

Liste des pictogrammes utilisés



Consignes de sécurité
Instructions d'utilisation

Collection de Jeux en bois 10-en-1

● Introduction

Nous vous félicitons pour l'acquisition de votre nouveau produit. Vous avez choisi un produit de qualité supérieure. Familiarisez-vous avec le produit avant de l'utiliser pour la première fois. De plus, veuillez vous référer attentivement aux instructions d'utilisation et aux consignes de sécurité ci-dessous. Utilisez le produit uniquement selon les instructions et seulement pour le domaine d'application indiqué. Conservez ces instructions en lieu sûr. Si vous transmettez le produit à un tiers, assurez-vous de lui remettre également toute la documentation.

● Contenu de livraison

1 boîte de jeu
2 plateaux de jeu, 1 tiroir
80 pièces de jeu (32 pièces d'échec,
32 pions de backgammon, 16 figurines)
60 billes de jeu
48 pions de mancala
2 dés
1 dé doubleur
1 notice de jeu

● Usage prévu

Ce produit est destiné à un usage privé uniquement. Ce produit n'est pas destiné à un usage commercial.



Instructions de sécurité

- ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petite bille. Risque de suffocation.
- ATTENTION !** À utiliser sous la surveillance directe d'un adulte.

- ATTENTION !** Tous les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et doivent être retirés pour des raisons de sécurité avant de remettre le produit aux enfants.
- Conservez l'emballage pour référence ultérieure !
- Le produit convient aux enfants à partir de 6 ans.

● Notice de jeu

● Échecs (deux joueurs)

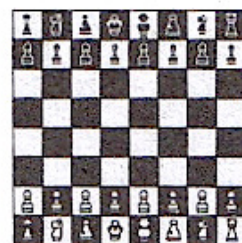
Matériel de jeu :

32 pièces d'échec (16 blanches, 16 noires)
1 échiquier
1 notice de jeu

Déroulement du jeu :

Les deux joueurs ont le même nombre de pièces :

1 Reine	 	2 Fous	   
1 Roi	 	2 Cavaliers	   
2 Tours	   	8 Pions	     

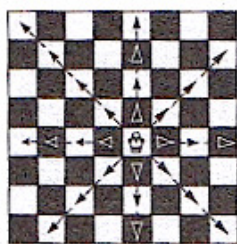


Les pièces d'échec sont disposées comme le montre l'illustration, chaque reine est posée sur une case de sa propre couleur. Le joueur qui a les pièces blanches commence.

Aux échecs, il s'agit pour les deux joueurs de se contrer mutuellement pour, à la fin de la partie, empêcher tout déplacement du roi de son adversaire, c'est-à-dire de le mettre échec et mat. Cela implique de déplacer ses pièces de manière intelligente et stratégique et d'avoir la capacité de prévoir les déplacements de son adversaire. Vous devez vous assurer que vos pièces sont protégées par une ou plusieurs autres pièces de votre couleur.

Déplacement des pièces d'échec :

□ Reine



La reine peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases et dans toutes les directions, c'est-à-dire diagonalement, verticalement et horizontalement.

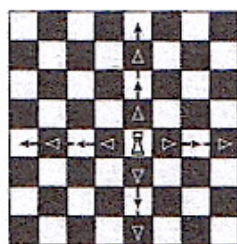
□ Roi



Le roi peut être déplacé dans toutes les directions (diagonalement, verticalement et horizontalement), mais seulement une case à la fois. Le roi ne doit pas être pris en considération comme chaque autre pièce

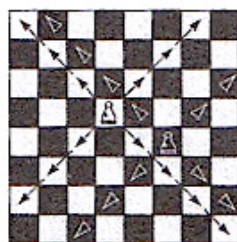
lorsqu'il est menacé. Lorsque le roi est menacé, on doit prévenir en disant « échec ».

□ Tour



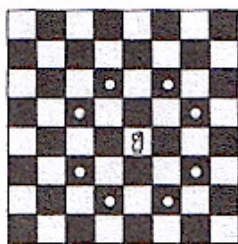
La tour peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases verticalement ou horizontalement. Les pièces de l'adversaire ne peuvent être attaquées et prises que sur cette ligne.

