1. Entrance

If a pawn has managed to go completely around the game board, it can enter through the entrance indicated by the arrow shown in the figure below.



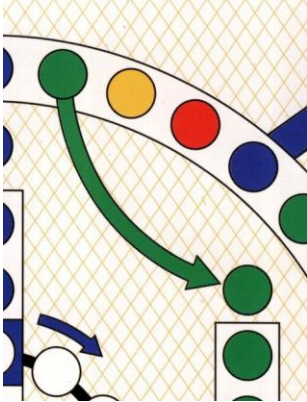
To successfully fit a pawn into it, the player will need to roll the exact number with the dice.

If a pawn reaches the arrival square, the player must move one of his pawns to the interior squares as far as possible.

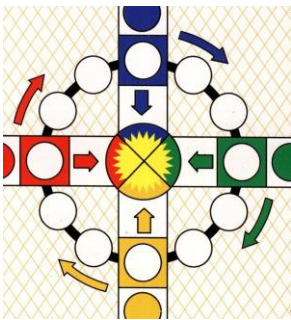
2. The Shortcut

If a pawn arrives on a circle of its color with an arrow towards the interior section, it can go to the circle located at the end of this arrow.

In the figure above, if a green pawn lands on this green circle, it can enter the inner section.



The small inner circle



In the small inner circle, if a pawn lands on the square with an arrow, as in the figure below,



he must make a complete turn around this small circle and will have to roll the exact number with the die to return to this square, then he can continue to the central square.

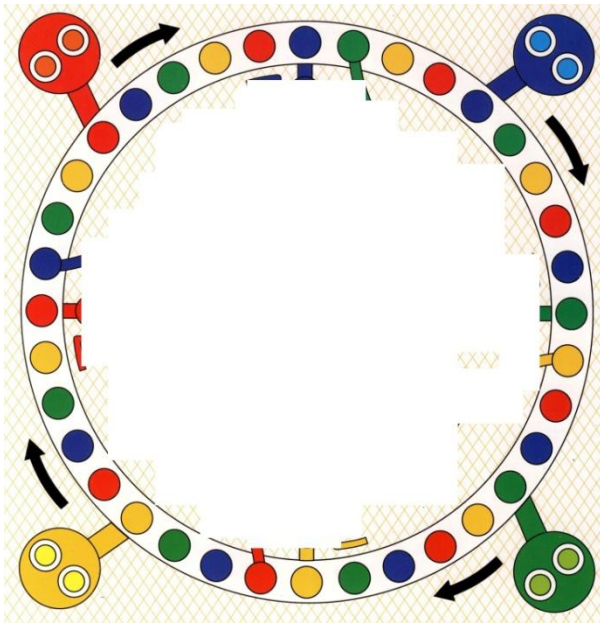
Note: Once the pawn is on this square, there are only 2 squares left to reach the central square!

In the small inner circle, if a player's pawn meets another pawn, it cannot pass over it. He must stop his pawn on the square just before.

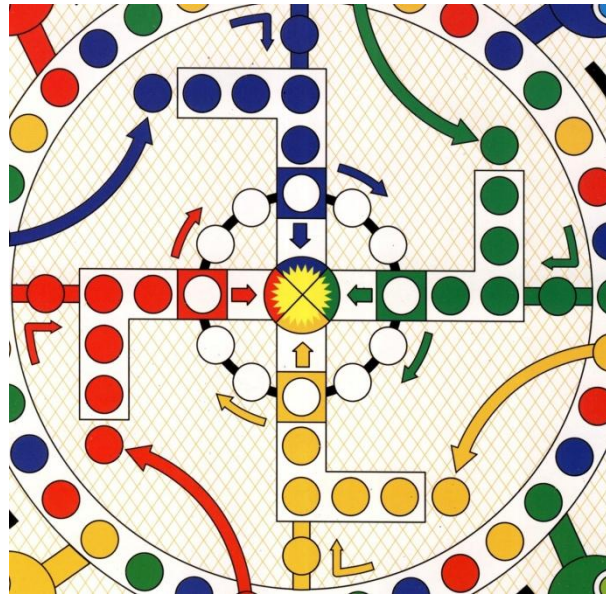
Manji Jeux

Le plateau se divise en deux sections.

