

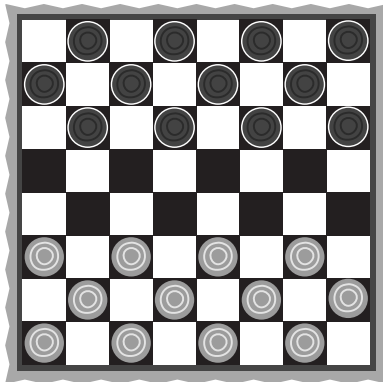


AGE
ÂGE
EDAD **5+** 

MAGNETIC-GO CHECKERS™

EN

STARTING POSITION



CONTAINS: Game Board, 12 Red Checkers, 4 Red Kings, 12 Yellow Checkers, 4 Yellow Kings

GOAL: Capture all of your opponent's checkers!

SETUP: One player will use Red pieces; the other will use Yellow. Each player places their own checkers on the black squares of the first 3 rows closest to them.

HOW TO PLAY:

- Players take turns moving one of their pieces at a time.
- Pieces move **diagonally** (staying on the dark squares only), and may only move **forward**, away from the player (except for Kings—see below).



A piece may only move one square at a time, unless it is capturing an opponent's piece.



A piece may diagonally "**jump**" an opponent's piece. The opponent's piece is **captured** and removed from the board.

- Only one piece may be captured per jump, but multiple jumps can be made in a turn.
- Whenever a piece can jump, it must jump. If there is more than one possibility, the player can choose.



When a piece reaches the farthest row from the player, it is crowned **King**. Replace it with a King piece of the same color.

- **Kings** may move **forward or backward** diagonally. They may jump in any direction in the same turn.

WINNING THE GAME:

A player wins the game when his or her opponent cannot make any moves, either because all of their pieces have been captured or are blocked in.

TIC-TAC-TOE ★★

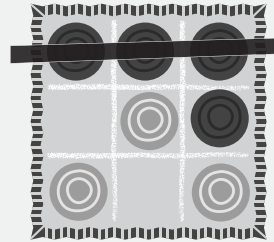
2 PLAYERS

GOAL: Get 3 in a row!

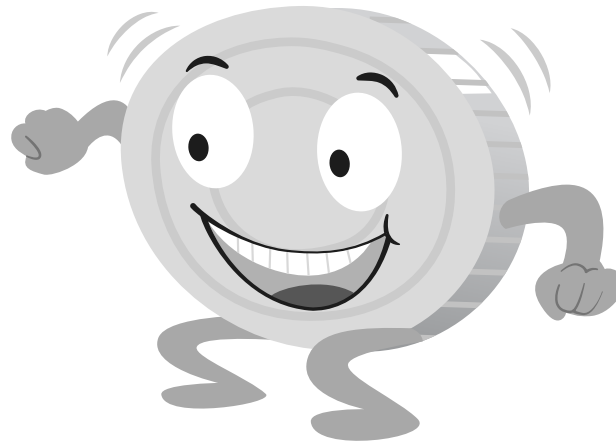
SETUP: Start with an empty board. One player will use Red pieces, and the other will use Yellow.

HOW TO PLAY:

- Players take turns placing one of their checkers on one of the open spaces on the game board.
- Continue taking turns until a player **wins** by getting 3 in a row, or until all 9 spaces are filled.
- If the board is filled and no one has won, it's a tie.

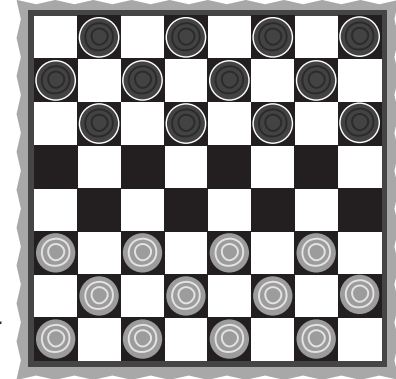


EXAMPLE: RED WINS!



FR

POSITION DE DÉPART



CONTENU: Plateau de jeu, 12 pions rouges, 4 Dames rouges, 12 pions jaunes, 4 Dames jaunes

BUT: Capture tous les pions de ton adversaire!

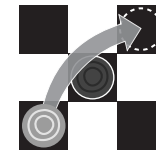
INSTALLATION: Un joueur utilise les pions Rouges et l'autre joueur les pions Jaunes. Chaque joueur place ses propres pions sur les cases noires des 3 premières rangées les plus près de lui.

