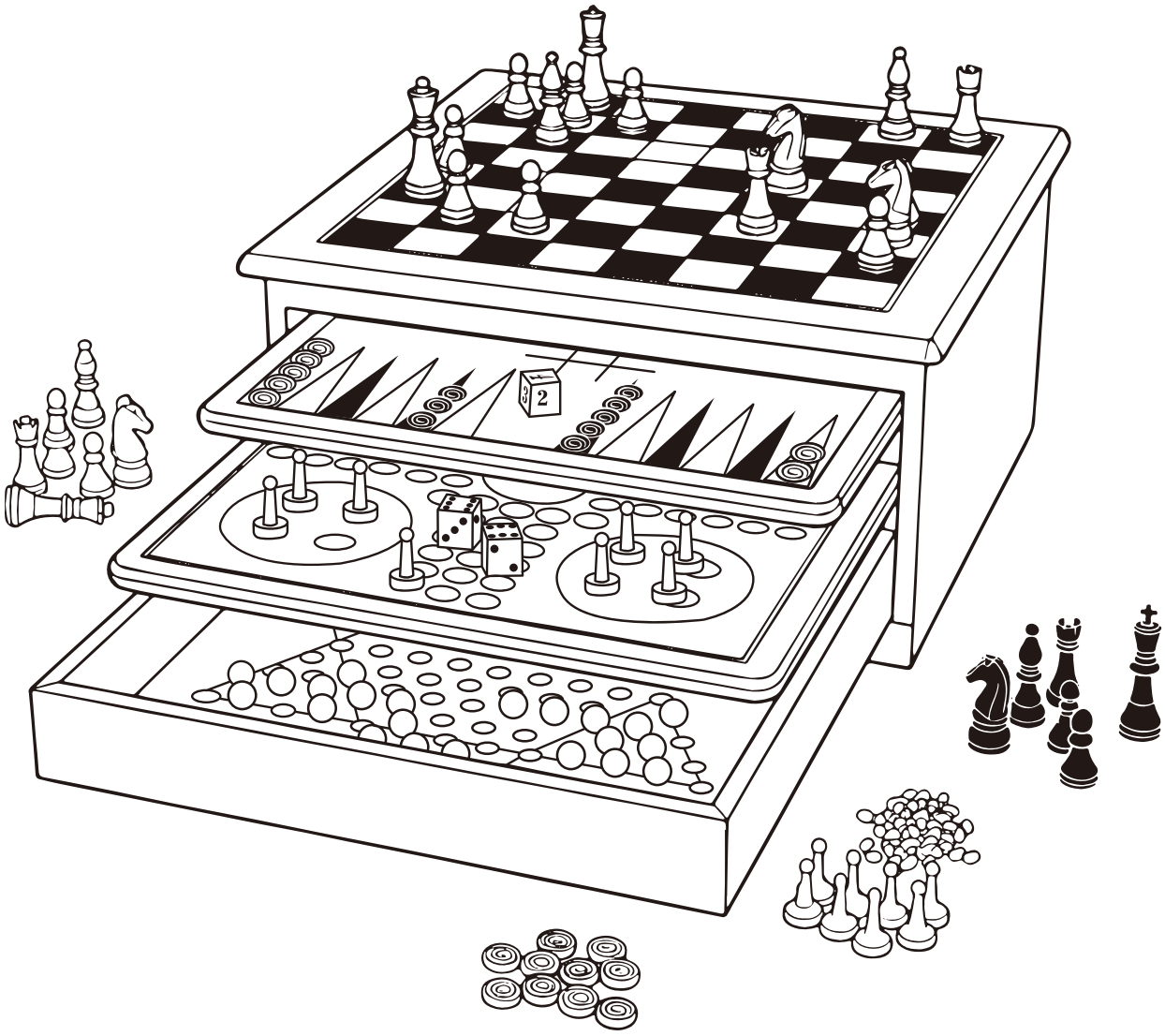
# 10in1-Holzspielesammlung
# Coffret de jeux en bois 10 en 1
# 10-in-1-houten spellenverzameling
# 10-in-1 Wooden Game Collection

## #56933



## Lieferumfang

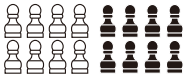
1 Spielgehäuse
2 Spielbretter, 1 Schubfach
80 Spielsteine (32 Schachfiguren, 32 Backgammon-Spielsteine, 16 Ludo-Spielfiguren)
60 Spielkugeln
48 Mancala-Spielsteine
2 Würfel
1 Verdoppelungswürfel
1 Spielanleitung

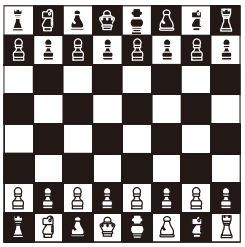
# Spielanleitungen

## Schach (für zwei Personen)

**Spielmaterial:**
32 Schachfiguren (16 weiße, 16 schwarze)
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Verlauf des Spiels:**
Beide Spieler haben die gleiche Anzahl Spielfiguren:

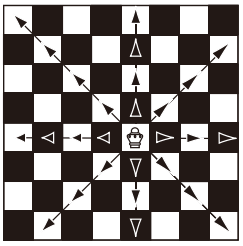
1 Dame 
2 Läufer 
1 König 
2 Springer 
2 Türme 
8 Bauern 



Die Schachfiguren werden wie abgebildet platziert, jede Dame wird auf ein Feld „ihrer" eigenen Farbe gestellt. Der Spieler, der die weißen Figuren hat, darf anfangen. Beim Schachspielen geht es darum, dass beide Spieler versuchen, sich gegenseitig zu behindern, um am Ende den König des Gegners bewegungsunfähig zu machen, d.h. ihn schachmatt zu setzen. Dies erfordert viele intelligente und strategische Züge und die Fähigkeit, mögliche Gegenzüge des Gegners vorauszusehen. Sie müssen sicherstellen, dass Ihre Figuren durch eine oder mehrere andere Figuren Ihrer Farbe gesichert sind.

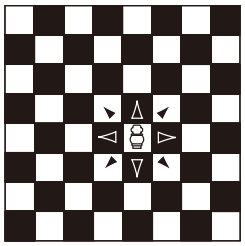
**Züge der Schachfiguren:**

□ Dame



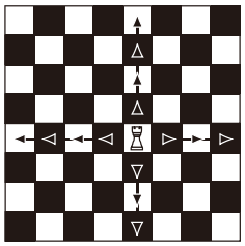
Mit der Dame kann man beliebig viele Felder in alle Richtungen, d.h. diagonal, senkrecht und waagerecht ziehen.

□ König



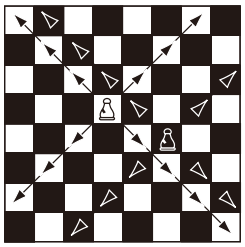
Mit dem König kann man Züge in jede Richtung machen, (diagonal, senkrecht, waagerecht), aber nur ein Feld pro Zug. Er darf nicht wie jede andere Figur betrachtet werden, wenn er bedroht ist. Man muss bei Bedrohung des Königs mit dem Ausruf „Schach" warnen.

□ Turm



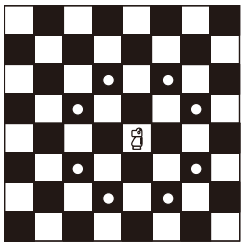
Mit dem Turm kann man beliebig viele Felder senkrecht und waagerecht ziehen. Die Figuren des Gegners können nur innerhalb dieser Reihe von Feldern angegriffen und geschlagen werden.

□ Läufer



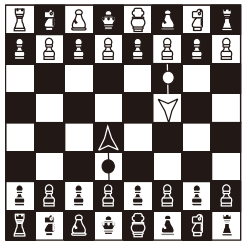
Die Läufer kann man jede beliebige Anzahl von Feldern bewegen, aber ausschließlich in diagonaler Richtung. Da die Läufer niemals ihre Feldfarbe wechseln dürfen, können sie nur auf „ihrer" Feldfarbe angreifen bzw. geschlagen werden.

□ Springer

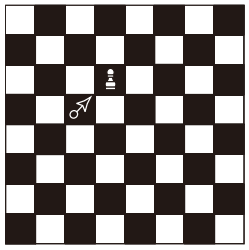


Der Springer ist die einzige Figur, mit der man über andere Figuren springen darf. Er ist eine besonders manövrierbare Figur. So werden Züge mit dem Springer gemacht: „ein Feld geradeaus und dann ein Feld schräg". Das bedeutet, dass Züge mit dem Springer immer auf Feldern der anderen Farbe enden.

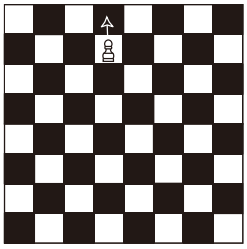
□ Bauern



Bauern kann man ein oder zwei Felder nach vorne bewegen – zwei Felder allerdings nur von der Startposition aus. Sobald sich die Bauern außerhalb der Startposition befinden, darf man sie je Zug nur ein Feld bewegen. Man kann mit den Bauern weder rückwärts Züge machen, noch rückwärts angreifen bzw. schlagen. Mit den Bauern kann man Gegnerfiguren nur in diagonaler Richtung schlagen.



Wenn Sie es schaffen, den Bauern zu der Grundlinie der Gegnerseite zu bringen, können Sie ihn gegen eine andere Figur austauschen, die Ihnen in vorangegangenen Spielzügen vom Gegner abgenommen wurden, unabhängig davon, ob gleiche Schachfiguren bereits im Spiel sind oder nicht.



**Schlagen:**
Wenn eine Schachfigur geschlagen wird, übernimmt die angreifende Figur den Platz der Figur, die aus dem Spielbrett herausgenommen wurde. Der „En passant"-Schlagzug darf nur gemacht werden, wenn ein Bauer von der Ausgangsposition bewegt wird. Wenn man einen Bauern von der Startposition durch einen zwei Felder-Zug bewegt und über ein bedrohtes Feld neben einem gegnerischen Bauern zum Stehen kommt, kann der gegnerische Bauer den eigenen mit dem nächsten Zug schlagen, indem er auf das zuvor bedrohte Feld zieht. Das bedeutet, dass man den Gegnerbauer auf das Feld stellt, das er bedroht hat, und dass der geschlagene Bauer vom Spielbrett genommen wird. „En passant"-Züge sind nicht obligatorisch.

**Rochade:**
Das ist ein Doppelzug, mit dem König und Turm gleichzeitig bewegt werden. Dieser Zug dient dazu, den König in eine besonders geschützte Stellungslage zu bringen. Die Rochade ist nur möglich,

- wenn weder der König noch der Turm in einem vorangegangenen Spielzug bewegt wurden,
- wenn sich keine andere Figur zwischen König und Turm befindet,
- wenn der König nicht im Schach steht,
- wenn dieser Zug den König nicht in Bedrohung (Schach) versetzt.