La section extérieure



La section intérieure



Jusqu'à 4 joueurs

Matériel

2 pions par joueurs

1 Dés

Mise en place

Chaque joueur place ses 2 pions sur son cercle de départ (Maison) qui correspond à sa couleur.



Jouer

Chaque joueur lance le dé. Le joueur avec le chiffre le plus petit commence.

Le jeu se fait dans le sens d'une aiguille d'une montre, comme indiquer par les flèches noirs sur la section extérieur.

Un joueur doit toujours, si possible, déplacé un pion. S'il ne peut pas déplacer un pion il passe son tour.

Les joueurs pourront sortir un pion seulement s'ils obtiennent un 5.

Cette action est obligatoire seulement s'il reste des pions du joueur à la maison. Seule exception, si la case de sortie est déjà occupée par un pion de ses pions, il ne peut pas sortir le pion.

Le joueur pourra déplacer les pions qu'il possède sur le plateau de jeu en lançant le dé.

Il est obligatoire d'avancer du nombre exact de cases indiquées par le dé si cela est possible.

Si un joueur obtient un 6, il pourra recommencer à jouer.

Si tous ses pions sont sortis sur le plateau de jeu, le 6 vaudra un 7.

Si vous recommencez 3 fois à la suite (vous tirez 3 fois un "6"), le dernier pion déplacé retournera à sa maison.

Sauf si aucun mouvement n'a été réalisé ou si le dernier pion déplacé se trouve dans la section intérieure.

Pour capturer le pion d'un adversaire, il faut tomber sur la même case de ce pion et que celui-ci ne soit pas dans la section intérieure.

Si un joueur obtient un 5 et que la case de sortie est occupée par 1 pion qui ne lui appartient pas, il pourra manger le pion qui sur cette case.

Section intérieure

Le joueur qui réussit à faire arriver ses 2 pions dans la case centrale, Gagne. Pour réussir à y faire rentrer un pion, le joueur devra obtenir le nombre exact avec le dé.



Une fois qu'un pion est dans la section intérieure il ne peut plus être mangé et ainsi retourner à la maison.

Il y a deux entrées pour se rendre dans la section intérieure.

1. L'entrée

Si un pion a réussi à faire le tour complet du plateau de jeu, il pourra entrer par l'entrée indiquée par la flèche illustrée dans la figure ci-dessous.



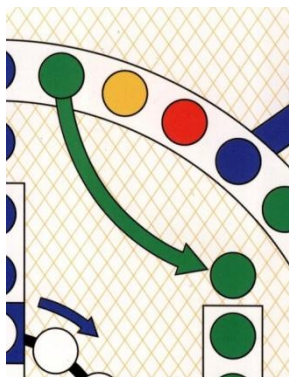
Pour réussir à y faire rentrer un pion, le joueur devra obtenir le nombre exact avec le dé.

Si un pion atteint la case d'arrivée, le joueur devra obligatoirement déplacer un de ses pions dans les cases intérieures dans la limite du possible.

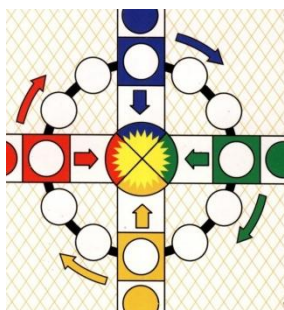
2. Le raccourci

Si un pion arrive sur un cercle de sa couleur avec une flèche vers la section intérieur, il peut se rendre au cercle situé à l'extrémité de cette flèche.

Dans la figure ci-dessus, si un pion vert atterrit sur ce cercle vert, il peut entrer dans la section intérieure.



Le petit cercle intérieur



Dans le petit cercle intérieur, si un pion atterrit sur la case avec une flèche, comme dans la figure ci-dessous,



il doit faire un tour complet de ce petit cercle et devra obtenir le nombre exact avec le dé pour revenir à cette case, ensuite il peut continuer vers la case centrale.

Note: Une fois le pion sur cette case, il ne reste plus que 2 cases pour arriver à la case centrale !

Dans le petit cercle intérieur, si le pion d'un joueur rencontre un autre pion, il ne peut pas passer par dessus. Il doit arrêter son pion sur la case juste avant.

