



PRODIGY CHECKER/CHESS SET - BG2110

Game Rules

Designed for Fun, Built to Last™

CHESS

For 2 players

GOAL

Chess is a game played between two opponents on opposite sides of a board containing 64 squares of alternating colors. Each player has 16 pieces: 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 bishops, 2 knights, and 8 pawns. The ultimate goal of the game is to capture the opponent's King – "checkmate". In order to prevent the king from being captured, one player can move their King to another square which is not occupied by another chess piece, or they can use another chess piece to block the King from being captured. The player who succeeds in capturing the opponent's King is the winner of the game.

SETUP THE CHESSBOARD

At the beginning of the game, the chessboard is laid out so that each player has the white (or light) color square in the bottom right-hand side. The chess pieces are then arranged the same way each time. The second row (or rank) is filled with PAWNS. The ROOKS go in the corners, then the KNIGHTS next to them, followed by the BISHOPS, and finally the QUEEN, who always goes on her own matching color (white queen on white, black queen on black), and the KING on the remaining square. Arrange the pieces according to the picture.

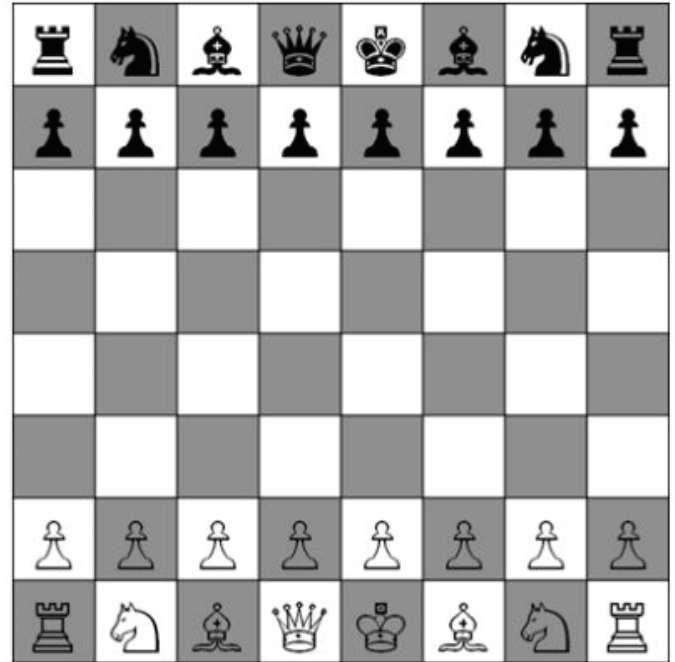
THE FIRST MOVE

The player with the white pieces always moves first. Players generally decide who will get to be white by chance or luck such as flipping a coin. White then makes a move, followed by black, then white again, then black and so on until the end of the game.

HOW THE PIECES MOVE

Each of the 6 different kinds of pieces moves differently. Pieces cannot move through other pieces (though the knight can jump over other pieces), and can never move onto a square with one of their own pieces. However, they can be moved to take the place of an opponent's piece which is then captured. Pieces are generally moved into positions where they can capture other pieces (by landing on their square and then replacing them), defend their own pieces in case of capture, or control important squares in the game.

KING: Is the most important piece. He can only move one square at a time, in any direction – up, down, to the sides and diagonally. The king may never move himself into check (where he could be captured). When the king is attacked by another piece this is called "check".



QUEEN: Is the most powerful piece. She can move in any one straight direction – forward, backward, sideways, or diagonally - as far as possible as long as she does not move through any of her own pieces. And, like with all pieces, if the queen captures an opponent's piece her move is over.

ROOK: Can move horizontally or vertically as many squares as desired, without jumping over other pieces.

BISHOP: Can only move diagonally and always remains on the original square color which is the same as his.

KNIGHT: The only piece that can jump over other chess piece(s). Knights move in an "L" shape, forward, backward, left or right, to a square the opposite color of where it began.

PAWNS: Are unusual because they move and capture in different ways: they move forward, but capture diagonally. Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares. Pawns can only capture one square diagonally in front of them. They can never move or capture backwards. If there is another piece directly in front of a pawn he cannot move past or capture that piece. If the Pawn makes it to the other side of the board, it can be promoted into any other piece.