□ Fou



Le fou peut être déplacé sur un nombre quelconque de cases, mais uniquement diagonalement. Comme les fous ne peuvent jamais changer de couleur de case, ils ne peuvent être attaqués, voire pris, que sur leur couleur de case.

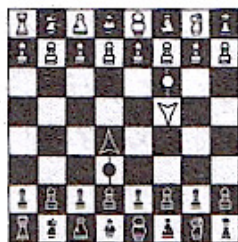
□ Cavalier



Le cavalier est la seule pièce avec laquelle on peut sauter au-dessus d'une autre pièce. C'est une pièce particulièrement maniable. Le cavalier se déplace de la manière suivante : « une case verticale puis deux cases

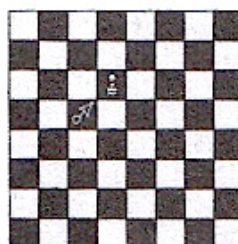
horizontales ou inversement. » Cela signifie que les déplacements avec un cavalier se terminent toujours sur une couleur de case différente.

□ Pions

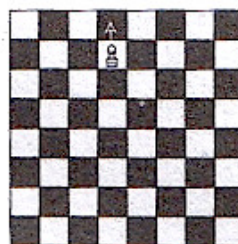


Les pions peuvent uniquement être déplacés vers l'avant d'une ou de deux cases - cependant, ils ne sont déplacés de deux cases qu'en quittant leur position de départ. Dès que les pions ont quitté leur position de départ, ils ne peuvent être déplacés que d'une case à la

fois. Les pions ne peuvent pas être déplacés vers l'arrière ni attaquer ou prendre une autre pièce de cette même manière. Avec les pions, des pièces adverses ne peuvent être prises que diagonalement.



Si vous réussissez à amener un pion sur la ligne de départ de votre adversaire, vous pouvez l'échanger contre une autre pièce que vous avez perdue dans un déplacement précédent, que des pièces identiques se trouvent déjà sur l'échiquier ou non.



Prendre :

Lorsqu'une pièce d'échec est prise, la pièce réalisant l'attaque prend sa place sur l'échiquier. Le déplacement « en passant » ne peut être fait que si un pion est déplacé à partir de sa position de départ. Si un joueur déplace un pion de deux cases à partir de sa position de départ et

qu'il se retrouve à côté d'un pion adverse via une case menacée, le pion adverse peut le prendre au prochain déplacement en revenant sur la case menacée. Cela signifie qu'on place le pion adverse sur la case qu'il a menacée et que le pion pris est retiré de l'échiquier. Les déplacements « en passant » ne sont pas obligatoires.

Roque :

C'est un coup double où le roi et la tour sont déplacés simultanément. Ce coup est utilisé pour placer le roi dans une position particulièrement protégée.

Le roque n'est possible que si

- ni le roi ni la tour n'ont été déplacés le coup d'avant,
- aucune autre pièce ne se trouve entre le roi et la tour,
- ce coup ne met pas le roi échec,
- ce coup ne met pas le roi en danger (échec).

Échec et mat :

Lorsque le roi est menacé par une pièce adverse, il se trouve en échec. Ce terme doit être prononcé par le joueur attaquant. L'autre joueur doit alors libérer son roi de cette position. Il existe pour cela plusieurs possibilités : la pièce menaçant le roi peut être prise, le roi peut se déplacer vers une case vide sur laquelle il n'est pas menacé, ou une autre pièce peut être déplacée sur la ligne d'attaque pour défendre le roi. Échec et mat signifie que le roi adverse ne peut plus être sauvé par les déplacements nommés ci-dessus de la position échec et qu'il sera pris au prochain coup.

Match nul :

Des situations peuvent se produire à la fin où aucun des joueurs ne peut mettre son adversaire échec et mat. Ce jeu se termine par un match nul. Les deux joueurs doivent accepter le match nul.