Parcheesi Règlement

But du jeu

Dans la version moderne du Parcheesi, chaque joueur dispose de 4 pions de la même couleur (jaune, rouge, vert ou bleu) qui se trouvent initialement dans une zone appelée Maison sur le plateau de jeu.

Il est composé de 68 cases numérotées dont 12 sont des cases de sécurité (marquées par un cercle), sur lesquelles tous les pions peuvent se déplacer.

De plus, chaque joueur possède 7 cases de la couleur de ses pions et une case d'arrivée (case plus grande située au centre du plateau) sur lesquelles peuvent seulement se déplacer leurs propres pions.

Le but du jeu est d'arriver avant ses adversaires à faire rentrer les 4 pions dans la case arrivée en ayant parcouru l'ensemble du plateau de jeu.

Comment jouer au Parcheesi?

Tous les joueurs commencent le jeu avec l'ensemble de leurs pions dans leurs maisons, bien qu'il soit possible de commencer la partie avec un pion sorti sur le plateau de jeu.

Avant de commencer la partie, chaque joueur lance le dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé, commencera la partie.

Les joueurs pourront sortir un pion seulement s'ils obtiennent un 5. Cette action est obligatoire seulement s'il reste des pions du joueur à la maison. Seule exception, la case de sortie est déjà occupée par 2 pions.

Si vous jouez avec le mode Super Parcheesi avec 2 dés vous pourrez sortir un pion si la somme des 2 dés est égale à 5. Par exemple un 2+3. Il est également possible de sortir 2 pions en même temps, si vous tirez un double 5.

Parcheesi normal (avec 1 dé)

Dans le jeu classique du Parcheesi, le joueur pourra déplacer les pions qu'il possède sur le plateau de jeu en lançant le dé.

Il est obligatoire d'avancer du nombre exact de cases indiquées par le dé si cela est possible.

Si un joueur tire un 6, il pourra recommencer à jouer. Si tous ses pions sont sortis sur le plateau de jeu, le 6 vaudra un 7.

Si vous recommencez 3 fois à la suite (vous tirez 3 fois un "6"), le dernier pion déplacé retournera à sa maison. Sauf si aucun mouvement n'a été réalisé ou si le dernier pion déplacé se trouve dans l'escalier d'arrivée.

Super Parcheesi (avec 2 dés)

Le Super Parcheesi de est basé sur la règle du Ludo. En jouant avec 2 dés, le jeu devient beaucoup plus stratégique.

Lors d'un tour, 2 déplacements pourront être réalisés soit avec le même pion, soit avec 2 pions différents (un avec chaque valeur indiquée sur les dés).

Si un joueur tire un double (même chiffre sur les 2 dés), il pourra recommencer à tirer les dés (la règle du 6 ne sera pas appliquée)

Si vous recommencez 3 fois à la suite (vous tirez 3 fois un “double”), le dernier pion déplacé retournera à sa maison.

Sauf si aucun mouvement n’a été réalisé ou si le dernier pion déplacé se trouve dans l’escalier d’arrivé.

Exemple 1:

Un joueur tire un 3 et un 5.

Normalement, il devra sortir un pion et ensuite il pourra faire avancer n’importe quel pion de 3 cases.

Exemple 2:

Un joueur tire un double 5. Il devra obligatoirement sortir 2 pions si c’est possible et il recommencera à jouer.

Ponts

Un pont est formé quand 2 pions de la même couleur se trouvent sur la même case. Si les options de la table l’autorisent, il est aussi possible de former un pont avec 2 pions de différentes couleurs sur une case de sécurité.

Les ponts empêchent le passage de n’importe quel autre pion.

Si sur une case, il y a 2 pions qui forment un pont de la même couleur du pion qu’on avance, il sera possible de passer par dessus mais pas d’occuper cette case.

Pour enlever un pont au Parcheesi (avec 1 dé). Il faut qu’un des joueurs formant le pont avec ses pions tire un 6.

Il sera obligé d’ouvrir la barrière en déplaçant une des pièces formant le pont si cela est possible. S’il possède plus d’un pont, il pourra choisir d’ouvrir celui qu’il souhaite.

Pour enlever le pont au Super Parcheesi (avec 2 dés). Il se passe la même chose sauf que le joueur devra tirer un double.

Il n’est pas permis lors d’un même tour de défaire un pont et d’en former un nouveau avec le même pion.