**Schachmatt:**
Wenn der König von einer Gegnerfigur bedroht wird, wird ihm „Schach" geboten. Dieser Begriff muss vom angreifenden Spieler ausgesprochen werden. Jetzt muss der andere Spieler seinen König aus dieser Lage befreien. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten: die drohende Figur kann geschlagen werden, der König kann zu einem freien Feld, das nicht bedroht wird, bewegt werden, oder einer der Königsmänner kann in die Angriffslinie bewegt werden, um den König zu verteidigen. Schachmatt bedeutet, dass der gegnerische König durch keinen der vorher genannten Gegenzüge mehr aus der Schachposition gerettet werden kann und im folgenden Zug geschlagen wird.

**Unentschieden:**
Am Ende können Situationen auftreten, in der keiner der Spieler den Gegner Schachmatt setzen kann. Dieses Spiel endet nun unentschieden. Beide Spieler müssen mit dem Unentschieden einverstanden sein.

## Backgammon (für zwei Personen)

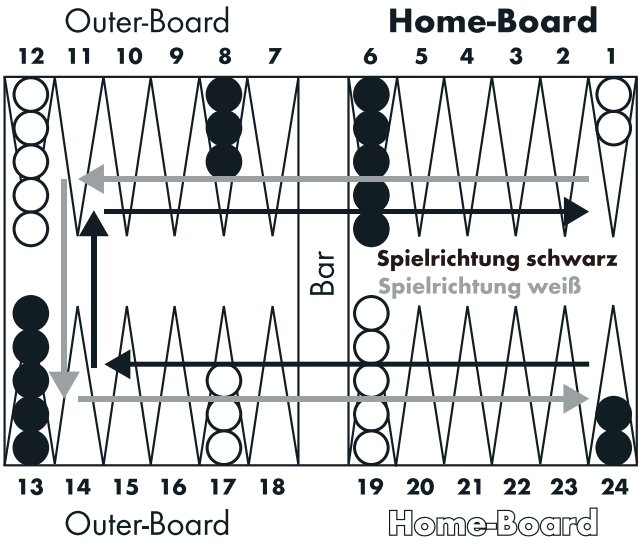
**Spielmaterial:**

30 Backgammon-Spielsteine
(15 weiße, 15 schwarze)
2 Würfel
1 Verdopplungswürfel
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung:**

- Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass jeder Spieler vor einem Zackenfeld mit 12 spitzen Dreiecken (den so genannten POINTS) sitzt. Das Spielfeld wird in 4 Felder unterteilt und den Farben schwarz und weiß zugeordnet. Das schwarze Innenfeld (das so genannte Home-Board) ist oben rechts, das schwarze Außenfeld (das so genannte Outer-Board) oben links, das weiße Innenfeld unten rechts und das weiße Außenfeld unten links. Die oberen POINTS (1–12) sind die schwarzen POINTS, die unteren POINTS (13–24) sind die weißen POINTS.

  Jeder Spieler erhält 15 Spielsteine, die er wie folgt auf dem Spielbrett verteilt:




**SCHWARZ:**

2 Steine auf POINT 24
5 Steine auf POINT 13
3 Steine auf POINT 8
5 Steine auf POINT 6

**WEISS:**

2 Steine auf POINT 1
5 Steine auf POINT 12
3 Steine auf POINT 17
5 Steine auf POINT 19

Gewürfelt wird mit 2 normalen und 1 Dopplerwürfel.

**Ziel des Spiels:**

Beide Spieler versuchen, ihre Spielsteine so schnell wie möglich in das eigene Home-Board, also das Innenfeld ihrer Farbe zu bringen. Wer als Erster keine Steine mehr auf dem Brett hat, hat gewonnen.

**Verlauf des Spiels:**

- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel; derjenige, der die höhere Zahl würfelt, zieht zuerst. Er führt seinen ersten Zug mit den beiden Augenzahlen, die soeben von ihm und dem Gegenspieler gewürfelt wurden.
- Anschließend würfeln beide abwechselnd mit zwei Würfeln. Beide gewürfelten Zahlen werden gesetzt, jede Zahl extra. Der Spieler setzt die Zahl, indem er einen seiner Steine um so viele POINTS in die Richtung seines Home-Boards rückt, wie der Würfelwert vorgibt. Er darf dabei eigene und gegnerische Steine überspringen und auf einem freien POINT landen. Der POINT gilt als besetzt, wenn er von fünf eigenen oder mindestens zwei gegnerischen Spielsteinen besetzt wird.
- Landet ein Spielstein auf einem POINT, der von nur einem gegnerischen Spielstein besetzt ist, wird der gegnerische Spielstein vom Brett genommen und auf die Bar (Teil des Rahmens in der Mitte des Spielfeldes) gelegt. Der Spieler dieses Steines muss versuchen, diesen geschlagenen Spielstein wieder ins Spiel zu bringen, bevor er sein Spiel fortsetzen kann. Er muss den Stein gemäß der gewürfelten Augenzahl in das Home-Board des Gegners setzen. Würfelt er z. B. eine 1 und eine 6, setzt man den Stein auf den POINT 1 oder den POINT 6, wenn die gewählte Position noch frei ist.

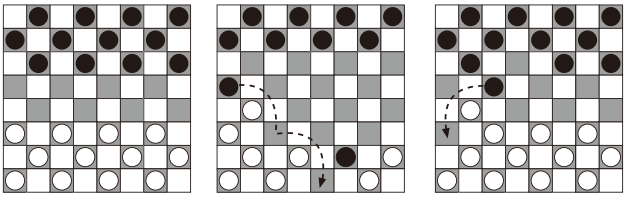
- Jeder Spieler kann seine beiden Zahlen hintereinander mit einem oder zwei Steinen setzen. Würfelt er z. B. 2+4, so kann der Spieler zuerst mit einem Stein die 2 und dann die 4 setzen oder umgekehrt. 2 und 4 dürfen aber nie direkt zu 6 addiert werden, der Spieler muss immer zwischenlanden können! Der Wurf darf aber auch mit 2 unterschiedlichen Steinen gesetzt werden.
- Bei einem Pasch (2+2, 3+3 etc.) muss der Spieler den Wurf doppelt ausnutzen, d.h. 4 x setzen. Er hat Zugzwang, es sei denn, er hat keine Möglichkeit, einen oder beide Würfelwerte zu ziehen.
- Rückwärts setzen ist nicht erlaubt.
- Hat ein Spieler alle Steine in sein Home-Board gezogen, folgt das Ausspielen. Er muss seine Würfelwerte jetzt nicht zum Ziehen benutzen, sondern dazu, seine Steine vom Brett zu nehmen. Würfelt der Spieler 1+3, so kann er von POINT 1 und 3 je einen Stein ins „Aus" ziehen. Bei einem Pasch 3 kann er von POINT 3 vier Steine ausspielen, sofern er dort 4 Steine stehen hat.
- Kann er die Würfelwerte nicht zum Ausspielen verwenden, muss der Spieler von einer hinteren Position auf eine vordere ziehen. Ausnahme: Steht der letzte schwarze Stein z. B. auf POINT 4, kann Schwarz diesen Stein mit einer 4, einer 5 und einer 6 ausspielen, d.h. die Würfelwerte bereits geräumter POINTS können für den letzten POINT genutzt werden.
- Der Spieler, der zuerst alle Steine ausspielt, hat gewonnen. Konnte sein Gegner mind. 1 Stein ausspielen, zählt der Sieg einfach. Konnte der Gegner keinen Stein ausspielen, zählt der Sieg doppelt (ein sog. „Gammon").
- Befinden Sich noch Spielsteine des Gegners im Home-Board des Gewinners oder auf der Bar und der Gegner konnte noch keinen Stein ausspielen, zählt der Sieg dreifach (ein sog. „Backgammon").

**Verdoppeln:**
Jeder Spieler kann während des Spiels seinen Spieleinsatz verdoppeln, indem er vor seinem nächsten Wurf den Dopplerwürfel nimmt und ihn mit der 2 nach oben legt, so dass der Gegner sie lesen kann. Der Gegner hat die Möglichkeit, die Verdoppelung abzulehnen oder zu akzeptieren. Akzeptiert er sie, kann er während des Spiels wieder verdoppeln und den Würfel auf die 4 drehen. Eine versuchte Verdoppelung wird nicht gerechnet. Gewinnt Schwarz z. B. einfach, der Doppelwürfel zeigt 2, dann gewinnt Schwarz letztendlich zweifach. Gewinnt Schwarz zweifach, der Doppelwürfel zeigt 2, dann gewinnt Schwarz vierfach usw. Ob man im Vorteil ist und ein Verdoppeln sich lohnt, erfährt man, indem man ausrechnet, wie viele POINTS jeder eigene Stein und jeder gegnerische Stein bis zum Ausspielen noch überwinden muss. Die Partei mit den wenigsten noch ausstehenden Zügen ist im Vorteil.

## Dame (für zwei Personen)

**Spielmaterial:**
24 Spielsteine (12 weiße, 12 schwarze)
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung:**
Das Brett wird so hingelegt, dass jeder der beiden Spieler rechts ein weißes Eckfeld hat. Jeder Spieler legt seine Steine auf die schwarzen Felder der ersten 3 Reihen seiner Seite, so dass 4 Steine in jeder Reihe liegen.



**Verlauf und Ziel des Spiels:**
- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen. Die Steine werden jeweils nur um ein Feld gezogen und zwar nur auf den schwarzen Feldern. Liegt ein Stein direkt vor einem gegnerischen Stein, und das dahinter liegende Feld ist frei, so kann er den Stein überspringen. Der übersprungene Stein wird vom Spielbrett entfernt. Findet der gesprungene Stein auf dem neuen Feld die gleiche Situation vor, so kann er im gleichen Zug den nächsten Stein überspringen, auch im rechten Winkel. Auf diese Weise kann

er in einem Zug zwei oder mehr Steine vom Spielbrett entfernen.

- Wird die gegnerische Grundlinie erreicht, kann der Stein in eine „Dame" umgewandelt werden. Eine „Dame" besteht aus zwei übereinander liegenden Steinen, kann vorwärts und rückwärts ziehen und ist in der Reichweite nicht eingeschränkt. Sie muss auch nicht direkt hinter dem gegnerischen Stein landen, wenn sie ihn nehmen will, sondern kann auch zwei Steine gleichzeitig schlagen, wenn zwischen ihnen mehr als ein Feld frei ist.
- Versäumt ein Spieler, einen gegnerischen Stein zu schlagen, obwohl er dazu in der Lage wäre, muss er seinen Stein vom Brett nehmen.
- Verloren hat der Spieler, der keine Steine mehr hat oder nicht mehr ziehen kann.

## Mancala (für zwei Personen)

**Spielmaterial:**

48 Mancala-Spielsteine
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Das Spielbrett besteht aus sechs Gruben sowie der Mancala-Grube für jeden Spieler. Die Spieler sitzen sich gegenüber. Ein Spieler besitzt die Grube direkt vor ihm und die Mancala-Grube zu seiner Rechten. Zu Beginn des Spiels werden in alle Gruben – außer den Mancala-Gruben – jeweils vier Spielsteine gelegt. Ziel des Spiels ist es, so viele Spielsteine wie möglich in seine eigene Mancala-Grube zu befördern.