PRODIGY CHECKER/CHESS SET - BG2110

Game Rules

Designed for Fun, Built to Last™

CHECKERS

For 2 players

GOAL

The object of the game is to capture all of your opponent's checkers or position your pieces so that your opponent has no available moves.

SETUP THE CHECKER BOARD

Checkers is played on a standard 64 square board. Only the 32 dark colored squares are used in play. Each player begins the game with 12 pieces, or checkers, placed in the three rows closest to him or her. The board is positioned so that each player has a white square on the right side corner closest to them.

THE FIRST MOVE

The player with the black pieces always moves first. Players generally decide who will get to be black by chance or luck such as flipping a coin. Black then makes a move, followed by white, then black again, then white and so on until the end of the game.

HOW THE PIECES MOVE

Basic movement is to move a checker one space diagonally forward. You can not move a checker backwards until it becomes a King, as described below. If a jump is available, you must take the jump.

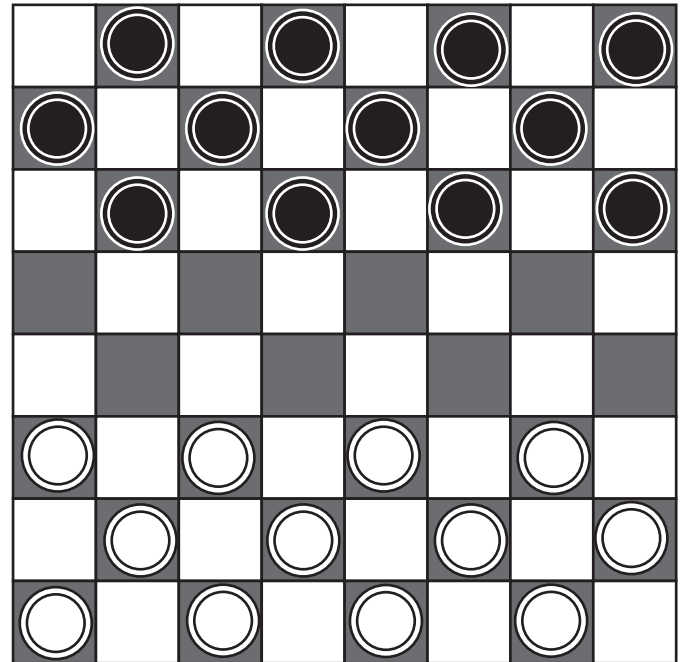
JUMPING

If one of your opponent's checkers is on a forward diagonal next to one of your checkers, and the next space beyond the opponent's checker is empty, then your checker must jump the opponent's checker and land in the space beyond. Your opponent's checker is captured and removed from the board.

After making one jump, your checker might have another jump available from its new position. Your checker must take that jump too. It must continue to jump until there are no more jumps available. Both single pieces and kings are allowed to make multiple jumps.

If more than one of your pieces has a jump available at the start of your turn, you can choose which piece you will move. But then you must make all the jumps available for that piece.

If a jump is available for one of your pieces, you must make that jump. If more jumps are available with that same piece, you must continue to jump with it until it can jump no more.



CROWNING

When one of your checkers reaches the opposite side of the board, it is crowned and becomes a King. Your turn ends there.

A King can move backward as well as forward along the diagonals. It can only move a distance of one space.

A King can also jump backward and forward. It must jump when possible, and it must take all jumps that are available to it. In each jump, the King can only jump over one opposing piece at a time, and it must land in the space just beyond the captured piece. The King can not move multiple spaces before or after jumping a piece.



Designed for Fun, Built to Last™

ÉCHECS

Pour 2 joueurs

OBJECTIF

Les Échecs sont un jeu entre deux adversaires se faisant face de chaque côté d'un plateau comprenant 64 cases aux couleurs alternées. Chaque joueur à 16 pièces: 1 roi, 1 reine, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Le but ultime du jeu est de capturer le roi de l'adversaire en mettant « échec et mat ». Si le roi est capturé, le jeu est terminé. Pour empêcher le roi d'être capture un joueur, peut le déplacer d'une case non occupée par une autre pièce d'échec, ou peuvent utiliser une autre pièce d'échec pour empêcher le roi d'être capturé. Le joueur qui réussit à capturer le roi de l'adversaire est le gagnant de la partie.