Captures

Pour capturer le pion d’un adversaire, il faut tomber sur la même case et que celle-ci ne soit pas sur une case de sécurité.

Le pion mangé retournera à la maison et le joueur qui l’a capturé devra avancer un de ses pions de 20 cases dans la limite du possible.

Si un joueur tire un 5 et que la case de sortie est occupée par 2 pions dont un ou plusieurs ne lui appartiennent pas, il pourra manger le dernier pion qui est arrivé sur cette case. De plus, il gagnera 20 points (comme lors de n’importe quelle autre capture).

Si vous jouez en équipe, il est possible de capturer le pion de votre partenaire.

Case d'arrivée

Si un pion a réussi à faire le tour complet du plateau de jeu, il pourra entrer dans l'escalier d'arrivée.

Pour réussir à y faire rentrer un pion, le joueur devra tirer le nombre exact avec le dé. Une fois sur la première case, un pion ne pourra pas être mangé par l'adversaire.

Si un pion atteint la case d'arrivée, le joueur devra obligatoirement déplacer un de ses pions de 10 cases dans la limite du possible.

Gagne le joueur qui réussit à faire arriver ses 4 pions dans la case arrivée.

Jouer en équipe

En équipe, la partie se termine quand tous les pions des 2 joueurs de la même équipe sont arrivés à la case arrivée. Si un des joueurs a déjà ses 4 pions de rentrés, il pourra jouer lors de son tour avec les pions de son partenaire.

PARCHEESI®

THE CLASSIC GAME OF INDIA

For 2 to 4 Players
Ages 6 and Up

OBJECT

Be first to move all four of your pawns from your START circle to HOME.

CONTENTS

Gameboard, 16 animal pawns, 2 wooden dice.

SETUP

Each player takes four matching animal pawns. Find the starting path space with the color and animal that matches your pawns. Place your pawns in the START circle. All players do the same. Players should be sitting so that their START circles are to their right. See the Elephant player's START circle (A) in the gameboard diagram at right.

HOW TO PLAY

All players roll the dice. Highest roller starts. Play then continues to the left.