**Verlauf des Spiels:**

- Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Der Spieler wählt eine seiner Gruben aus und nimmt alle darin enthaltenen Spielsteine in die Hand. Anschließend legt er gegen den Uhrzeigersinn in die folgenden Gruben jeweils einen Spielstein, so lange bis er alle Steine verteilt hat. Dabei wird die eigene Mancala-Grube mitberücksichtigt, die gegnerische jedoch nicht. Anschließend ist der andere Spieler am Zug.
- Trifft einer der Spieler mit dem letzten Spielstein in der eigenen Hälfte auf eine leere Grube, darf er diese Steine und die des Gegners aus der gegenüberliegenden Grube nehmen und in seine Mancala-Grube legen.
- Sobald auf der gegnerischen Seite keine Spielsteine mehr übrig sind, darf der andere Spieler alle seine Steine in seine Mancala-Grube legen. Damit ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Steinen in seiner Mancala-Grube hat gewonnen.

## Tic-Tac-Toe (für zwei Spieler)

**Spielmaterial:**

10 Spielsteine (5 weiße, 5 schwarze)
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Jeder Spieler erhält jeweils 5 weiße bzw. schwarze Spielsteine. Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Wer zuerst 3 Steine ohne Unterbrechung in einer Reihe platziert, hat das Spiel gewonnen.

**Verlauf des Spiels:**

- Beide Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf ein Kästchen des Spielfeldes. Sobald ein Spieler 3 Spielsteine derselben Farbe entweder senkrecht, waagerecht oder diagonal in Reihe gesetzt hat, ist das Spiel beendet.
- Sollte kein Spieler eine Reihe aus 3 Spielsteinen geschafft haben, wird das Spiel als Unentschieden gewertet.

## Sternhalma (für zwei bis sechs Spieler)

**Spielmaterial:**

60 Spielkugeln (jeweils 10 Kugeln in 6 Farben)
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Jeder Spieler legt seine Spielkugeln in eines der sechs farbigen Dreiecke. Jedem Spieler wird eine Farbe zugeteilt. Daraus ergibt sich auch die Wahl seines Start- und Zielfeldes sowie seiner Spielkugeln. Wer zuerst seine 10 Spielkugeln in das gegenüberliegende Dreieck bringt, hat das Spiel gewonnen.

**Verlauf des Spiels:**

- Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Abwechselnd darf nach der Reihe jeder Spieler mit einer seiner Spielkugeln einen Zug ausführen. Dabei sind zwei Spielzüge erlaubt: das Ziehen oder das Springen.
- Beim Ziehen bewegt der Spieler nur eine Spielkugel. Die Kugel kann in alle Richtungen einen Schritt ziehen.
- Ist ein Zugfeld durch eine eigene oder eine gegnerische Kugel besetzt, kann der Spieler diese in der Zugrichtung überspringen. Voraussetzung ist, dass das Feld hinter der übersprungenen Kugel frei ist.
- Der Spieler muss sich bei jedem Zug zwischen Ziehen oder Springen entscheiden. Beides zusammen ist nicht erlaubt. Springen dürfen Sie so lange wie möglich. Sie werden aber nicht dazu gezwungen.
- Ist eine Spielkugel einmal im Zielfeld angelangt, darf diese es nicht mehr verlassen.

## Schlangen & Leiter (für zwei bis vier Spieler)

**Spielmaterial:**

4 Ludo-Spielfiguren (jeweils 1 Figur in 4 Farben)
1 Würfel
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Wer zuerst mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat das Spiel gewonnen.

**Verlauf des Spiels:**

- Bestimmen Sie einen Spieler, der zuerst würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf der Spieler mit seiner Spielfigur vorziehen. Danach wird reihum weitergespielt.
- Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Feld mit einer Leiter, darf er diese hinaufklettern.
- Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Feld mit einem Schlangenkopf, muss er zum Schwanz der Schlange zurückkehren.
- Landet der Spieler auf einem Feld, auf dem bereits eine gegnerische Spielfigur steht, so wird die Spielfigur geschlagen und der Gegner muss zurück zum Start.
- Zeigt der Würfel eine 6, darf der Spieler erneut würfeln.
- Sie benötigen die exakte Augenzahl, um auf dem Zielfeld zu landen.

## Ludo/Pachisi (für zwei bis vier Spieler)

**Spielmaterial:**

16 Ludo-Spielfiguren (jeweils 4 Figuren in 4 Farben)
1 Würfel
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren in einer Farbe und stellt sie in das entsprechende Starthäuschen. Gewonnen hat, wer als erstes mit seinen 4 Spielfiguren das Zielhäuschen erreicht.

**Verlauf des Spiels:**

- Bestimmen Sie einen Spieler, der zuerst würfelt. Danach wird reihum weitergespielt.
- Jeder Spieler darf 3 Mal würfeln. Wer eine 6 hat, darf eine Spielfigur aus dem Starthäuschen auf das Startfeld stellen. Anschließend würfelt der Spieler erneut und rückt die gewürfelte Zahl vor. Solange ein Spieler alle 4 Spielfiguren im Starthäuschen hat, darf er 3 Mal würfeln.

- Würfelt ein Spieler erneut eine 6, kann er selbst entscheiden, eine weitere Spielfigur ins Spiel zu bringen oder mit einer Spielfigur 6 Felder vorzurücken. Nach jeder 6 darf man erneut würfeln.
- Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Spielfigur steht, kann man diese schlagen. Die Spielfigur des Gegenspielers muss dann zurück in das Starthäuschen und kann mit einer 6 erneut ins Spiel gebracht werden.
- Ist ein Feld mit einer eigenen Spielfigur besetzt, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen. Doppelte Belegung ist nicht erlaubt.
- Im Zielhäuschen sind die Spielfiguren sicher und können nicht geschlagen werden. Die Figuren, die bereits das Zielhäuschen erreicht haben, dürfen nicht übersprungen werden.

## Solitaire (für ein bis zwei Spieler)

**Spielmaterial:**

32 Spielsteine
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Die 32 Spielsteine werden so auf dem Spielfeld verteilt, dass nur das Feld in der Mitte frei bleibt. Ziel des Spiels ist es, dass am Ende ein Spielstein in der Mitte übrigbleibt.

**Verlauf des Spiels:**

- Entfernen Sie so viele Spielsteine wie möglich, indem Sie horizontal oder vertikal über einen anderen Stein springen.
- Sie dürfen immer nur über einen Spielstein springen und das Feld, auf dem sie landen, muss leer sein.
- Bei 2 Spielern wird immer abwechselnd gezogen. Wenn ein Spieler keinen Spielzug durchführen kann, hat er das Spiel verloren.

## Würfelrennen (für zwei Spieler)

**Spielmaterial:**

30 Spielsteine (15 weiße, 15 schwarze)
2 Würfel
1 Spielbrett
1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:**

- Jeder Spieler erhält jeweils 15 weiße bzw. schwarze Spielsteine. Bestimmen Sie einen Spieler der beginnt. Wer am Ende des Spiels die meisten Steine auf dem Spielfeld hat, hat das Spiel gewonnen.

**Verlauf des Spiels:**

- Beide Würfel werden gleichzeitig geworfen. Die gewürfelten Zahlen werden zusammengerechnet. Anschließend platziert der Spieler einen Spielstein auf dem entsprechenden Spielfeld.
- Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe. Würfelt er das gleiche Ergebnis wie sein Gegenspieler, darf er keinen Spielstein auf dem Spielfeld platzieren.
- Es wird so lange gespielt, bis alle Felder belegt sind.

## Pflege und Lagerung

- Lagern Sie das Produkt immer trocken und sauber in einem temperierten Raum.
- Reinigen Sie das Produkt nicht mit scharfen Reinigungsmitteln, nutzen Sie lediglich ein trockenes Reinigungstuch.




**ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.**

## ACHTUNG!!!

Die Rücksendung ist ausgeschlossen, wenn die Produkte durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt wurden.

## ENTSORGUNG:

Das Verpackungsmaterial ist wiederverwendbar. Entsorgen Sie die Verpackung umweltfreundlich, indem Sie sie in die entsprechenden Wertstoffsam melbehälter geben.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Deutschland

Wenn technischer Support benötigt wird, rufen Sie uns bitte an...
in Deutschland 0180 5 306263*oder info@eurotops.de
in Österreich 0820 899 627**oder info@eurotops.at
in der Schweiz 0848 434631***oder info@eurotops.ch

*der Anruf kostet einheitlich 0,14 €/Min aus dem deutschen Fest - und Mobilfunknetz
**der Anruf kostet einheitlich 0,20 €/Min aus dem österreichischen Fest - und Mobilfunknetz
*** der Anruf kostet einheitlich max. 0,08 CHF/Min aus dem schweizer Fest - und Mobilfunknetz

Eine eventuelle Rücksendung von Produkten sollte an die auf Ihrer Rechnung angegebene Rücksend eadresse erfolgen.

© 30.05.2026

## Contenu de livraison

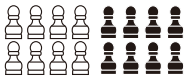
1 Coffret de jeux
2 Échiquier, 1 tiroir
80 Pions (32 pièces d'échec, 32 pions de Backgammon, 16 pions de Ludo)
60 Billes de jeu
48 Pions de Mancala
2 Dés
1 Videau
1 Règle du jeu

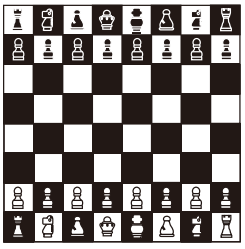
## Règles du jeu

### Échec (pour deux personnes)

**Matériel :**
32 Pièces d'échec (16 blanches, 16 noires)
1 Échiquier
1 Règle du jeu

**Déroulement du jeu :**
Les deux joueurs ont le même nombre de pièces :

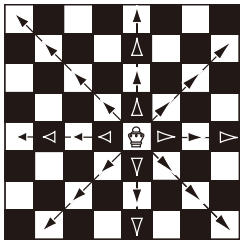
1 Reine 
2 Fous 
1 Roi 
2 Cavaliers 
2 Tours 
8 Pions 



Les pièces d'échec sont placées comme le montre l'illustration, chaque reine est posée sur une case de sa „propre" couleur. Le joueur ayant 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 à prévoir les déplacements de son adversaire. Vous devez vous assurer que vos pions sont protégés par un ou plusieurs pions de votre couleur.

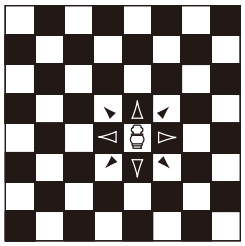
**Déplacements des pièces d'échec :**

□ Reine



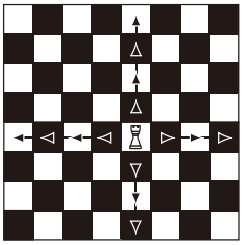
La reine peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases et dans toutes les directions, c'est à dire diagonalement, verticalement et horizontalement.

□ Roi



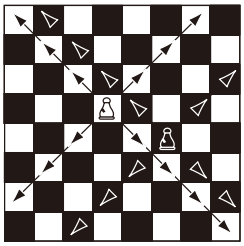
Le roi peut être déplacé dans toutes les directions (diagonalement, verticalement et horizontalement), mais seulement une case à la fois. Il ne doit pas être pris en considération comme chaque autre pièce lorsqu'il est menacé. Lorsque le roi est menacé, on doit prévenir en disant „échec".