PRÉPARER L'ÉCHIQUIER

Au début de la partie, l'échiquier est fait pour que chaque joueur ait la case blanche (ou claire) en bas à droite. Les pièces de l'échiquier sont disposées de la même façon à chaque fois. La seconde rangée (ou rang) est remplie avec des PIONS. Les TOURS vont aux extrémités les CAVALIERS juste à côté, suivis des FOUS et finalement par la REINE qui va toujours sur la couleur qui lui correspond (reine blanche sur le blanc, reine noire sur le noir), et le ROI sur la case restante. Disposez les pièces conformément à l'illustration.

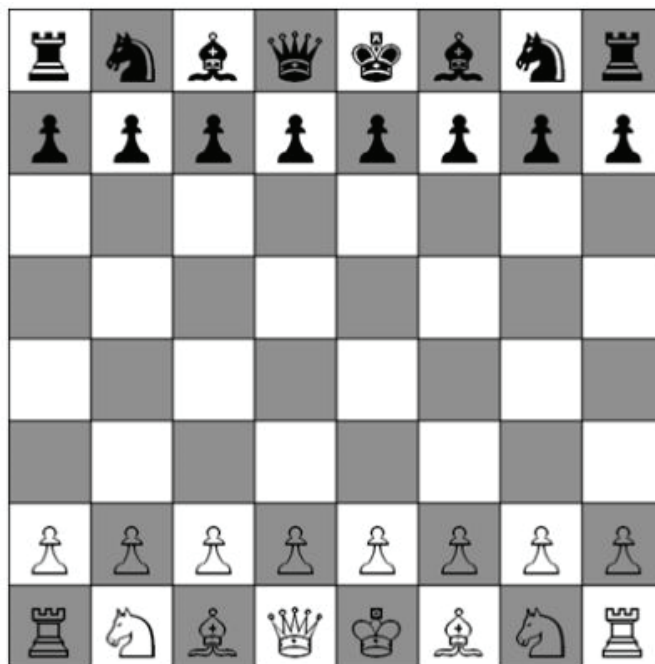
LE PREMIER MOUVEMENT

Le joueur avec les blancs bougent toujours les premiers. Les joueurs tirent en général au sort ou à pile ou face celui qui aura les blancs. Les blancs peuvent alors faire un mouvement puis les noirs, puis les blancs et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Chacun des 6 types de pièces se déplace différemment. Les pièces ne peuvent pas passer à travers les autres pièces (quoique le CAVALIER puisse sauter par-dessus d'autres pièces), et ne peuvent jamais aller sur une case occupée par une pièce de la même couleur. Toutefois, elles peuvent être déplacées pour prendre la place d'une pièce de l'adversaire qui est alors capturée. Les pièces sont généralement déplacées de façon à pouvoir capturer d'autres pièces (en arrivant sur leurs cases et en prenant leur place), défendre leurs propres pièces en cas de capture, ou contrôler des cases importantes du jeu.

ROI: La pièce la plus importante. Il peut seulement se déplacer d'une case à la fois, quelle que soit la direction - en haut, en bas sur les côtés et en diagonale. Le roi ne peut se mettre en échec (ou il pourrait être capturé). Quand le roi est attaqué par une autre pièce, on le dit en "échec".



REINE: C'est la plus puissante des pièces. Elle peut se déplacer en ligne droite - en avant, en arrière ou sur les côtés ou en diagonal - aussi loin que possible tant qu'elle n'atteint pas ses propres pièces. Et comme pour toutes les pièces, si la reine capture une pièce de l'adversaire son mouvement est terminé.

TOUR: Elle peut se déplacer horizontalement ou verticalement, sans sauter par-dessus d'autres pièces.

FOU: Peut seulement se déplacer en diagonal et reste toujours sur la couleur de sa case d'origine qui est la même que sa propre couleur.

CAVALIER: La seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces d'échec. Les cavaliers se déplacent en L vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite, vers une case de la couleur opposée à la case initiale.

PIONS: Ils sont particuliers dans la mesure où ils bougent et prennent de différentes façons : ils bougent vers l'avant mais prennent en diagonale. Les pions peuvent seulement bouger une case à la fois, à part pour leur premier mouvement pour lequel ils peuvent bouger de deux cases en avant. Les pions peuvent seulement capturer en diagonale vers l'avant sur une case contiguë. Ils ne peuvent jamais bouger ou prendre en arrière. Si il y'a une autre pièce directement en avant d'eux, ils ne peuvent passer cette pièce ou la prendre. Si le pion se rend à l'autre bout de l'échiquier, il peut être promu à n'importe quelle autre pièce.