COMMENT JOUER:

- Les joueurs déplacent un de leurs pions à tour de rôle.
- Les pions se déplacent **en diagonale** (en demeurant sur les cases foncées seulement) et peuvent être déplacés uniquement vers l'**avant** en direction de l'adversaire (à l'exception des Dames - voir ci-dessous).



Un pion peut seulement se déplacer d'une case à la fois, à moins qu'il ne capture un pion adverse.



Un pion peut "**sauter**" en diagonale par-dessus un pion adverse. Le pion adverse est **capturé** et enlevé du plateau.

- Un seul pion par saut peut être capturé mais des sauts multiples peuvent être effectués lors d'un tour.
- Quand un pion peut sauter, il doit le faire. S'il existe plus d'une possibilité, le joueur peut choisir.



Lorsqu'un pion atteint la rangée la plus éloignée du joueur, on le couronne et il devient Dame. Remplace-le avec un pion Dame de la même couleur.

- Les **Dames** peuvent se déplacer diagonalement **en avant ou en arrière**. Elles peuvent sauter dans n'importe quelle direction lors d'un même tour.

POUR GAGNER LA PARTIE:

Un joueur gagne la partie lorsque son adversaire ne peut faire aucun déplacement, soit parce que tous ses pions ont été capturés soit parce qu'ils sont bloqués.

WARNING: CHOKING HAZARD - Small Parts. Not for children under 3 yrs.
AVERTISSEMENT: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas. No es adecuado para niños menores de 3 años.

TIC TAC TOC ★★

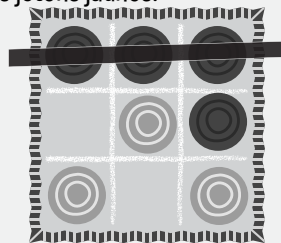
2 JOUEURS

BUT: Aligne 3 jetons!

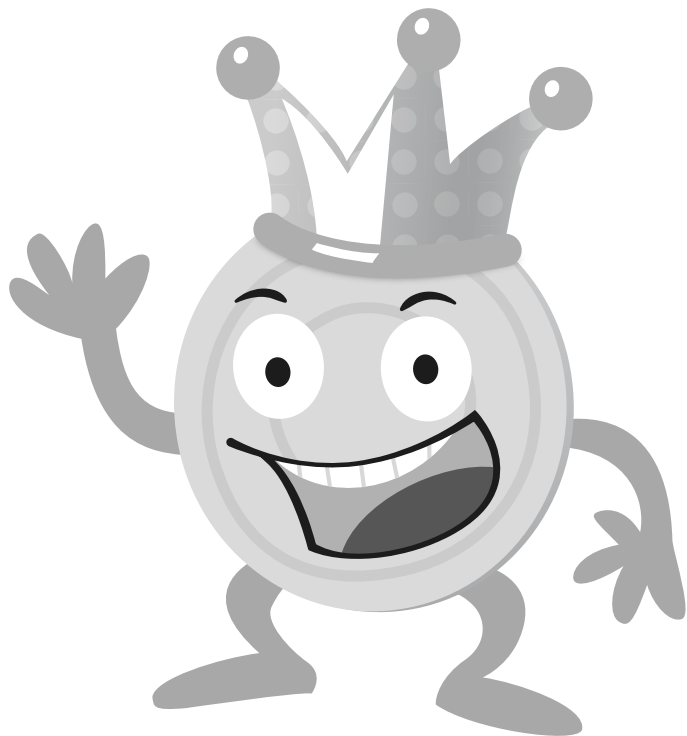
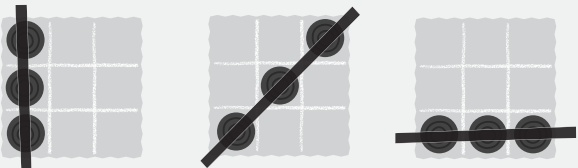
INSTALLATION: On commence avec un plateau vide. Un joueur utilise les jetons rouges et l'autre les jetons jaunes.

COMMENT JOUER:

- À tour de rôle, les joueurs placent un de leurs jetons sur une des cases vides du plateau de jeu.
- Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne en alignant 3 jetons ou jusqu'à ce que toutes les 9 cases soient remplies.
- Si le plateau est rempli et que personne n'a gagné, la partie est nulle.