□ Tour



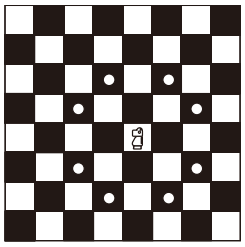
La tour peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases verticalement ou horizontalement. Les pièces de l'adversaire ne peuvent être attaquées et prises que sur cette ligne.

□ Fou



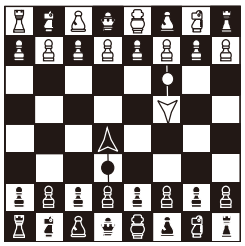
Le fou peut être déplacé sur un nombre quelconque de cases mais uniquement diagonalement. Comme les fous ne peuvent jamais changer de couleur de case, ils ne peuvent être attaqués, voire pris, que sur leur couleur de case.

□ Cavalier

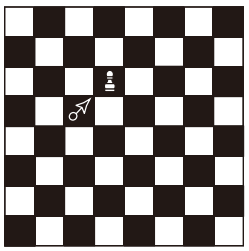


Le cavalier est la seule pièce avec laquelle on peut sauter au-dessus d'une autre pièce. C'est une pièce particulièrement maniable. Le cavalier se déplace de la manière suivante : une case verticale puis deux cases horizontales ou inversement. Cela signifie que les déplacements avec un cavalier se terminent toujours sur une couleur de case différente.

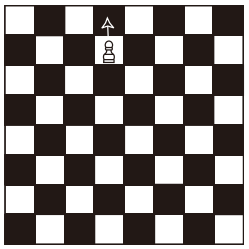
□ Pions



Les pions peuvent être déplacés vers l'avant d'une ou de deux cases – 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. Lorsqu'on 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 pas été déplacés le coup d'avant,
- que si aucune autre pièce ne se trouve entre le roi et la tour,
- que si le roi n'est pas échec,
- que si 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 menaçante peut être prise, le roi peut se déplacer vers une case vide sur laquelle il n'est pas menacé ou un des fous du roi peut être déplacé 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.

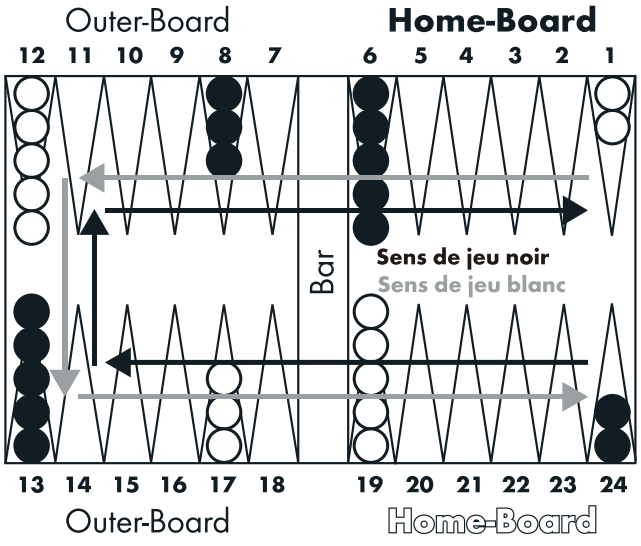
**Match nul :**
Des situations peuvent se produire à la fin où aucun des joueurs ne peut mettre son adversaire échec et mat. Ce jeu se termine par un match nul. Les deux joueurs doivent être d'accord avec le match nul.

## Backgammon (pour deux personnes)

**Matériel :**
30 Pions de Backgammon (15 blancs, 15 noirs)
2 Dés
1 Dé double
1 Plateau
1 Règle du 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 triangle pointus (les dits POINTS). La zone de jeu est partagée 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 POINTS supérieurs (1 à 12) sont les POINTS noirs , les POINTS inférieurs (13 à 24) sont les POINTS blancs.

  Chaque joueur reçoit 15 pions qu'il répartit comme suit sur le plateau :




**NOIR :**
2 pions sur le POINT 24
5 pions sur le POINT 13
3 pions sur le POINT 8
5 pions sur le POINT 6

**BLANC :**
2 pions sur le POINT 1
5 pions sur le POINT 12
3 pions sur le POINT 17
5 pions sur le POINT 19

Lancer les dés en utilisant les 2 dés normaux et 1 dés double.

**Principe du jeu :**
Les deux joueurs essaient d'amener au plus vite leurs pions dans leur propre home-board, cela signifie de les amener chacun dans le jan intérieur de leur couleur. Le premier joueur n'ayant plus de pions sur le plateau a gagné.

**Déroulement du jeu :**
- Chaque joueur lance un dé et celui obtenant le chiffre 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 fixe le chiffre en poussant un de ses pions du chiffre correspondant de POINTS dans la direction de son Home-Board que la valeur du dé donne. Il peut alors sauter ses propres pions ainsi que les pions adverses et arriver sur un POINT vide. Le POINT est considéré comme occupé lorsqu'il contient cinq de ses propres pions ou au moins deux pions adverses.
- Si un pion arrive sur un POINT qui n'est occupé que par un seul pion adverse, le pion adverse est retiré du plateau et posé sur la barre (partie du cadre situé au milieu de l'aire de jeu). 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 nombre obtenu en lancant le dé. Si, par exemple, il fait un 1 et un 6, on place le pion sur le POINT 1 ou le POINT 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 plateau. Si le jouer fait 1 + 3, il peut retirer ses pions des POINTS 1 et 3. Dans le cas d'un double 3, il peut sortir 4 pions du POINT 3, pour peu 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 le POINT 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 POINTS déjà retirés peuvent être utilisées pour le dernier POINT.
- 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 double avant son prochain jet et le place 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 l'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 double montre 2, le noir

gagne alors quatre fois, etc. On saura si on a l'avantage et si un doublement est intéressant en calculant combien de POINTS 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.

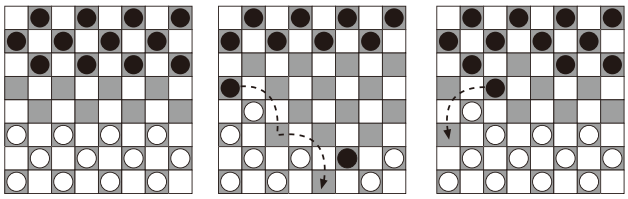
## Dame (pour deux personnes)

**Matériel :**

24 Pions (12 blancs, 12 noirs)
1 Damier
1 Règle du 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 être transformé 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 (pour deux personnes)

**Matériel :**

48 Pions de Mancala
1 Plateau
1 Règle du 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 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 prends 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 ainsi terminée. Le joueur possédant le plus de pions dans son grenier est le gagnant.

## Tic-Tac-Toe (pour deux personnes)

**Matériel :**

10 Pions (5 blancs, 5 noirs)
1 Plateau
1 Règle du jeu

**Préparation du jeu et objectif du jeu :**

- Chaque joueur reçoit 5 pions blancs ou noirs. Choisissez quel joueur commence la partie. Celui plaçant 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 (de deux à six personnes)

**Matériel :**

60 Billes (10 billes dans 6 couleurs différentes)
1 Plateau
1 Règle du 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 possibles : 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 (de deux à quatre personnes)

**Matériel :**

4 Pions (1 pion dans 4 couleurs différentes)
1 Dé
1 Plateau
1 Règle du jeu

**Préparation du jeu et objectif du jeu :**

- Chaque joueur reçoit un pion et se positionne sur la case de départ de la couleur correspondante. Le joueur atteignant le premier la case arrivée a gagné la partie.

**Déroulement du jeu :**

- Déterminer le joueur devant lancer le dé en premier. Le joueur avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé. Le jeu se poursuit à tour de rôle.
- Lorsqu'un joueur atteint une case sur laquelle se trouve une échelle, il peut y grimper.
- Lorsqu'un joueur atteint 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 un pion adverse, le pion est pris 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 arriver à la case arrivée.

## Ludo/Pachisi (de deux à quatre personnes)

**Matériel :**

16 Pions (4 pions dans 4 couleurs différentes)
1 Dé
1 Plateau
1 Règle du jeu

**Préparation du jeu et objectif du jeu :**

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

**Déroulement du jeu :**

- Déterminer le joueur devant lancer le dé le premier. Le jeu se poursuit à tour de rôle.
- Chaque joueur peut lancer 3 fois le dé. Le joueur faisant un 6 peut placer un pion de sa base de départ sur la case départ. Le joueur lance ensuite à nouveau les dés et avance son pion du nombre obtenu. Tant qu'un joueur a ses 4 pions 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 un nouveau pion en jeu ou d'avancer un pion de 6 cases. Après avoir fait un 6, on peut rejouer.
- Si un joueur arrive sur une case sur laquelle se trouve un pion adverse, il peut l'eliminer. Le pion 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 un de ses propres pions, on doit avancer un autre pion. Deux pions ne peuvent pas être sur la même case.
- Lorsque les pions ont atteint la base d'arrivée, elles ne peuvent plus être prises. On ne peut pas sauter au-dessus des pions étant arrivés aux bases d'arrivées.

## Solitaire (d'un à deux personnes)

**Matériel :**

32 Pions
1 Plateau
1 Règle du 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, il joue à tour de rôle. Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il a perdu la partie.

## Course de dés (à deux personnes)

**Matériel :**

30 Pions (15 blancs, 15 noirs)
2 Dés
1 Plateau
1 Règle du jeu

**Préparation du jeu et objectif du jeu :**

- Chaque joueur reçoit 15 pions blancs ou 15 pions noirs. Choisissez le joueur commençant la partie. Le joueur ayant le nombre le plus grand 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 ajoutés les uns aux autres. Le joueur place ensuite un pion sur la case correspondante.

- C’est alors le tour de l’autre joueur. S’il obtient le même nombre que son adversaire, il ne peut pas placer de pion 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 nettoyant puissants, utilisez uniquement un chiffon de nettoyage sec.




**RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - PETITES PIÈCES pas pour les enfants de moins de 3 ans.**

## ATTENTION!!!

La réexpédition est exclue si les produits ont été endommagés en raison d'une mauvaise utilisation.

