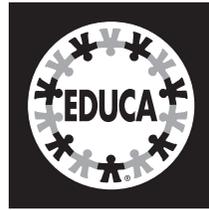




Les
Néo-Classiques

LE JEU DE DANNES



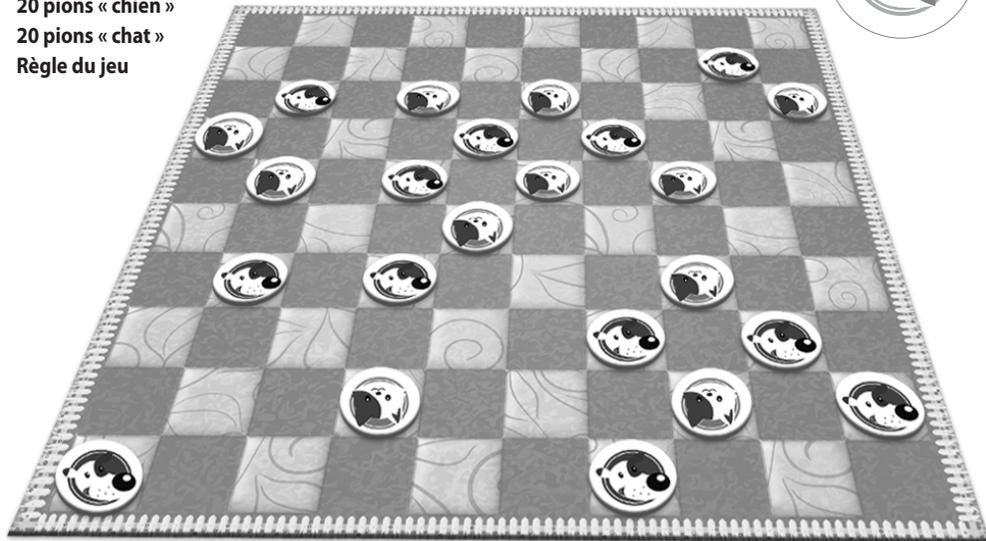
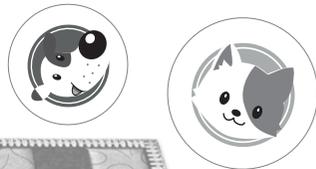
Déplacez vos pions sur le plateau de manière tactique pour créer des dames et prendre les pions de votre adversaire.

Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !

La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

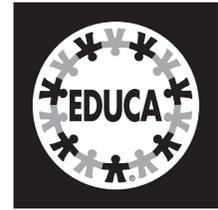
Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 20 pions « chien »
- 20 pions « chat »
- Règle du jeu



Les
Néo-Classiques

LE JEU DE DANNES



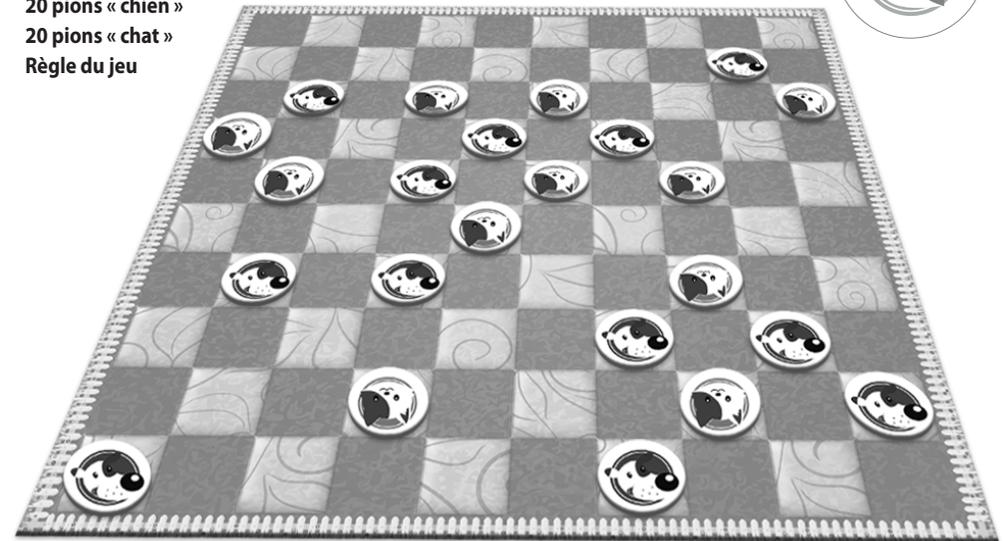
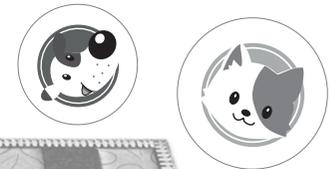
Déplacez vos pions sur le plateau de manière tactique pour créer des dames et prendre les pions de votre adversaire.

Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !

La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 20 pions « chien »
- 20 pions « chat »
- Règle du jeu



But du jeu : Éliminer tous les pions de l'adversaire ou immobiliser tous ceux qui lui restent en jeu.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un angle avec une case de couleur claire à la droite de chaque joueur. Chaque joueur place ses pions sur les cases foncées des quatre premières rangées devant lui. Le joueur le plus jeune joue le premier.

C'est parti ! Tour à tour, les joueurs déplacent leurs pions pour essayer d'arriver à prendre ceux de l'adversaire ou éviter que les leurs ne soient pris.

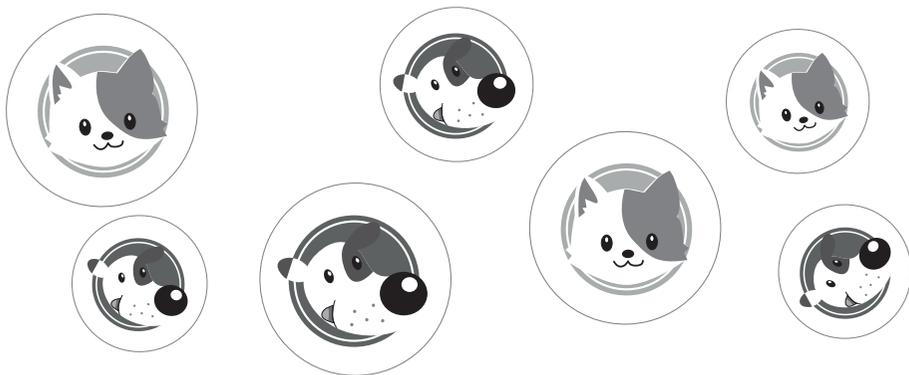
Les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.

Si un pion trouve un pion adverse sur une case contigüe en diagonale et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus ce pion jusqu'à la case vide, prendre le pion et le retirer du plateau. Si, après avoir sauté, le pion se retrouve à nouveau dans la même situation, il peut à nouveau sauter par-dessus le suivant et le retirer également du jeu.

Il est obligatoire de capturer quand l'occasion se présente. Si un joueur peut capturer un pion de l'adversaire et qu'il ne le voit pas et en déplace un autre sans le capturer, l'adversaire peut le «souffler». C'est à dire qu'il peut prendre le pion concerné sur le damier et l'éliminer directement du jeu en disant «souffler n'est pas jouer».

Si un joueur parvient à atteindre la dernière rangée du plateau avec l'un de ses pions, ce pion se transforme en dame, ce qui est indiqué en plaçant un des pions éliminés sur ce dernier pour le «couronner». Une dame capture de la même façon que les pions mais elle peut se déplacer sur autant de case qu'elle le veut, en diagonale et d'un seul coup. Le joueur peut avoir autant de dames en jeu qu'il n'arrivera à en couronner. La prise est également obligatoire pour les dames qui peuvent donc aussi être «soufflées».