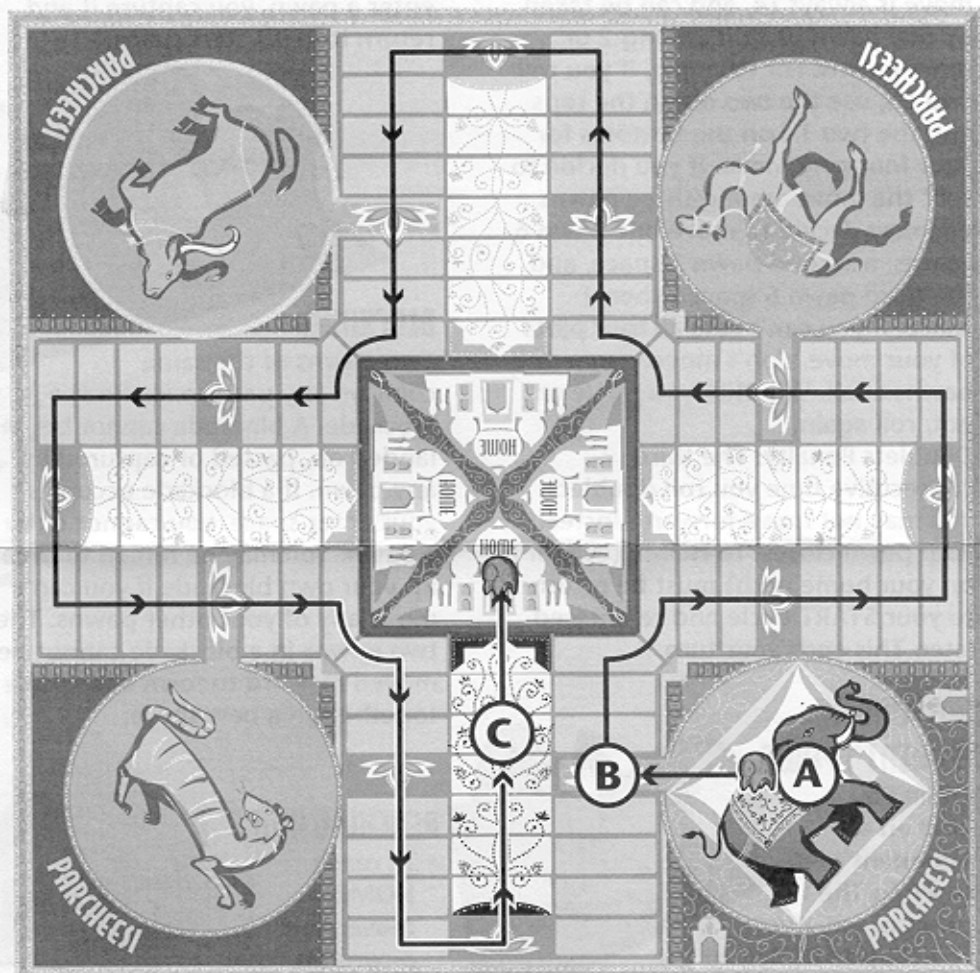
ENTERING YOUR PAWNS

Each pawn must enter before it can start around the gameboard path.

On each of your turns, try to enter your pawns by rolling FIVES, as explained below.

To enter each pawn, place it on your ENTER space.

- Pawns are entered only on die rolls of FIVE — a 5 on one or both dice; or any combination totaling 5 (4+1 or 3+2).
- When possible you must enter a pawn. However, if you can't use a five to enter, try to use it for movement. See MOVING YOUR ENTERED PAWNS.



The above diagram shows the Elephant player's START circle (A) and ENTER space (B). The player's pawns will follow the arrow around the board, up the home path and into the HOME Square.

MOVING YOUR ENTERED PAWNS

Move your entered pawns counterclockwise along the path the number of spaces you roll on the dice; see the arrow on the gameboard diagram.

Move your pawns by the rules below:

- You may move one or two pawns on your turn. For example, if you roll 4 + 3 you can move one pawn 7 spaces; or you can move one pawn 4 spaces and another pawn 3 spaces.

- You must move whenever possible. If you cannot move by the count of both dice, you may move one pawn by the count of either one of the dice.
- No more than two of your pawns can occupy any space.

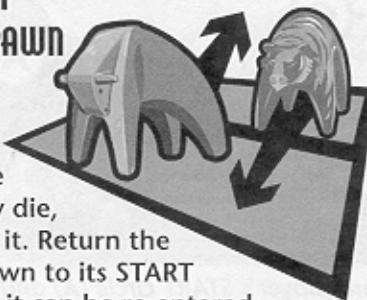
DOUBLETS

A roll of matching dice is called doublets. A roll of doublets entitles you to another roll — and may also entitle you to a bonus move.

- If you roll doublets before all of your pawns are entered, take your turn as usual, then roll again.
- Doublets Bonus: If you roll doublets after all four of your pawns are entered, use the four numbers on the tops and the bottoms of the dice for movement. The total of this four-part move is always 14, and can be taken by one pawn or split among 2 or more pawns. For example, if you roll two 6's, use the two 6's on the tops and the two 1's on the bottoms for your four-part move. If you decide to split the move among three pawns, you may decide to move one pawn 6 spaces, a second pawn 1 space, and the third pawn 6 spaces, then 1 space. If you can't take all four parts of your move, don't move your pawns at all. Whether you move or not, roll again.
- Doublets Penalty: The third consecutive time you roll doublets, you may not move forward. Instead, your pawn closest to HOME (even if it's on your home path) must be returned to your START circle and re-entered later. This ends your turn.

CAPTURING AN OPPONENT'S PAWN

- When you land on an opponent's pawn by the count of any die, you capture it. Return the captured pawn to its START circle where it can be re-entered later. Pawns cannot be captured on their home path spaces, or on most Safety spaces; see SAFETY SPACES for the exception. If you capture a pawn after moving on the count of one die, you may continue your move with the same pawn or with another pawn.
- Capture Bonus: After capturing a pawn, move any one of your pawns an additional 20 spaces at the end of your turn. If you capture during a Doublets Bonus move, complete your capture bonus before moving

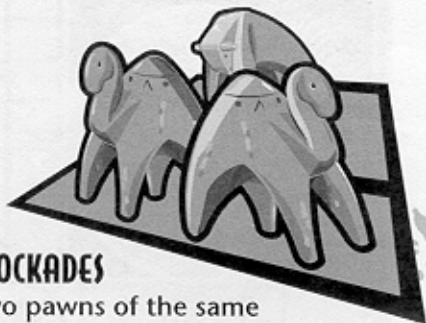


again. If you can't move one pawn the full 20 spaces, you forfeit the bonus.