## ÉLIMINATION:

Le matériel d'emballage est réutilisable. Débarrassez-vous de l'emballage de manière écologique en le plaçant dans les conteneurs de recyclage prévus à cet effet.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Allemagne




Si vous avez besoin d'assistance technique, veuillez nous appeler....
en France
0892 700 470* ou info@eurotops.fr
en Belgique
070 663 665** ou info@eurotops.be

* Coût de l’appel vers le 0892 700 470 : service [0,35 €/min] + prix de l’appel. (Message gratuit d’information tarifaire en début d’appel)
** L’appel coûte uniformément 0,14 €/min depuis le réseau fixe et mobile belge

Tout retour de produits doit être fait à l'adresse de retour indiquée sur votre facture

©30.05.2026

## Omvang van de levering

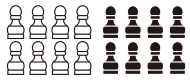
1 speldoos
2 speelborden, 1 lade
80 spelstenen (32 schaakfiguren, 32 backgammon schijven, 16 ludo-spelfiguren)
60 spelkogels
48 mancala spelstenen
2 dobbelstenen
1 verdubbelingssteen
1 spelhandleiding

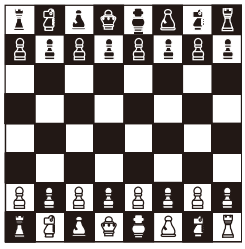
# Spelinstructies

## Schaken (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**
32 schaakfiguren (16 witte, 16 zwarte)
1 speelbord
1 spelhandleiding

**Verloop van het spel:**
Beide spelers hebben hetzelfde aantal schaakstukken:

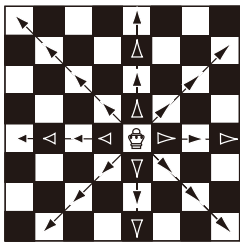
1 dame 
2 lopers 
1 koning 
2 paarden 
2 torens 
8 pionnen 



De schaakstukken worden zoals weergegeven geplaatst; iedere dame wordt op een veld van „haar" eigen kleur geplaatst. De speler die de witte schaakstukken heeft, mag beginnen. Bij het schaken is het de bedoeling dat beide spelers proberen, de tegenstander erbij te hinderen om ervoor te zorgen dat de koning aan het einde van het spel zich niet meer kan bewegen, d.w.z. hem schaakmat te zetten. Hiervoor zijn veel intelligente en strategische zetten en de vaardigheid, mogelijke zetten van de tegenstander te voorspellen voor nodig. U moet ervoor zorgen dat uw schaakfiguren door een of meerdere andere figuren van uw kleur worden beschermd.

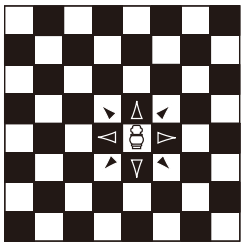
**Zetten van de schaakfiguren:**

□ Dame



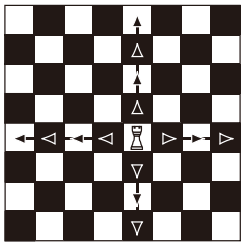
Met de dame kunt u een willekeurig aantal velden in elke richting zetten. D.w.z. diagonaal, horizontaal en verticaal.

□ Koning



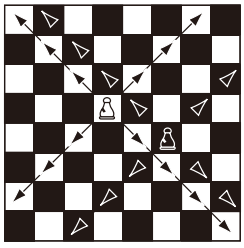
Met de koning kunt u zetten in elke richting doen (diagonaal, verticaal, horizontaal), maar alleen één veld per zet. Hij mag niet als elke andere figuur worden gezien als hij wordt bedreigd. Men moet in geval van een bedreiging de koning altijd met de kreet „schaak" waarschuwen.

□ Toren



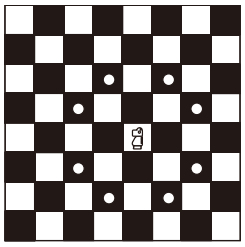
Met de toren kunt u een willekeurig aantal velden horizontaal en verticaal zetten. De schaakfiguren van de tegenstander kunnen alleen binnen deze rij van velden worden aangevallen en geslagen.

□ Loper



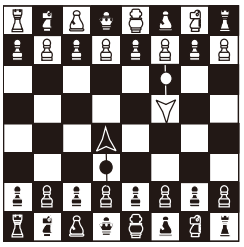
De loper kunt u een willekeurig aantal velden zetten, maar alleen in de diagonale richting. Aangezien de loper nooit de kleur van zijn veld mag wisselen, kunnen zij alleen maar op „hun" veldkleur worden aangevallen resp. geslagen.

□ Paard

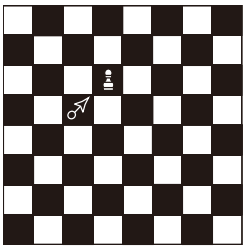


Het paard is het enige schaakfiguur, waarmee men over andere figuren mag springen. Het is een bijzonder beweeglijke schaakfiguur. Zo kunt u met het paard zetten: „een veld rechtdoor en dan een veld schuin". Dat betekent dat een zet met het paard altijd op een veld van een andere kleur eindigt.

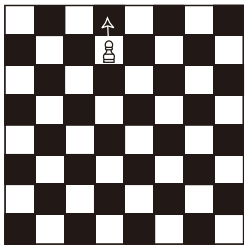
□ Pionnen



Pionnen kunnen één of twee velden naar voren bewegen - twee velden echter alleen vanuit de startpositie. Zodra de pion zich niet meer op de startpositie bevindt, mag hij per zet slechts nog een veld bewegen. Met de pion kunt u geen zet achteruit maken en ook niet achteruit aanvallen of slaan. Met de pionnen kunt u de figuren van de tegenstander alleen in diagonale richting slaan.



Als het u lukt, de pion tot aan de startlijn van de tegenstander te bewegen, kunt u hem vervangen door een ander figuur dat u bij één van de voorafgaande zetten heeft verloren, ongeacht of dezelfde schaakfiguren zich reeds in het spel bevinden of niet.



**Slaan:**
Als een schaakfiguur wordt geslagen, neemt het aangrijpende figuur de plaats van het figuur in, dat van het speelbord moet worden genomen. De „en passant" zet mag alleen worden gemaakt als een pion vanuit de uitgangspositie wordt gezet. Als u een pion van de startpositie twee velden vooruit zet en boven een bedreigd veld naast een pion van de tegenstander staat, kan de pion van de tegenspeler de eigen pion met de volgende zet slaan door naar het tevoren bedreigde veld te bewegen. Dat betekent dat de pion van de tegenspeler op het veld wordt gezet dat hij bedreigde en dat de geslagen pion van het bord wordt genomen. „En passant" zetten zijn niet verplicht.

**Rokade:**
Dat is een dubbele zet, waarbij koning en toren gelijktijdig wordt bewogen. Deze zet is ervoor bestemd, de koning in een heel bijzonder beschermde positie te brengen. De rokade is alleen mogelijk,

- als noch de koning, noch de toren in een voorafgaande zet werd verplaatst,
- als zich geen andere figuur tussen koning en toren bevindt,
- als de koning niet schaak staat,
- als de koning door deze zet niet wordt bedreigd (schaak).

**Schaakmat:**
Als de koning door een figuur van de tegenstander wordt bedreigd, wordt hem „schaak" aangeboden. Deze term moet door de aanvallende speler worden uitgesproken. Nu moet de andere speler zijn koning bevrijden uit deze situatie. Hiervoor zijn er meerdere mogelijkheden: het bedreigende figuur kan worden geslagen, de koning kan naar een vrij veld, dat niet wordt bedreigd, bewegen, of een van de pionnen kan in de lijn van de aanval worden bewogen om de koning te verdedigen. Schaakmat betekent dat de koning van de tegenstander door geen van de voorheen genoemde zetten meer uit de schaakpositie kan worden gered en met de volgende zet wordt geslagen.

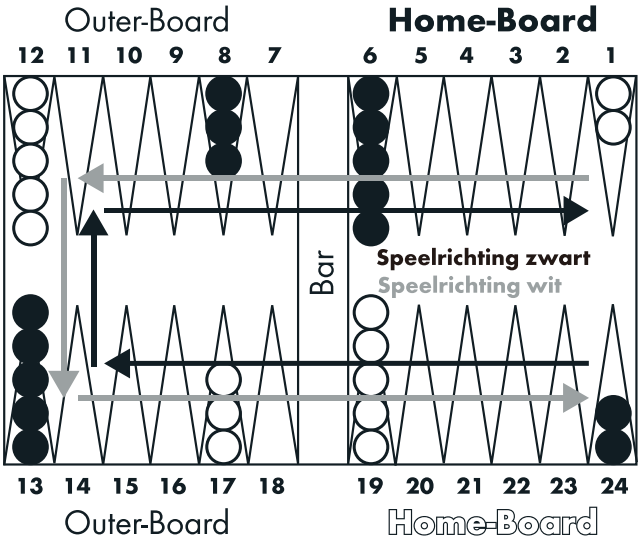
**Remise:**
Aan het einde kunnen situaties ontstaan, waarin geen van de spelers de tegenstander schaakmat kan zetten. Dit spel eindigt dan in een remise. Beide spelers moeten akkoord gaan met de remise.

## Backgammon (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**
30 backgammon-schijven (15 witte, 15 zwarte)
2 dobbelstenen
1 verdubbelingssteen
1 speelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding:**
- Het spelbord wordt zo tussen de beide spelers geplaatst dat iedere speler voor een getand veld met 12 puntige driehoeken (de zogenaamde PUNTEN) zit. Het speelveld wordt verdeeld in 4 velden en worden onderverdeeld in de kleuren zwart en wit. Het zwarte binnenveld (het zogenaamde home board of thuisveld) bevindt zich rechts boven, het zwarte buitenveld (het zogenaamde outer board) links boven, het witte binnenveld rechts onder en het witte buitenveld links onder. De bovenste PUNTEN (1-12) zijn de zwarte PUNTEN, de onderste PUNTEN (13-24) zijn de witte PUNTEN.

  Iedere speler ontvangt 15 schijven, die hij als volgt op het spelbord verdeelt:




**ZWART:**
2 stenen op PUNT 24
5 stenen op PUNT 13
3 stenen op PUNT 8
5 stenen op PUNT 6

**WIT:**
2 stenen op PUNT 1
5 stenen op PUNT 12
3 stenen op PUNT 17
5 stenen op PUNT 19

Er wordt gedobbeld met 2 normale en 1 verdubbelingssteen.

**Doel van het spel:**
Beide spelers proberen, de schijven zo snel mogelijk in het eigen Home Board, dus het thuisveld van zijn kleur te brengen. Wie als eerste geen schijven meer op het bord heeft staan, heeft gewonnen.

**Verloop van het spel:**
- Iedere speler gooit met een dobbelsteen; degene die het hogere getal heeft gegooid, is als eerste aan de beurt. Hij voert zijn eerste zet uit met het beide aantal ogen, dat zojuist door hem en zijn tegenstander werd gegooid.
- Vervolgens gooien beide spelers afwisselend met twee dobbelstenen. Beide gegooide aantal ogen worden gezet, ieder getal extra. De speler zet het getal, door een van zijn schijven zoveel PUNTEN in de richting van zijn Home Board te schuiven, als het aantal ogen laat zien. Daarbij mag hij over zijn eigen stenen en die van de tegenspeler springen om op een vrij PUNT te landen. De PUNT geldt als bezet als hij door vijf eigen of minimaal twee stenen van de tegenstander bezet wordt.
- Als een steen op een PUNT terecht komt dat door slechts één steen van de tegenstander wordt bezet, wordt de steen van de tegenstander van het bord genomen en op de balk (deel van het frame in het midden van het speelveld) gelegd. De speler van deze steen moet proberen deze geslagen steen weer in het spel te brengen, voordat hij het spel kan voortzetten. Hij moet de steen overeenkomstig het geworpen aantal ogen in het home board van de tegen-

stander zetten. Gooit hij bijv. een 1 en een 6, zet hij de steen op PUNT 1 of PUNT 6 als de gekozen positie nog vrij is.