● Backgammon (deux joueurs)

Matériel de jeu :

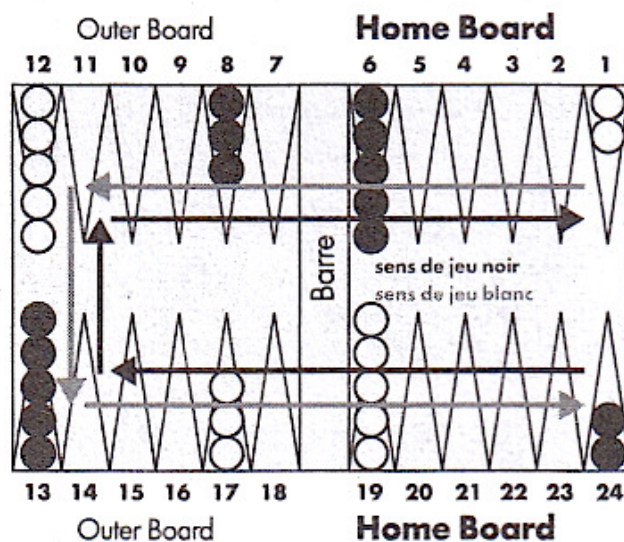
- 30 pions de backgammon (15 blancs, 15 noirs)
- 2 dés
- 1 dé doubleur
- 1 tablier
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu :

- Le plateau est placé entre les deux joueurs de manière à ce que chaque joueur soit assis devant un champ de flèches avec 12 triangles pointus (les FLÈCHES). La zone de jeu est divisée en 4 champs auxquels correspondent les couleurs blanc et noir. Le jan intérieur noir (dit home board) se situe en haut à droite, le jan extérieur noir (dit outer board) se situe en haut à gauche, le jan intérieur blanc se situe en bas à droite et le jan extérieur blanc en bas à gauche. Les FLÈCHES supérieures (1-12) sont les FLÈCHES noires, les FLÈCHES inférieures (13-24) sont les FLÈCHES blanches.

Chaque joueur reçoit 15 pions

qu'il répartit comme suit sur le tablier :



NOIR :

- 2 pions sur la FLÈCHE 24
- 5 pions sur la FLÈCHE 13
- 3 pions sur la FLÈCHE 8
- 5 pions sur la FLÈCHE 6

BLANC :

2 pions sur la FLÈCHE 1
5 pions sur la FLÈCHE 12
3 pions sur la FLÈCHE 17
5 pions sur la FLÈCHE 19

Les joueurs utilisent 2 dés normaux et 1 dé doubleur.

Principe du jeu :

Les deux joueurs essaient d'amener au plus vite leurs pions dans leur propre home board, c'est-à-dire les amener chacun dans le jan intérieur de leur couleur. Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de pions sur le plateau de jeu.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur lance un dé ; le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence. Il réalise son premier déplacement avec les deux chiffres que lui et son adversaire viennent de lancer au dé.
- Les deux joueurs lancent ensuite les deux dés à tour de rôle. Les deux chiffres obtenus par le lancer de dés sont utilisés, les deux sont ajoutés. Le joueur utilise le chiffre en poussant un de ses pions autour des FLÈCHES dans la direction de son Home Board d'autant de cases qu'indiqué par la valeur du dé. Il peut alors sauter ses propres pions ainsi que les pions adverses et arriver sur une FLÈCHE vide. La FLÈCHE est considérée comme occupée lorsqu'elle contient cinq de ses propres pions ou au moins deux pions adverses.
- Si un pion arrive sur une FLÈCHE qui n'est occupée que par un seul pion adverse, le pion adverse est retiré du tablier et posé sur la barre (partie du cadre située au milieu du tablier). Le joueur de ce pion doit essayer de faire revenir ce pion pris dans le jeu avant de continuer sa partie. Il doit placer le pion sur le home board de l'adversaire en fonction du chiffre obtenu en lançant le dé. Si, par exemple, il fait un 1 et un 6, on place le pion sur la FLÈCHE 1 ou sur la FLÈCHE 6 si la case est encore vide.
- Chaque joueur peut utiliser ses deux chiffres l'un après l'autre avec un ou deux pions. S'il fait 2 + 4 par exemple, le joueur peut alors tout d'abord utiliser le 2 et ensuite le 4 ou inversement avec un pion.
- 2 et 4 ne peuvent pas être directement additionnés pour faire 6, le joueur doit toujours pouvoir faire un arrêt ! Mais le lancer peut aussi être fixé avec 2 pions différents.
- Pour un doublet (2 + 2, 3 + 3, etc.), le joueur doit jouer chaque dé deux fois, donc faire 4 déplacements. Il doit jouer (coup forcé) sauf s'il n'a aucune possibilité de faire un jet de dé.
- Il n'est pas autorisé de revenir en arrière.
- Si un joueur a amené tous ses pions sur son home board, il a la main. Il ne doit pas utiliser ses jets de dés pour avancer, mais pour retirer ses pions du tablier. Si le joueur fait 1 + 3, il peut retirer ses pions des FLÈCHES 1 et 3 (les retirer du tablier). Dans le cas d'un double 3, il peut sortir 4 pions de la FLÈCHE 3, pour autant qu'il y ait 4 pions.
- Si la valeur du jet de dés ne peut pas être utilisée pour avancer, le joueur doit alors partir d'une position plus à l'arrière. Exception : si le dernier pion noir se trouve par ex. sur la FLÈCHE 4, le noir peut alors jouer ce pion avec un 4, un 5 et un 6, c'est-à-dire que les valeurs de jets de dés de FLÈCHES déjà retirées peuvent être utilisées pour la dernière FLÈCHE.
- Le joueur qui a sorti le premier tous les pions a gagné. Si son adversaire peut sortir au moins 1 pion, la victoire est comptabilisée une fois. Si l'adversaire ne peut sortir aucun pion, la victoire compte double (« Gammon »).
- Si des pions adverses se trouvent encore sur le Home Board du vainqueur ou sur la barre et que l'adversaire n'a pu retirer encore aucun pion, la victoire compte trois fois (« Backgammon »).