PRODIGY ÉCHECS/DAMES ENSEMBLE - BG2110

Règles du jeu

Designed for Fun, Built to Last™

DAMES

Pour 2 joueurs

OBJECTIF

Le but du jeu est de capturer tous les pions de votre adversaire ou de positionner les vôtres de façon à ce qu'aucun mouvement ne soit possible.

PRÉPARER LE DAMIER

Les dames se jouent sur un plateau standard de 64 cases. Seules les 32 cases sombres sont utilisées pour jouer. Chaque joueur commence la partie avec 12 pions ou dames, placés sur les 3 rangées les plus proches de lui ou d'elle. Le plateau est positionné pour que chaque joueur ait une case blanche au coin droit le plus proche de lui.

LE PREMIER MOUVEMENT

Le joueur avec les pions noirs bouge toujours le premier. Les joueurs décident généralement qui aura les noirs par tirage au sort ou à pile ou face. Les noirs peuvent alors jouer, puis les blancs et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Le mouvement de base est de déplacer un pion à la fois d'une case en diagonale vers l'avant. Vous ne pouvez pas déplacer un pion vers l'arrière tant qu'il n'est pas devenu un roi, tel que décrit ci-dessous. Si une prise est possible, vous devez la faire.

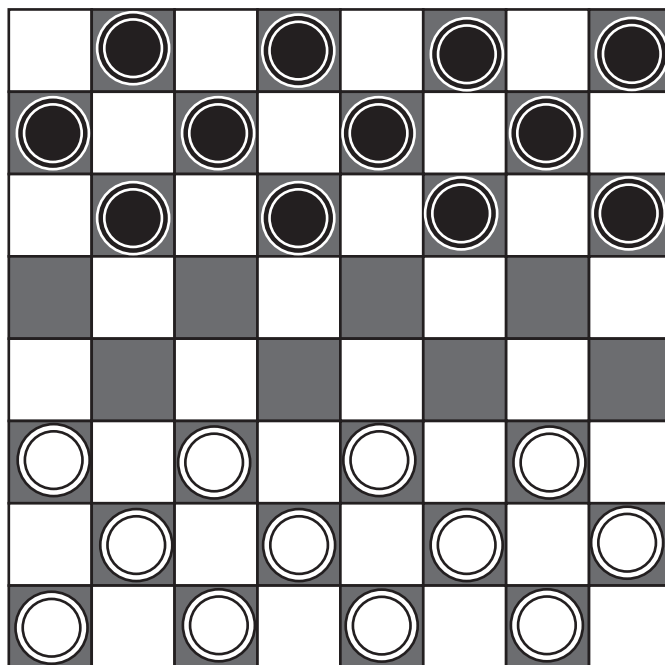
PRISE

Si un pion de votre adversaire est sur une diagonale avant contiguë à l'un de vos pions et que l'espace suivant le pion de l'adversaire est vide, alors votre pion doit prendre celui de l'adversaire et atterrir sur l'espace libre juste après. Le pion de votre adversaire est capturé et enlevé du damier.

Après un saut, votre pion pourrait avoir une autre prise disponible de sa nouvelle position et doit alors l'effectuer. Ceci doit continuer jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit possible. Les pions simples et les dames sont autorisés à faire des prises multiples.

Si plus d'un de vos pions a une prise possible, vous pouvez choisir lequel utiliser. Mais vous devez alors faire toutes les prises possibles avec ce pion.

Si une prise est possible pour l'un de vos pions, vous devez la faire. Si d'autres prises sont possibles pour ce même pion, vous devez continuer les prises avec jusqu'à ce plus aucune prise ne soit possible.



COURONNEMENT

Quand un de vos pions atteint le côté opposé du damier, il est couronné et devient une dame. Votre tour s'arrête là.

Une dame peut bouger vers l'arrière et vers l'avant sur les diagonales. Elle peut seulement se déplacer d'une case à la fois.

Une dame peut aussi prendre en arrière et en avant. Elle doit prendre dès que possible, et effectuer toutes les prises qui lui sont possibles. Pour chaque prise, la dame peut seulement sauter par-dessus une pièce adverse à la fois et doit atterrir dans l'espace juste après la pièce prise. La dame ne peut se déplacer de plusieurs cases avant ou après une prise.