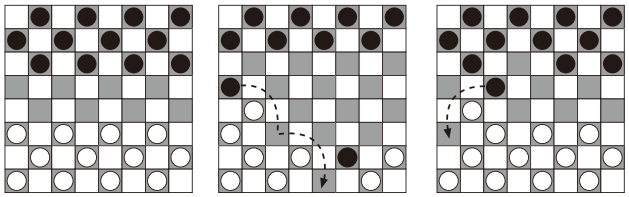
- Iedere speler kan zijn beide getallen achter elkaar met een of twee schijven zetten. Gooit hij bijv. 2+4, kan de speler eerst met een steen de 2 en dan de 4 zetten of omgedraaid. 2 en 4 mogen echter nooit direct tot een 6 worden opgeteld. De speler moet altijd kunnen tussen landen! De worp mag echter ook met 2 verschillende schijven worden gezet.
- Als er twee keer hetzelfde getal wordt gegooid (2+2, 3+3 etc.) moet de speler de worp dubbel zetten, d.w.z. 4x zetten. Hij moet zetten, tenzij hij geen mogelijkheid heeft, een of beide waarden van de dobbelstenen te zetten.
- Terugzetten is niet toegestaan.
- Als een speler al zijn schijven in zijn Home Board heeft gezet, volgt het uitspelen. Hij moet de waarden van zijn dobbelstenen nu niet gebruiken om te zetten maar om de schijven van het bord te halen. Gooit de speler 1+3, kan hij van PUNT 1 en 3 elk een schijf „eruit" halen. Mocht hij 2x de 3 hebben gegooid, kan hij van PUNT 3 vier schijven eruit halen, voor zover hier 4 schijven staan.
- Kan de waarde van de dobbelsteen niet worden gebruikt om uit te spelen, moet de speler van een verder weg gelegen positie naar voren zetten. Uitzondering: staat de laatste zwarte schijf bijv. op PUNT 4, kan zwart deze schijf met een 4, een 5 of een 6 uitspelen. D.w.z. de waarde van de dobbelsteen van reeds vrijgemaakte PUNTEN kunnen voor de laatste PUNT worden gebruikt.
- De speler, die als eerste al zijn schijven uitspeelt, heeft gewonnen. Als de tegenstander tenminste 1 schijf kon uitspelen, telt de winst een keer. Als de tegenstander geen schijf kon uitspelen, telt de winst dubbel (een zog. „Gammon").
- Als nog schijven van de tegenstander in het Home Board van de winnaar of op de balk liggen en de tegenstander nog geen schijf heeft kunnen uitspelen, telt de overwinning drievoudig (een zogenaamd „Backgammon").

**Verdubbelen:**
Iedere speler kan tijdens het spel zijn speelinzet verdubbelen door voor zijn volgende worp de verdubbelingssteen te pakken en hem met de 2 naar boven te leggen, zodat de tegenstander dit kan zien. De tegenstander heeft de mogelijkheid, de verdubbeling te weigeren of te accepteren. Accepteert hij dit, kan hij tijdens het spel weer verdubbelen en de verdubbelingssteen op de 4 draaien. Een gepoogde verdubbeling wordt niet meegeteld. Wint zwart bijv. enkelvoudig en ligt de verdubbelingssteen 2, dan wint zwart tenslotte dubbel. Wint zwart dubbel en ligt de verdubbelingssteen op 2 dan wint zwart viervoudig enz. Of u voor staat en een verdubbeling de moeite waard is, ervaart men door uit te rekenen, hoeveel PUNTEN iedere eigen schijf en iedere schijf van de tegenstander nog moet afleggen voordat hij wordt uitgespeeld. De speler met de minste nog te maken zetten is in voordeel.

## Dammen (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**
24 spelstenen (12 witte, 12 zwarte)
1 speelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding:**
Het bord wordt zo neergelegd, dat beide spelers rechts een wit veld hebben. Iedere speler legt zijn stenen op de zwarte velden van de eerste 3 rijen, zodat telkens 4 stenen in een rij liggen.



**Verloop en doel van het spel:**

- Wit begint, daarna wordt om de beurt gezet. De stenen mogen telkens slechts één veld worden verplaatst en wel alleen op de zwarte velden. Wanneer een steen direct voor een steen van de tegenstander ligt, en het veld daarachter is leeg, dan kan de tegenstander over de steen heen springen („slaan"). De geslagen steen wordt

van het bord verwijderd. Wanneer de steen waarmee geslagen wordt op het nieuwe veld dezelfde situatie tegenkomt, dan mag deze direct de volgende steen slaan, ook in een haakse hoek. Op die manier kan deze in één keer twee of meer stenen van het bord verwijderen.

- Wanneer de startlijn van de tegenstander wordt bereikt, wordt de steen omgezet in een „dam". Een „dam" bestaat uit twee op elkaar liggende stenen, kan naar voren en naar achteren bewegen en mag meer dan één veld passeren. Deze hoeft ook niet direct achter de steen van een tegenstander te worden geplaatst wanneer deze wordt geslagen, maar kan ook twee stenen tegelijkertijd slaan, wanneer daartussen meer dan één veld leeg is.
- Wanneer een speler verzuimt een steen van de tegenstander te slaan, ondanks dat hij daartoe in staat is, dan moet hij zijn steen van het bord nemen.
- Die speler heeft verloren, die geen stenen meer heeft of die niet meer kan zetten.

## Mancala (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**

48 mancala-spelstenen
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Het spelbord bestaat uit zes kuiltjes evenals de mancala-kuil voor iedere speler. De spelers zitten tegenover elkaar. Een speler bezit de kuil direct voor hem en de mancala-kuil rechts van hem. Aan het begin van het spel worden in alle kuiltjes - behalve de mancala-kuil - telkens vier spelstenen geplaatst. Doel van het spel is, zo veel spelstenen als mogelijk in zijn eigen mancala-kuil te brengen.

**Verloop van het spel:**

- Bepaal welke speler mag beginnen. De speler kiest een van zijn kuilen uit en neemt alle daarin bevindende spelstenen in de hand. Vervolgens legt hij tegen de klok in de volgende kuiltjes telkens een spelsteen, totdat hij alle stenen heeft verdeeld. Hierbij wordt de eigen mancala-kuil ook betrokken, die van de tegenstander echter niet. Vervolgens is de andere speler aan de beurt.
- Komt een van de spelers met de laatste steen in de eigen helft uit bij een lege kuil, mag hij deze stenen en die van de tegenstander uit de tegenoverliggende kuil halen en in zijn mancala-kuil leggen.
- Zodra de zijde van de tegenspeler geen spelstenen meer heeft, mag de andere speler al zijn stenen in zijn mancala-kuil leggen. Daarmee is het spel afgelopen. De speler met de meeste stenen in zijn mancala-kuil heeft gewonnen.

## Boter kaas en eieren (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**

10 spelstenen (5 witte, 5 zwarte)
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Iedere speler krijgt elk 5 witte resp. zwarte spelstenen. Bepaal welke speler begint. Wie als eerste 3 stenen zonder onderbreking in een rij heeft geplaatst, heeft het spel gewonnen.

**Verloop van het spel:**

- Beide spelers plaatsen afwisselend elk een steen op een vakje van het speelbord.Zodra een speler 3 spelstenen van dezelfde kleur of horizontaal, verticaal of diagonaal in een rijtje heeft gezet, is het spel afgelopen.
- Mocht geen speler een rij van 3 spelstenen bereiken, wordt het spel als gelijkspel beoordeeld.

## Sterrenhalma (voor twee tot zes personen)

**Spelmateriaal:**

60 spelkogels (elk 10 kogels in 6 kleuren)
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Iedere speler legt zijn spelkogels in een van de zes kleurige driehoeken. Iedere speler heeft een kleur. Hierdoor wordt ook gelijk bepaald welk start- en finishveld bij de spelkogels horen. Wie als eerste zijn 10 spelkogels in het tegenoverliggende driehoek heeft gebracht, heeft het spel gewonnen.

**Verloop van het spel:**

- Bepaal welke speler mag beginnen. Om beurten mag elke speler met een van zijn spelkogels een zet uitvoeren. Hierbij zijn twee zetten toegestaan: het trekken en het springen.
- Bij het trekken beweegt de speler slechts een spelkogel. De kogel kan in alle richtingen een stap trekken.
- Als een veld door een eigen of door een kogel van de tegenstander bezet is, kan de speler deze in de richting van de zet springen. Voorwaarde hiervoor is dat het veld achter de te springen kogel vrij is.
- De speler moet bij iedere zet kiezen tussen trekken en springen. Het is niet toegestaan beide zetten te doen. Springen mag u zo lang als het mogelijk is. U bent echter niet hiertoe gedwongen.
- Als een spelkogel bij de finish is aangekomen, mag hij dit veld niet meer verlaten.

## Slangen & ladder (voor twee tot vier personen)

**Spelmateriaal:**

4 Ludo-spelfiguren (elk 1 figuur in 4 kleuren)
1 dobbelsteen
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Iedere speler krijgt een spelfiguur en plaatst deze op het startveld met dezelfde kleur. Wie als eerste met zijn spelfiguur het finish-veld heeft bereikt, heeft het spel gewonnen.

**Verloop van het spel:**

- Bepaal welke speler het eerste dobbelt. In overeenstemming met het aantal gegooide ogen mag de speler zijn spelfiguur zetten. Daarna wordt om beurten verder gespeeld.
- Als een speler aan het einde van zijn zet op een veld met een ladder landt, mag hij hier omhoog klimmen.
- Als een speler aan het einde van zijn zet op een veld met een slangenkop landt, moet hij terugkeren naar de staart van de slang.
- Als een speler op een veld landt, waar reeds een spelfiguur van de tegenspeler staat, wordt het spelfiguur geslagen en moet de tegenstander terug naar de start.
- Als er een 6 wordt gegooid, mag de speler nog een keer gooien.
- U heeft het exacte aantal ogen nodig om op het speelveld te landen.

## Ludo/pachisi (voor twee tot vier personen)

**Spelmateriaal:**

16 Ludo-spelfiguren (elk 4 figuren in 4 kleuren)
1 dobbelsteen
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Iedere speler krijgt 4 spelfiguren van dezelfde kleur en plaatst deze op het overeenkomstige starthuisje. Degene die alle 4 de spelfiguren in het finish-huisje heeft gezet, heeft gewonnen.

**Verloop van het spel:**

- Bepaal welke speler als eerste mag dobbelen. Daarna wordt om beurten verder gespeeld.
- Iedere speler mag 3 keer gooien. Wie een 6 heeft, mag een spelfiguur uit het starthuisje op het startveld zetten. Vervolgens gooit de speler nog een keer en zet het aantal ogen naar voren. Zolang een speler alle 4 spelfiguren in het starthuisje heeft, mag hij 3 keer dobbelen.