SAFETY SPACES

All spaces with the Lotus flower (including ENTER spaces) are Safety spaces. Two pawns of different colors can never share a Safety space. Pawns cannot be captured on Safety spaces. Exception: If an opponent's pawn occupies your enter space, when you enter a pawn, you capture it and return it to its start space.

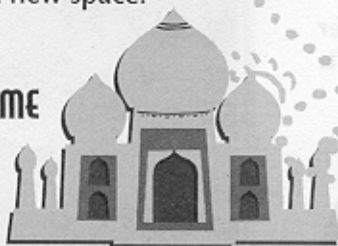


BLOCKADES

Two pawns of the same color on any path space form a blockade. A blockade cannot be landed on, passed or captured by any pawn. If a blockade occupies your enter space, you cannot enter a pawn. You may be forced to break up your own blockade if you can't move any of your other pawns. The two pawns in a blockade cannot be moved forward to form a blockade together on a new space.

REACHING HOME

- To reach HOME, move your pawns up your home path (the corresponding color path in front of you) and into the HOME square. You may not move your pawns onto any opponent's home path spaces. Each pawn must enter home by exact die roll, counting the HOME square as a space. For example, the Elephant player's pawn on space C in the gameboard diagram is 3 spaces away from HOME.
- Home Bonus: After moving a pawn home, move any one of your pawns an additional 10 spaces at the end of your turn. If you can't move one pawn the full 10 spaces, you forfeit the bonus.



HOW TO WIN

The first player to move all four pawns HOME wins!

We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll-free). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

PROOF OF PURCHASE



©2001 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. PRINTED IN U.S.A.

www.hasbro.com

40337-1



Serpents et échelles (snakes & ladders)

Joueurs : 2-4.

Nécessaire : plateau de jeu Serpents et échelles, 2 à 4 pièces de jeu (une de chaque couleur - jaune, rouge, vert, bleu), 1 dé.

But du jeu : Être le premier joueur à atteindre la case "100".

Déroulement du jeu : Chaque joueur prend un marqueur de couleur différente et lance les dés. Le joueur dont le score est le plus élevé commencera en premier. Autre les joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance les dés et déplace son pion en fonction du nombre indiqué sur les dés.

Chaque fois qu'un joueur lance un 6, il a le droit de relancer le dé. Si le pion d'un joueur termine son déplacement au pied d'une échelle, il doit se déplacer immédiatement à la place en haut de cette échelle. Si le compteur d'un joueur termine son mouvement à la bouche d'un serpent, le compteur doit se déplacer immédiatement à la queue de ce serpent.

Aucun effet si le marqueur atterrit sur d'autres cases. Si le pion atterrit sur une case occupée par le pion adverse, ce pion est retiré du plateau et le joueur auquel il appartient doit recommencer la partie. Un lancer exact est nécessaire pour atteindre la case 100.

Snakes and Ladders.

How to play.

The object of the game is to be the first player to reach the end by moving across the board from square one to the final square.

Follow the numbers on the board to see how to move forward. For example, if you rolled a five and you were on space number 6, then you would move your game piece to space number 11.

To start the game.

- Decide who goes first. Each player should roll the dice to see who gets the highest number.
- Whoever rolls the highest number gets to take the first turn.
- After the first player takes a turn, the person sitting to that player's left will take a turn. Play continues in a circle going left.
- If two or more people roll the same number, and it is the highest number rolled, each of those people roll the dice again.
- To take your turn, roll the dice again and read the number that you rolled. Pick up your game piece and move forward that number of spaces. For example, if you roll a two, move your piece to square two.

Ladders.

- The ladders on the game board allow you to move upwards and get ahead faster. If you land exactly on a square that shows an image of the bottom of a ladder, then you may move your game piece all the way up to the square at the top of the ladder.
- If you land at the top of a ladder or somewhere in the middle of a ladder, just stay put. You never move down ladders.



Snakes.