Doubler :

Chaque joueur peut, pendant le jeu, doubler sa mise en utilisant son dé doubleur avant son prochain jet et le placer avec le 2 vers le haut de manière à ce que son adversaire puisse le voir. L'adversaire a la possibilité de refuser le doublement ou de l'accepter. S'il accepte, il peut à nouveau doubler durant le jeu et mettre le dé sur le 4. Une tentative de doublement n'est pas comptabilisée. Si le noir gagne, par ex. une fois, le

dé double montre 2, alors le noir gagne finalement deux fois. Si le noir gagne deux fois, le dé doubleur montre 2, le noir gagne alors quatre fois, etc. Un joueur peut savoir s'il a l'avantage et si un doublement est intéressant en calculant combien de FLÈCHES chaque pion propre et chaque pion adverse doit gagner jusqu'à la sortie. La partie avec le moins de mouvements en cours a l'avantage.

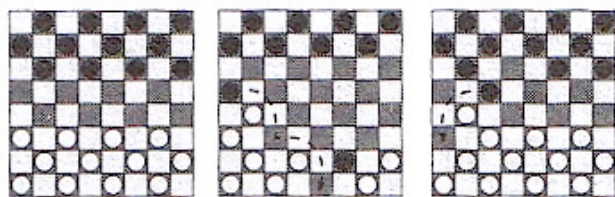
● Dames (deux joueurs)

Matériel de jeu :

- 24 pions (12 blancs, 12 noirs)
- 1 damier
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu :

Placer le damier de manière à ce que chacun des deux joueurs ait une case blanche dans le coin droit. Chaque joueur pose ses pions sur les cases noires des 3 premières lignes de son côté, de sorte que chaque ligne contienne 4 pions.



Principe et but du jeu

- Le blanc commence, puis chaque joueur joue à tour de rôle. À chaque coup, les pions ne peuvent être déplacés que d'une case et uniquement sur les cases noires. Si un pion se trouve directement devant un pion adverse et que la case qui se trouve derrière ce pion est vide, le pion peut sauter le pion adverse. Le pion sauté est retiré du damier. Si le pion qui vient de faire un saut se retrouve dans la même situation sur la nouvelle case, il peut poursuivre et sauter le pion suivant, même selon un angle droit. De cette manière, il peut éliminer deux ou plusieurs pions du damier d'un seul coup.
- Si la ligne de base de l'adversaire est atteinte, le pion peut se transformer en « dame ». Une dame se compose de deux pions superposés, peut

avancer et reculer et n'est pas limitée en portée.

Toutefois, elle n'a pas non plus besoin de se retrouver directement derrière un pion adverse pour pouvoir s'en emparer, mais peut aussi prendre deux pions simultanément lorsqu'il y a plus d'une case vide entre ces pions.