Fin de la partie : La partie se termine lorsque toutes les pièces d'un joueur ont été capturées, lorsqu'il ne peut plus en bouger aucune ou s'il décide d'abandonner la partie. L'autre joueur est alors le vainqueur de la partie.



Ref. 18154

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.
PETITS ELEMENTS.
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS
EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT
SUR LES PHOTOS.



Fabriqué en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne
www.educaborras.com

But du jeu : Éliminer tous les pions de l'adversaire ou immobiliser tous ceux qui lui restent en jeu.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un angle avec une case de couleur claire à la droite de chaque joueur. Chaque joueur place ses pions sur les cases foncées des quatre premières rangées devant lui. Le joueur le plus jeune joue le premier.

C'est parti ! Tour à tour, les joueurs déplacent leurs pions pour essayer d'arriver à prendre ceux de l'adversaire ou éviter que les leurs ne soient pris.

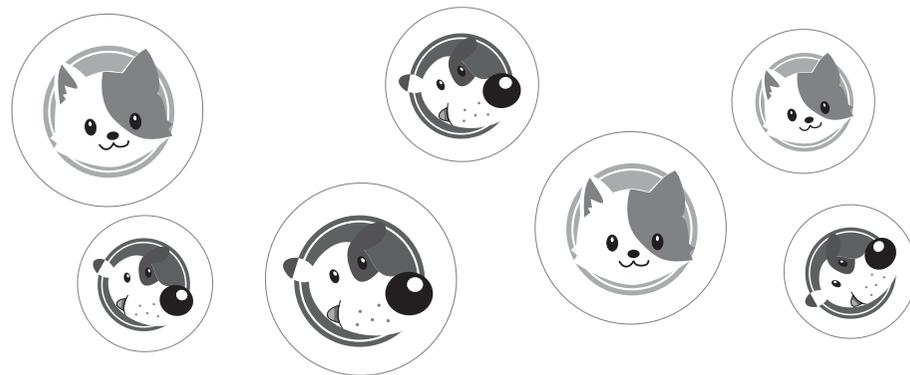
Les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.

Si un pion trouve un pion adverse sur une case contigüe en diagonale et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus ce pion jusqu'à la case vide, prendre le pion et le retirer du plateau. Si, après avoir sauté, le pion se retrouve à nouveau dans la même situation, il peut à nouveau sauter par-dessus le suivant et le retirer également du jeu.

Il est obligatoire de capturer quand l'occasion se présente. Si un joueur peut capturer un pion de l'adversaire et qu'il ne le voit pas et en déplace un autre sans le capturer, l'adversaire peut le «souffler». C'est à dire qu'il peut prendre le pion concerné sur le damier et l'éliminer directement du jeu en disant «souffler n'est pas jouer».

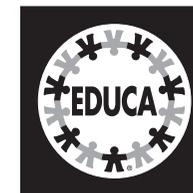
Si un joueur parvient à atteindre la dernière rangée du plateau avec l'un de ses pions, ce pion se transforme en dame, ce qui est indiqué en plaçant un des pions éliminés sur ce dernier pour le «couronner». Une dame capture de la même façon que les pions mais elle peut se déplacer sur autant de case qu'elle le veut, en diagonale et d'un seul coup. Le joueur peut avoir autant de dames en jeu qu'il n'arrivera à en couronner. La prise est également obligatoire pour les dames qui peuvent donc aussi être «soufflées».

Fin de la partie : La partie se termine lorsque toutes les pièces d'un joueur ont été capturées, lorsqu'il ne peut plus en bouger aucune ou s'il décide d'abandonner la partie. L'autre joueur est alors le vainqueur de la partie.



Ref. 18154

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.
PETITS ELEMENTS.
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS
EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT
SUR LES PHOTOS.



Fabriqué en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne
www.educaborras.com