- Slide down snakes. Snakes move you back on the board because you must slide down them. If you land exactly at the top of a snake, slide your game piece all the way to the square at the bottom of the snake.
- If you land on a square that is in the middle or at the bottom of a snake, just stay put. You only slide down if you land on the top square of a snake.

Rolling a Six

- Take an extra turn if you roll a six. If you roll a six, then you get an extra turn. First, move your piece forward six squares and then roll the die again. If you land on any snakes or ladders, follow the instructions above to move up or down and then roll again to take your extra turn. If you keep rolling sixes, you can keep moving.

To Win the game

- Land exactly on the last square to win. The first person to reach the highest square on the board wins, usually square 100. But there's a twist! If you roll too high, your piece "bounces" off the last square and moves back. You can only win by rolling the exact number needed to land on the last square.
- For example, if you are on square 99 and roll a four, move your game piece to 100 (one move), then "bounce" back to 99, 98, 97 (two, three, then four moves.) If square 97 is a snake head, slide as usual.
- Use a faster victory rule. Having to land exactly on the final square makes the game more exciting, since it gives people a chance to catch up, but it can also make the game take too long. Instead, you can let people roll higher than they need to reach 100.



Steeple Chase

HOW TO PLAY STEEPLE CHASE

For Two, Three or Four Players

The HORSES are represented by the Four Colored Wood Pieces.

At the beginning of the game each player selects a Piece or Horse and places it on in front of box 1.

The first player throws ONE die and moves his piece forward as many spaces as indicated by the spots uppermost on the die.

Note: For a quick game you can use 2 dice.

The others follow in turn.

In moving always count as the next space the one next to that on which his playing piece rests, and not that on which it stands.

There are five illustrations i.e. obstructions on the track such as STONE WALL, FENCE, etc.

Every obstruction representing TWO SPACES all of which must be jumped in the progress of the game.

A player's piece landing on any of these obstructions which must always be counted as TWO SPACES.

If the player cannot move from the space from which he attempted to make the jump and loses that turn.

As each obstruction counts as TWO SPACES, it takes at least a count of THREE to make the jump.

The player whose piece (or horse) first reaches or passes the space marked 100 and having made a complete circuit of the Track WINS THE GAME.

The finish line need not be reached by exact count.

COMMENT JOUER STEEPLE CHASSE

Pour deux, trois ou quatre joueurs

Les CHEVAUX sont représentés par les quatre pièces de bois colorées.

Au début du jeu, chaque joueur sélectionne une pièce ou un cheval et le place devant la case 1.

Le premier joueur lance UN dés et avance sa pièce d'autant d'espaces qu'indiqué par les points supérieurs sur le dé.

Note: Pour une partie rapide on peut utiliser 2 dés.

Les autres suivent à leur tour.

En se déplaçant, comptez toujours comme case suivante celle qui est à côté de celle sur laquelle repose sa pièce de jeu, et non celle sur laquelle elle repose.

Il y a cinq illustrations, c'est-à-dire des obstacles sur la piste tels que MUR DE PIERRE, CLÔTURE, etc.

Chaque obstacle représentant DEUX ESPACES qui doivent tous être sautés dans la progression du jeu.

La pièce d'un joueur atterrissant sur l'un de ces obstacles qui doit toujours être compté comme DEUX ESPACES.

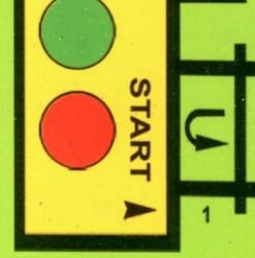
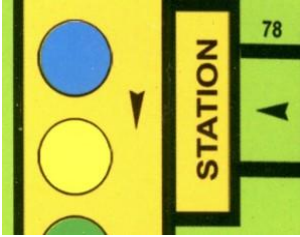






Si le joueur ne peut pas se déplacer de l'espace à partir duquel il a tenté de faire le saut, il perd ce tour.

Comme chaque obstacle compte pour DEUX ESPACES, il en faut au moins TROIS pour faire le saut.

Le joueur dont la pièce (ou le cheval) atteint ou dépasse en premier la case marquée 100 et ayant fait un tour complet de la Piste GAGNE LA PARTIE.

La ligne d'arrivée n'a pas besoin d'être atteinte par un décompte exact.