- Si un joueur ne prend pas un pion adverse lorsqu'il en a la possibilité, il doit retirer un de ses pions du damier.
- Le joueur qui ne possède plus de pions ou qui se trouve bloqué a perdu.

● Mancala (deux joueurs)

Matériel de jeu :

- 48 pions de Mancala
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Le plateau est constitué de six trous ainsi que d'un grenier pour chaque joueur. Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Un joueur possède le trou situé directement devant lui et le grenier (Mancala) situé à sa droite. Au début du jeu, quatre pions sont placés dans chaque trou, en dehors des greniers. Le but du jeu est d'amener autant de pions que possible dans son propre grenier.

Déroulement du jeu :

- Déterminez quel joueur va commencer. Le joueur choisit un de ses trous et prend tous les pions s'y trouvant dans sa main. Il place ensuite un pion dans chaque trou suivant (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce qu'il ait réparti tous les pions. Il tient alors compte de son propre grenier, mais pas du grenier adverse. C'est ensuite le tour du joueur adverse.
- Si un des joueurs tombe avec le dernier pion sur un trou vide dans sa propre moitié de plateau, il a le droit de prendre ces pions et ceux de son adversaire du trou opposé et de les placer dans son grenier.
- Dès que le côté adverse est vide de pions, l'autre joueur peut placer tous ses pions restants dans son

grenier. La partie est alors terminée. Le gagnant est le joueur qui a le plus de pions dans son grenier.

● Tic-Tac-Toe (deux joueurs)

Matériel de jeu :

- 10 pions (5 blancs, 5 noirs)
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 5 pions blancs ou noirs. Déterminez quel joueur va commencer. Le joueur qui place 3 pions sans interruption sur une ligne a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Les deux joueurs placent un pion à tour de rôle sur une case de la grille. Dès qu'un joueur a placé 3 pions de la même couleur soit verticalement, soit horizontalement, soit diagonalement sur une ligne, la partie est finie.
- Si aucun des joueurs ne réussit à placer 3 pions sur une ligne, il y a match nul.

● Dames chinoises (deux à six joueurs)

Matériel de jeu :

- 60 billes (10 billes dans 6 couleurs différentes)
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur place ses billes sur un des six triangles de couleur. Chaque joueur se voit attribuer une couleur. De cette couleur dépend aussi son ordre de départ, son but et également ses billes. Le joueur ayant placé ses 10 billes dans le triangle opposé a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Déterminez quel joueur va commencer. Tour à tour, chaque joueur peut faire effectuer un déplacement à sa bille. Deux déplacements sont autorisés :

avancer une bille ou sauter par-dessus une bille.

- Lorsqu'il joue, le joueur ne peut déplacer qu'une bille à la fois. Cette bille peut avancer d'une case dans n'importe quelle direction.
- Si une case est occupée par sa propre bille ou par la bille de l'adversaire, le joueur peut la sauter dans le sens du déplacement. La condition pour cela est que la case se trouvant derrière la case sautée soit libre.
- Le joueur doit, pour chaque coup, se décider pour un déplacement normal ou pour un saut au-dessus d'une case. Les deux actions ne sont pas permises simultanément. Vous pouvez sauter des cases aussi souvent que cela est possible. Mais vous n'y êtes pas obligé.
- Lorsqu'une bille est arrivée au but, elle ne doit plus le quitter.

● Serpents et échelles (deux à quatre joueurs)

Matériel de jeu :

- 4 figurines (1 figurine dans chacune des 4 couleurs)
- 1 dé
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

Chaque joueur reçoit une figurine et se positionne sur la case de départ de la couleur correspondante. Le gagnant est le premier joueur à atteindre la case d'arrivée.

Déroulement du jeu :

- Décidez quel joueur lancera le dé en premier. Le joueur peut avancer du nombre de cases indiqué par la valeur du dé. Le jeu se poursuit ensuite à tour de rôle.
- Lorsqu'un joueur atteint une case sur laquelle se trouve une échelle, il peut y grimper.
- À la fin de son tour, si un joueur atterrit sur une case sur laquelle se trouve une tête de serpent, il doit retourner à la case sur laquelle se trouve sa queue.
- Si le joueur arrive sur une case déjà occupée par une figurine adverse, la pièce est prise et le joueur adverse doit retourner à la case départ.