- Gooit een speler nogmaals een 6, kan hij zelf bepalen, of hij nog een spelfiguur op het speelveld zet of met een spelfiguur 6 velden naar voren gaat. Na iedere 6 mag nogmaals worden gedobbeld.
- Komt een speler op een veld waar een spelfiguur van een tegenspeler staat, kan hij deze slaan. Het spelfiguur van de tegenspeler moet dan terug naar het starthuisje en kan met een 6 opnieuw terug worden gebracht op het speelveld.
- Als een veld met een eigen spelfiguur is bezet, moet deze zet met een ander spelfiguur worden uitgevoerd. Het is niet toegestaan, dat twee spelfiguren op een veld staan.
- In het finish-huisje zijn de spelfiguren veilig en kunnen niet worden geslagen. U mag niet over de figuren springen die reeds in het finish-huisje staan.

## Solitaire (voor een tot twee personen)

**Spelmateriaal:**

32 stenen
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- De 32 stenen worden zo op het spelbord geplaatst, dat slechts nog een veld in het midden vrij blijft. Doel van het spel is dat aan het einde een steen in het midden over blijft.

**Verloop van het spel:**

- Verwijder zo veel stenen als mogelijk, door horizontaal en verticaal over een andere steen te springen.
- U mag telkens over slechts een steen springen en het veld, waar u landt, moet leeg zijn.
- Bij 2 spelers wordt steeds om beurten gespeeld. Als een speler niet kan zetten, heeft hij het spel verloren.

## Dobbelsteen spel (voor twee personen)

**Spelmateriaal:**

30 stenen (15 witte, 15 zwarte)
2 dobbelstenen
1 spelbord
1 spelhandleiding

**Spelvoorbereiding en doel van het spel:**

- Iedere speler heeft elk 15 witte resp. zwarte stenen. Bepaal welke speler mag beginnen. Wie aan het einde van het spel de meeste stenen op het spelbord heeft, heeft het spel gewonnen.

**Verloop van het spel:**

- Beide dobbelstenen worden gelijktijdig gegooid. De gegooide getallen worden bij elkaar opgeteld. Vervolgens plaatst de speler een steen op het overeenkomstige veld.
- Daarna is de andere speler aan de beurt. Gooit hij hetzelfde aantal ogen als zijn tegenspeler, mag hij geen steen op het spelbord zetten.
- Er wordt zo lang gespeeld, totdat alle velden bezet zijn.

## Onderhoud en opslag

- Bewaar het product steeds op kamertemperatuur in een droge, schone ruimte.
- Reinig het product niet met agressieve reinigingsmiddelen, gebruik alleen een droog reinigingsdoekje.




**VERSTIKKINGSGEVAAR - KLEINE ONDERDELEN Niet voor kinderen jonger dan 3 jaar.**

## AANDACHT!!!

De retourzending is uitgesloten, indien de producten door oneigenlijk gebruik zijn beschadigd.

## AFVALVERWIJDERING

Het verpakkingsmateriaal is herbruikbaar. Gooi de verpakking op een milieuvriendelijke manier weg door deze in de daarvoor bestemde recyclingcontainers te plaatsen.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Duitsland

Als technische ondersteuning nodig is,
bel ons dan alstublieft....
in Nederland 020 2621958 of info@eurotops.nl
in België 070 663 665* of info@eurotops.be

*Het gesprek kost eenvormig € 0,14/min vanuit het Belgische vaste en mobiele netwerk.

Eventuele retourzendingen dienen te worden gedaan naar het retouradres dat op uw factuur is vermeld.

© 30.05.2026

## Delivery contents

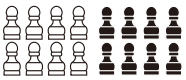
1 game box
2 game boards, 1 drawer
80 playing pieces (32 chess pieces, 32 backgammon counters, 16 ludo figures)
60 playing balls
48 mancala playing pieces
2 dice
1 doubling cube
1 game instructions

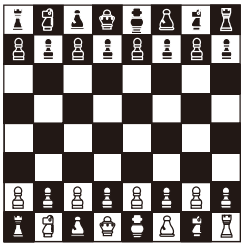
## Game instructions

### Chess (two players)

**Playing materials:**
32 chess pieces (16 light, 16 dark)
1 game board
1 game instructions

**Playing the game:**
Both players have the same number of pieces:

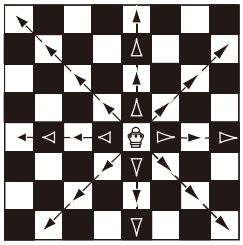
1 Queen 
2 Bishops 
1 King 
2 Knights 
2 Castles 
8 Pawns 



The chess pieces are positioned as pictured, each queen is placed on a square of her own colour. The player with the light pieces goes first. In a game of chess, both players attempt to impede the other, in order to eventually immobilise the opponent's king, i.e. checkmate him. This requires various intelligent and strategic moves and the ability to anticipate possible counter-moves from your opponent. You must ensure that your pieces are protected by one or more other pieces of your colour.

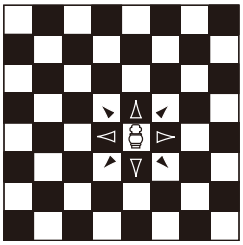
**Moving the chess pieces:**

□ Queen



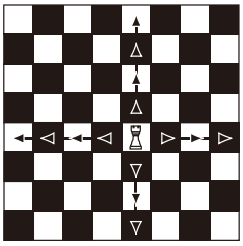
With the queen, a player can move as many squares as desired, in all directions, i.e. diagonally, vertically and horizontally.

□ King



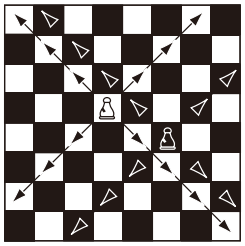
With the king, a player can move in any direction (diagonally, vertically, horizontally), but only by one square per turn. When the king is threatened, he may not be treated like any other piece. A player must warn that the king is under threat by calling „check".

□ Castle



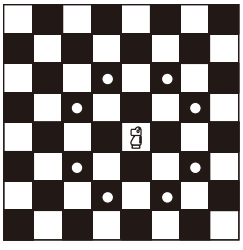
With the castle, a player can move as many squares as desired, either vertically or horizontally. The opponent's pieces can only be attacked and captured within this row of squares.

□ Bishop



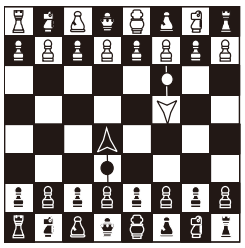
The bishops can be moved any desired number of squares, but only in a diagonal direction. Since the bishops may never change their square colour, they can only be attacked or captured on a square of „their" colour.

□ Knight

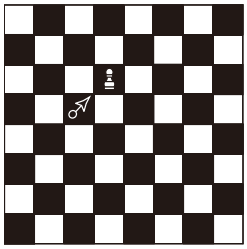


The knight is the only piece with which a player may jump over other pieces. It is a particularly manoeuvrable piece. Moves using the knight are made as follows: „one square ahead, then one square diagonally". That means that moves made with a knight always end on squares of the other colour.

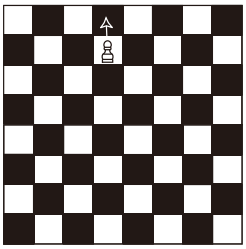
□ Pawns



Pawns can only be moved forwards by one or two squares - however they can only be moved two squares from their starting position. As soon as the pawns are outside of their starting position, they may only be moved one square per turn. The pawns can neither move backwards, nor attack or capture other pieces in a backwards direction. Pawns can only be used to capture opposing pieces by moving in a diagonal direction.



If you succeed in moving a pawn all the way to your opponent's base line, you can swap it for another piece that your opponent took from you in a previous move, regardless of whether or not the same pieces are already in the game.



**Capturing:**

When a chess piece is captured, the attacking piece takes the place of the piece which was removed from the board. An „en passant" capture may only be made if a pawn is moved from the starting position. If a player moves a pawn two squares forward from its starting position and over a threatened square, coming to rest next to an opponent's pawn, then the opponent's pawn can capture the player's pawn in the next move by moving to the previously threatened square. That means that the opponent's pawn stands on the square that it threatened and the captured pawn is removed from the board. „En passant" moves are not obligatory.

**Castling:**
This is a double move, in which the king and castle are moved at the same time. This move serves to bring the king into a particularly protected position. Castling is only possible,

- if neither the king nor the castle was moved in a previous turn,
- if no other pieces find themselves between the king and the castle,
- if the king is not in check,
- if this move does not put the king under threat (check).

**Checkmate:**
If the king is threatened by an opposing piece, he is in „check". This term must be spoken aloud by the attacking player. Now the other player must free his king from this situation. To do this there are a number of possibilities: the piece threatening the king can be captured, the king can be moved to another square which is not under threat, or another piece can be moved into the line of attack in order to defend the king. Checkmate means that the opposing king can no longer be saved from a position of check by using any of the previously described counter-moves, and will be captured in the following turn.

**Draw:**
In the final stages of the game, situations can occur in which neither player can put their opponent in check. The game now ends in a draw. Both players must agree to the draw.

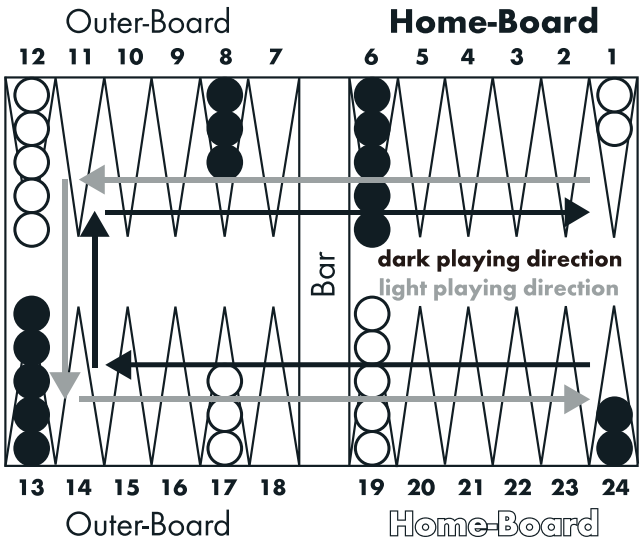
## Backgammon (two players)

**Playing materials:**
30 backgammon counters (15 light, 15 dark)
2 dice
1 doubling cubes
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game:**

- The game board is positioned between the two players so that each player is sitting in front of a spiked box with 12 pointed triangles (the so-called POINTS). The playing area is split into 4 tables and the colours dark and light are assigned. The dark inner table (the so-called home board) is in the top right, the dark outer table (the so-called outer board) in the top left, the light inner board in the bottom right and the light outer board in the bottom left. The upper POINTS (1–12) are the dark POINTS, the lower points (13–24) are the light POINTS.

  Each player receives 15 counters, which are distributed on the game board as follows:




**DARK:**
2 counters on POINT 24
5 counters on POINT 13
3 counters on POINT 8
5 counters on POINT 6

**LIGHT:**
2 counters on POINT 1
5 counters on POINT 12
3 counters on POINT 17
5 counters on POINT 19

Players roll using 2 normal dice and 1 doubling cube.

**Aim of the game:**
Both players attempt to get their counters into their own home board, i.e. the inner table of their colour, as fast as possible. The winner is the first player who has no counters left on the board.