**EXEMPLE:
LES ROUGES GAGNENT!**



ES

CONTIENE: Tablero de juego, 12 fichas rojas, 4 reinas rojas, 12 fichas amarillas, 4 reinas amarillas

OBJETIVO: ¡Captura todas las fichas de tu contrincante!

PREPARACIÓN: Un jugador usará las fichas rojas y el otro las amarillas. Cada jugador coloca sus fichas en las casillas oscuras de las tres primeras filas más próximas a él.

CÓMO JUGAR:

- Los jugadores se turnan para mover sus fichas de una en una.
- Las fichas se desplazan en **diagonal** (permaneciendo siempre en las casillas oscuras), y solamente pueden moverse hacia **delante**, alejándose del jugador (excepto las Reinas; se explica a continuación).



Las fichas solamente pueden avanzar una casilla a la vez, excepto si se captura una ficha del contrincante.



Una ficha puede "**saltar**" en diagonal para "comerse" una ficha del contrincante. La ficha del contrincante se ha **capturado** y se retira del tablero.

- Solamente se puede capturar una ficha por salto, pero es posible realizar varios saltos en el mismo turno de juego.
- Siempre que una ficha puede comerse a otra, está obligada a hacerlo. Si hay más de una posibilidad, el jugador puede elegir.



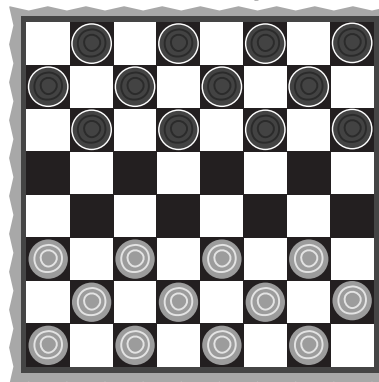
Cuando una ficha alcanza la última fila desde el punto de partida del jugador, se corona **Reina**. Sustitúyela por una ficha Reina del mismo color.

- Las **Reinas** son dos fichas una encima de otra y se mueven en diagonal **hacia delante o hacia atrás**. Pueden saltar en cualquier dirección en el mismo turno.

CÓMO SE GANA UNA PARTIDA:

Un jugador gana la partida cuando su contrincante no puede hacer más movimientos, bien porque todas sus fichas han sido capturadas o bien porque están bloqueadas.

POSICIÓN DE PARTIDA



TRES EN RAYA ★★

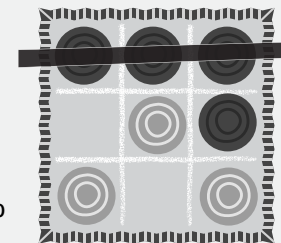
2 JUGADORES

OBJETIVO: ¡Conseguir 3 en raya!

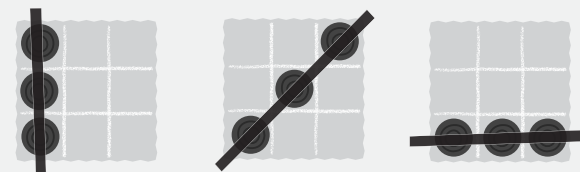
PREPARACIÓN: Se empieza con el tablero vacío. Un jugador usará las fichas rojas y el otra las amarillas.

CÓMO JUGAR:

- Los jugadores se turnan para colocar una de sus fichas en uno de los espacios abiertos del tablero de juego.
- Se siguen turnando hasta que un jugador gana cuando consigue colocar 3 fichas en raya, o hasta que los 9 espacios se han llenado con fichas.
- Si el tablero está lleno y nadie ha ganado, es un empate.



**EJEMPLO:
¡GANAN LAS FICHAS ROJAS!**



IDEAL®
A Member of the Alex Brands® Family
Membre de la famille des marques Alex Brands®
Miembro de la familia Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com

© 2013 IDEAL® All rights reserved. Made in China.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Todos los derechos reservados. Hecho en China.

Logos, graphics, packaging and product are ©/TM IDEAL®
Les logos, les graphiques, l'emballage et le produit sont des
marques de commerce déposées et protégées de IDEAL®
Los logotipos, gráficos, embalaje y productos son ©/TM IDEAL®

#32505TL