- Lorsqu'un joueur fait un 6, il peut rejouer.
- Vous devez faire le nombre exact nécessaire pour atteindre la case arrivée.

● Ludo/Pachisi (deux à quatre joueurs)

Matériel de jeu :

- 16 figurines (4 pièces dans chacune des 4 couleurs)
- 1 dé
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 4 figurines d'une même couleur et les place sur la base de départ correspondante. Le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée avec ses 4 figurines a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Décidez quel joueur lancera le dé en premier. Le jeu se poursuit à tour de rôle.
- Chaque joueur peut lancer 3 fois le dé. Si un joueur fait un 6, il peut placer une figurine de sa base de départ sur la case départ. Le joueur lance ensuite à nouveau les dés et avance sa figurine du nombre obtenu. Tant qu'un joueur a ses 4 figurines dans la base de départ, il peut lancer 3 fois le dé.
- Si un joueur refait un 6, il peut lui-même décider de mettre une nouvelle figurine en jeu ou d'avancer une figurine de 6 cases. Après avoir fait un 6, le joueur peut rejouer.
- Si un joueur arrive sur une case sur laquelle se trouve une figurine adverse, il peut l'éliminer. La figurine d'un adversaire doit alors retourner sur sa base de départ et peut revenir en jeu après avoir fait un 6.
- Si une case est occupée par une de ses propres figurines, on doit avancer une autre figurine. Deux figurines ne peuvent pas occuper la même case.
- Lorsque les figurines ont atteint la base d'arrivée, elles ne peuvent plus être prises. On ne peut pas sauter au-dessus des figurines qui sont arrivées aux bases d'arrivée.

● Solitaire (un à deux joueurs)

Matériel de jeu :

- 32 pions
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Les 32 pions sont répartis sur le plateau de manière à ce que seule la case du milieu reste vide. L'objectif du jeu est qu'à la fin de la partie, un seul pion demeure au centre du plateau.

Déroulement du jeu :

- Éliminez autant de pions que possible en sautant au-dessus de ces pions horizontalement ou verticalement.
- Vous ne pouvez que sauter au-dessus d'un seul pion et la case sur laquelle vous arrivez doit être vide.
- Si 2 joueurs participent à la partie, ils jouent à tour de rôle. Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il a perdu la partie.

● Course de dés (deux joueurs)

Matériel de jeu :

- 30 pions (15 blancs, 15 noirs)
- 2 dés
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 15 pions blancs ou 15 pions noirs. Déterminez quel joueur va commencer. Le joueur qui a le plus grand nombre de pions sur le plateau à la fin de la partie a gagné.

Déroulement du jeu :

- Les deux dés sont lancés en même temps. Les chiffres obtenus sont additionnés. Le joueur place ensuite un pion sur la case correspondante.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant. S'il obtient le même nombre que son adversaire, il ne peut pas placer de pions sur le plateau.
- La partie continue jusqu'à ce que toutes les cases soient occupées.

● Entretien et stockage

- ❑ Rangez toujours le produit sec et propre dans une pièce tempérée.
- ❑ Ne nettoyez pas le produit avec des produits nettoyants puissants, utilisez uniquement un chiffon de nettoyage sec.

● Mise au rebut

L'emballage se compose uniquement de matières recyclables qui peuvent être mises au rebut dans les centres de traitement des déchets locaux.

Contactez les autorités locales chargées de l'élimination des déchets pour vous renseigner sur la mise au rebut de votre produit usagé.

///ACTION

Perenmarkt 15

1681 PG Zwaagdijk - Oost (NL)

www.action.com

3217614 - 03/25

Made in China



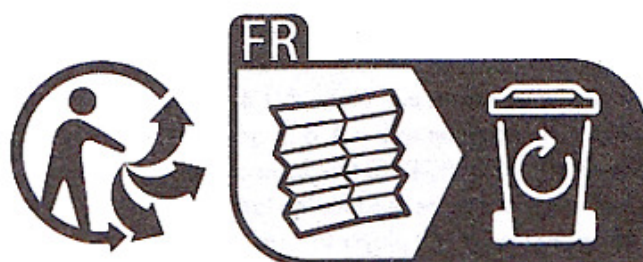
FSC

www.fsc.org

MIX

Paper | Supporting
responsible forestry

FSC® C175933



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