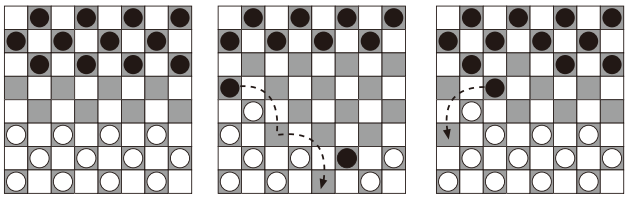
**Playing the game:**
- Each player rolls with one dice; the player who rolls the highest number moves first. He makes his first move using the two numbers that were just rolled by himself and his opponent.
- Subsequently both players take turns to roll using two dice. Both of the rolled numbers are played, each number separately. The player uses the number by moving one of his counters around the POINTS in the direction of his home board by as many spaces as specified by the dice value. In doing so, he may jump over his own and his opponent's counters and land on a free POINT. The POINT counts as occupied if it is occupied by five of the player's or at least two of the opponent's counters.
- If a counter lands on a POINT that is occupied by only one of the opponent's counters, then the opponent's counter is removed from the board and placed on the bar (the part of the frame in the middle of the board). The player of this counter must then try to bring this counter back into play before he can continue with any other move. He must place the counter in the opponent's home board according to the numbers rolled on the dice. If he rolls e.g. a 1 and a 6, he places the counter on POINT 1 or on POINT 6 if the chosen position is still unoccupied.
- Each player can play his two numbers one after another using one or two counters. If he rolls e.g. 2 + 4, the player can first place a counter on 2 and then on 4, or vice versa. However 2 and 4 may not be directly summed up to 6, the player must always be able to land in between! The roll may however also be played using 2 different counters.
- If a double is rolled (2+2, 3+3 etc.) the player must use the roll twofold, i.e. play 4x. He is obligated to continue playing unless he has no opportunity to move by one or both of the dice values.
- Moving backwards is not allowed.
- If a player has moved all of his counters into his home board, he can begin „bearing off". He must now not use his dice values to move, but instead to remove his pieces from the board. If the player throws 1+3, he can „bear off" a counter each from POINT 1 and 3 (remove it from the board). If a double 3 is rolled, he can bear off four counters from POINT 3, provided that he has 4 counters placed there.
- If he cannot use the dice values to bear off any counters, the player must move from a back position to a forward one. Exception: if the last dark counter stands e.g. on POINT 4, dark can bear off the counter with a 4, a 5, and a 6, i.e. the dice value of POINTS that have already been cleared can be used for the last POINT.
- The winner is the first player to bear off all of his counters. If his opponent was able to bear off at least 1 counter, a single game is won. If the opponent was not able to bear off any counters, the win counts for double (a so-called „Gammon").
- If the opponent still has counters left within the home board of the winning player or on the bar, and the opponent has still not been able to bear off any counters, then the winner scores a triple game (a so-called „Backgammon").

**Doubling:**
During the game, each player can double his stake by taking the doubling cube before his next roll and placing it with the 2 facing upwards so that the opponent can read it. The opponent has the opportunity to accept or reject the doubling. If he accepts, he can double again during the game and turn the cube to 4. An attempted doubling is not counted. If dark wins e.g. a single game and the doubling cube shows 2, then dark ultimately wins double. If dark wins a double game and the doubling cube shows 2, then dark wins 4x, etc. A player can find out if he has the advantage and if doubling would be profitable by counting how many POINTS each of his own counters and each of his opponent's counters must still get over before bearing off. The player with the fewest turns left to play has the advantage.

## Draughts (two players)

**Playing materials:**
24 counters (12 light, 12 dark)
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game:**
The board is positioned so that each of the two players has a white corner square on his right. Each player places his counters on the black squares of the first 3 rows on his side, so that 4 counters are positioned in each row.



**Playing the game and aim of the game:**
- Light goes first, after which players take turns. The counters are always moved by only one square at a time, and always onto a dark square. If a counter is lying directly in front of an opponent's counter, and the square behind it is free, the counter can be jumped over. The counter that was jumped over is removed from the game board. If the jumping counter finds itself in the same situation on the square that it lands on, it can jump over the next counter in the same move, including at a right angle. In this way, two or more counters can be removed from the game board in one turn.
- If the opponent's baseline is reached, the counter can be converted into a „queen". A queen is made from two counters placed on top of one another, can move both forwards and backwards and has an unlimited operating range. A queen also does not have to land between two of the opponent's counters if she wants to take them, instead she can capture two counters at the same time if there is more than one free square in between them.
- If a player fails to capture an opponent's counter even though he could have done, he must remove his counter from the board.
- The losing player is the player who has no counters left or who can no longer move.

## Mancala (two players)

**Playing materials:**
48 mancala pieces
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**
- The game board is made up of six pits plus a Mancala for each player. Players sit opposite one another. A player owns the pits directly in front of him and the „Mancala" (store) to his right. To begin the game, four pieces are placed in each pit - apart from in the Mancalas. The aim of the game is to deposit as many pieces as possible into your own Mancala.

**Playing the game:**
- Decide on which player will go first. The player selects one of his pits and picks up all the pieces in it. Moving in an anticlockwise direction, he then places one piece into each of the subsequent pits, until he has distributed all the pieces. When doing so, the player includes his own Mancala but not his opponent's. Then it is the turn of the other player.
- If one of the players arrives at an empty pit on his own side with his final piece, he can capture this piece as well as any of the opponent's pieces in the pit directly opposite and deposit them into his Mancala.
- When there are no longer any pieces left on the opponent's side, the other player is allowed to deposit all his pieces into his Mancala. The game is then over. The winner is the player with the most pieces in his Mancala.

## Tic-Tac-Toe (two players)

**Playing materials:**
10 counters (5 light, 5 dark)
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- Each player receives either 5 light or 5 dark counters. Decide on which player will go first. The winner is the first player to place 3 counters in a row without a break.

**Playing the game:**

- Both players take it in turns to place one counter on a square within the playing area. When a player has placed 3 counters of the same colour in a row, either vertically, horizontally or diagonally, the game is over.
- If neither player managed to make a row of 3 counters, the game ends in a draw.

## Chinese Checkers (two to six players)

**Playing materials:**

60 playing balls (10 balls in each of the 6 colours)
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- Each player deposits his playing balls into one of the six coloured triangles. Each player is allocated a colour. This results in the selection of his start and home areas as well as his playing balls. The winner is the first player to deposit his 10 playing balls into the opposite triangle.

**Playing the game:**

- Decide on which player will go first. Going around the board, each player takes it in turns to move one of his playing balls. There are two permitted moves: single-stepping or hopping.
- When single-stepping, the player moves only one playing ball. The ball can move one step in any direction.
- If a space is taken up by your own or an opponent's ball, the player can choose to hop over this ball. To do this, the space behind the ball that is jumped over must be free.
- For every turn, the player must decide between a single-step or a hop. Doing both in one turn is not allowed. You are allowed to hop as long as it is possible to do so. However you don't have to do so.
- Once a playing ball has arrived at a home space, it cannot leave it.

## Snakes and Ladders (two to four players)

**Playing materials:**

4 ludo figures (1 figure in each of the 4 colours)
1 dice
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- Each player receives one figure and places it on the starting square of the same colour. The winner is the player who reaches the home square first.

**Playing the game:**

- Decide which player will roll first. The player may move forward the number of squares indicated by the dice value. Play then continues in turns.
- At the end of his turn, if a player lands on a square with a ladder, he may climb up it.
- At the end of his turn, if a player lands on a square with a snake's head, he must return to the snake's tail.
- If a player lands on a square which is already occupied by an opponent's figure, the piece is captured and the opponent must go back to the start.
- If the dice displays a 6, the player may roll again.
- You need an exact number in order to land on the home square.

## Ludo/Pachisi (two to four players)

**Playing materials:**

16 ludo figures (4 pieces in each of the 4 colours)
1 dice
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- Each player receives 4 figures of one colour and places these in the corresponding starting house. The winner is the first player to reach the home area with his 4 figures.

**Playing the game:**

- Decide which player will roll first. Play then continues in turns.
- Each player may roll 3 times. If a player rolls a 6, he may take a figure out of the starting house and place it on the starting square. Then the player rolls again and moves forward the number of spaces indicated by the dice value. As long as a player has all 4 figures inside the starting house, he may roll 3 times.
- If a player rolls a 6 again, he can decide whether to bring another figure into the game or to move a figure forward 6 spaces. After every 6, a player may roll again.
- If a player lands on a square that is occupied by an opponent's figure, he can capture this figure. The opponent's figure must then go back to the starting house and can be brought back into the game with a 6.
- If a square is occupied by one of his own figures, a player must make the move using one of his other figures. Two figures are not allowed to occupy a single square.
- In the home area, the figures are safe and cannot be captured. The figures that have already reached the home area may not be jumped over.

## Solitaire (one to two players)

**Playing materials:**

32 counters
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- The 32 counters are distributed on the playing area so that only the square in the middle remains free. The aim of the game is to have one counter remaining in the middle at the end.

**Playing the game:**

- Remove as many counters as possible by jumping over other counters horizontally or vertically.
- You may only ever jump over one counter and the space that you land on must be empty.
- When playing with 2 players, take it in turns to move. If a player cannot make a move, he has lost the game.

## Dice race (two players)

**Playing materials:**

30 counters (15 light, 15 dark)
2 dice
1 game board
1 game instructions

**Preparing the game and aim of the game:**

- Each player receives either 15 light or 15 dark counters. Decide on which player will go first. The winner is the player who has the most counters on the playing area at the end of the game.

**Playing the game:**

- Both dice are rolled at the same time. The rolled numbers are added together. Then the player places a counter on the corresponding playing area.
- Then it is the turn of the next player. If he rolls the same result as his opponent, he is not allowed to place a counter on the playing area.
- The game continues until all areas are occupied.

## Care and storage

- Always store the dry and clean product in a temperate room.
- Do not clean the product with harsh cleaning agents, use only a dry cleaning cloth.




**CHOKING HAZARD - SMALL PARTS Not for children under 3 years old.**

**ATTENTION!!!**

The returns will be impossible if products were damaged because of incorrect use.

**DISPOSAL:**

The packaging material is reusable. Dispose of the packaging in an environmentally friendly way by putting it in the appropriate recyclable waste collection containers.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Germany

If technical support is needed, please call ...
in Germany
0180 5 306263* or info@eurotops.de
in Austria
0820 899 627** or info@eurotops.at
in Switzerland
0848 434631*** or info@eurotops.ch
in Netherlands
020 2621958 or info@eurotops.nl
in France
0892 700 470****or info@eurotops.fr
in Belgium
070 663 665***** or info@eurotops.be

* Calls cost a standard rate of €0.14/min from German landlines and mobile networks.
** Calls cost a standard rate of €0.20/min from Austrian landlines and mobile networks.
*** Calls cost a standard rate of max. CHF 0.08/min from Swiss landlines and mobile networks.
**** Cost of calling 0892 700 470: service [€0.35/min] + call charges. (Free message with pricing information at the start of the call)
***** Calls cost a standard rate of €0.14/min from Belgian landlines and mobile networks.

A possible return of products should be addressed to the return address stated on your invoice.

© 30.05.2026