Train Chess

<p>Case de départ / Starting square</p>  A diagram of a starting square on a green background. It features a red circle and a green circle on the left. The word "START" is written vertically in the center, with a black arrow pointing to the right below it. To the right of the text is a black U-shaped track symbol.	<p>Case d'arriver / Box to arrive</p>  A diagram of a box to arrive on a green background. It features a blue circle, a yellow circle, and a green circle on the left. The word "STATION" is written vertically in the center, with a black arrow pointing to the right below it. To the right of the text is a black U-shaped track symbol and the number "78" in the top right corner.
<p>Continuer tout droit / Keep going straight</p>  A simple black arrow pointing upwards on a green background.	<p>Changer de direction, déplacer votre pion dans l'autre sens</p> <p>Change direction, move your pawn the other way</p>  A diagram showing a black U-shaped track symbol on a green background. Two black arrows point in opposite directions along the track, one pointing up and one pointing down.
<p>Jouer un autre tour / Play another turn</p>  A diagram showing a green traffic light on a green background. A yellow speech bubble next to it contains the text "GREEN SIGN TAKE 1 TURN".	<p>Passer un tour / Miss 1 turn</p>  A diagram showing a red traffic light on a green background. A yellow speech bubble next to it contains the text "RED SIGN MISS 1 TURN".
<p>Passer par la section ABCD</p> <p>Go through the ABCD section</p>  A diagram showing a green background with black lines representing tracks. A yellow speech bubble contains the text "NEXT GOING TO ABCD WAY". The numbers "63" and "64" are placed near the tracks.	<p>Passer par la section EFGH</p> <p>Go through the EFGH section</p>  A diagram showing a green background with black lines representing tracks. A yellow speech bubble contains the text "NEXT GOING TO EFGH WAY". The numbers "56", "57", and "58" are placed near the tracks.

Space Venture Dice Game / Jeu de Dés

Need 1 die / Besoin d'un dé

No.		Action
3	Moon gravitation Fields aids flight take 3 turns Play again 3 times	Gravitation lunaire Les champs aident le vol à prendre 3 tours Rejouez 3 fois
8	Rocket failure go back to start	Bris de la fusée, revenez au début
12	Attack from mars go back To 4	Attaque de mars retournez au 4
15	2nd stages rocket fires go on to 28	Le 2e étage s'allume. allez à 28
19	To avoid Meteor take 1 turn	Pour éviter un Météore, rejouez 1 tour
21	Electric storm, go back to 9	Orage électrique, retournez au 9
23	To avoid Meteor, Go on 31	Pour éviter un Météore, allez au 31
26	3rd stages rocket fires go on to 46	Le 3e étage s'allume. allez à 46
29	Wireless damaged by meteor, go back to 18	Radio endommagée par un météore, retournez au 18
32	Encounter with flying sauger go back to 24	Rencontre avec la soucoupe volant, retournez au 24
35	Flying sauger driven off go on to 47	La soucoupe volant est chassée aller à 47
39	Gravitation field, miss 1 turn	Champ de gravitation, passez 1 tour
42	Leave gravitation field go on to 55	Quitté le champ de gravitation, aller à 55
48	Satellite miss 1 turn to refuel	Le satellite, passez 1 tour pour faire le plein
49	Re-fuelled go on to 69	Plein fait, aller à 69
54	Sun's rays aid flight go on to 66	Les rayons du soleil aident au vol continu jusqu'au 66
57	Rocket failure go to 45	Bris de la fusée, aller à 45
60	4th stages rocket fires go on to 80	Le 4e étage s'allume. allez à 80
62	Cosmic ray recharges engine go on to 82	Des rayons cosmiques recharge le moteur allez à 82
68	Gravitation field, miss 2 turns	Champ de gravitation, passez 2 tours
73	5th stages rocket fires go on to 91	Le 5e étage s'allume. allez à 91
78	Nearing inhabited star go on to 96	Proche d'une l'étoile habitée, allez au 96
81	Off-course go back TO 61	Hors parcours, retournez au 61
83	Off-course go back again go to 94	Encore hors parcours, allez au 94
86	Scorched by sun go back to 55	Brûlé par le soleil, retournez à 55
90	Pressurize damaged go back to 70	Pression endommagé, retournez à 70
95	Stars gravitation go on to 99	Gravitation des étoiles allez à 99