

**MEGA
BLOKS**

Dragons™

9897

3 Games
Juegos
Jeux

Chess, Checkers and
Melee Combat!

¡Ajedrez, Las damas y
Combate cuerpo a cuerpo!

Échecs, jeu de dames et
Combat de mêlée !



Ages / Años / Âges

Pieces / Piezas / Pièces

8+

275

Dragons Challenge™

Chess™

9897



Adult assistance is required. / L'aide d'un adulte est requise. / Necesita ayuda de un adulto. / È necessario l'aiuto di un adulto. / Hjälp av en vuxen är nödvändigt. / Hulp van een volwassene is gewenst. / 大人の方が手伝ってあげる必要があります。 / 需要成年人協助



WARNING:
Choking hazard— Small parts.
Not for children under 3 years.

AVERTISSEMENT:
Risque de suffocation. Ne convient pas à un enfant
de moins de 3 ans - contient de petits éléments.

ADVERTENCIA:
Peligro de asfixia. No recomendado para niños
menores de 3 años-contiene piezas pequeñas.

AVVERTENZA:
Rischio di soffocamento. Non adatta ad un bambino
di età minore ai 36 mesi. Contiene parti piccole - non
ingerire.

VARNING:
Risk för kvävning. Ikke egnet til barn under
3 år - inneholder smådeler.

WAARSCHUWING:
Stikgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder
3 jaar - i.v.m. kleine onderdelen.

注意:
飲み込むと危険です。
小さいパーツがあるので、
3才以下の幼児には
与えないでください。
⚠ 不适于三岁以下儿童。

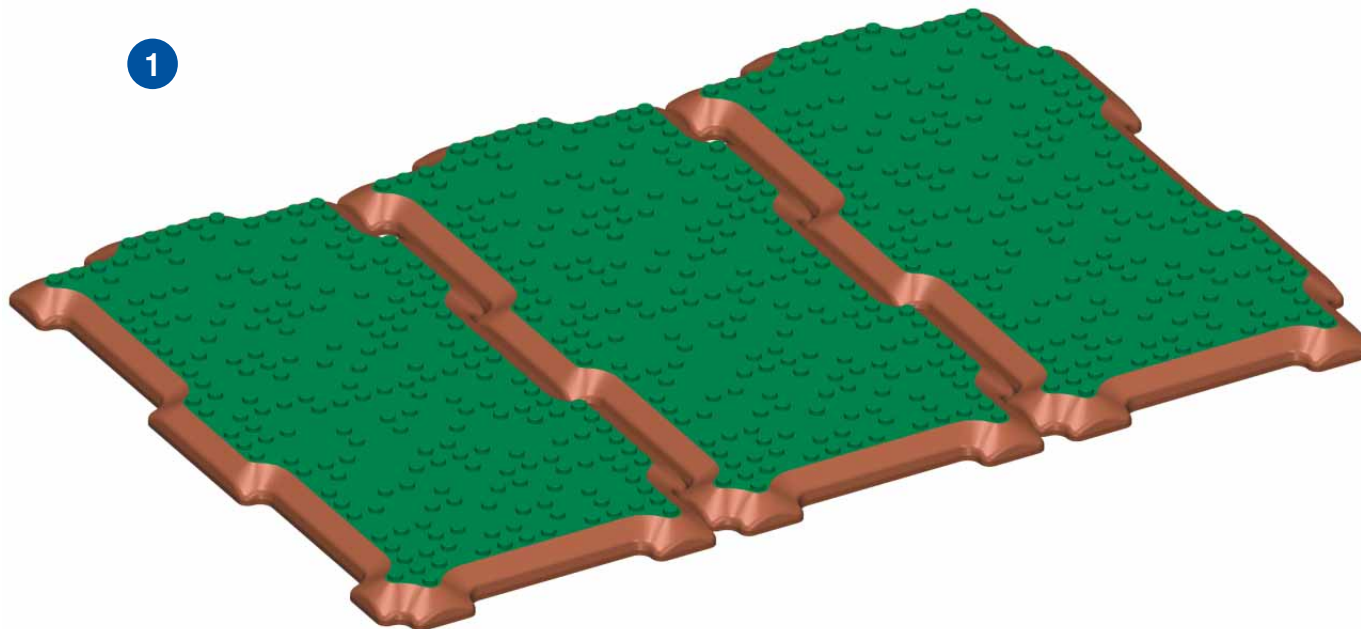
Please read these instructions carefully and keep them for future reference.

Lea estas instrucciones cuidadosamente y guárdelas para referencia futura.

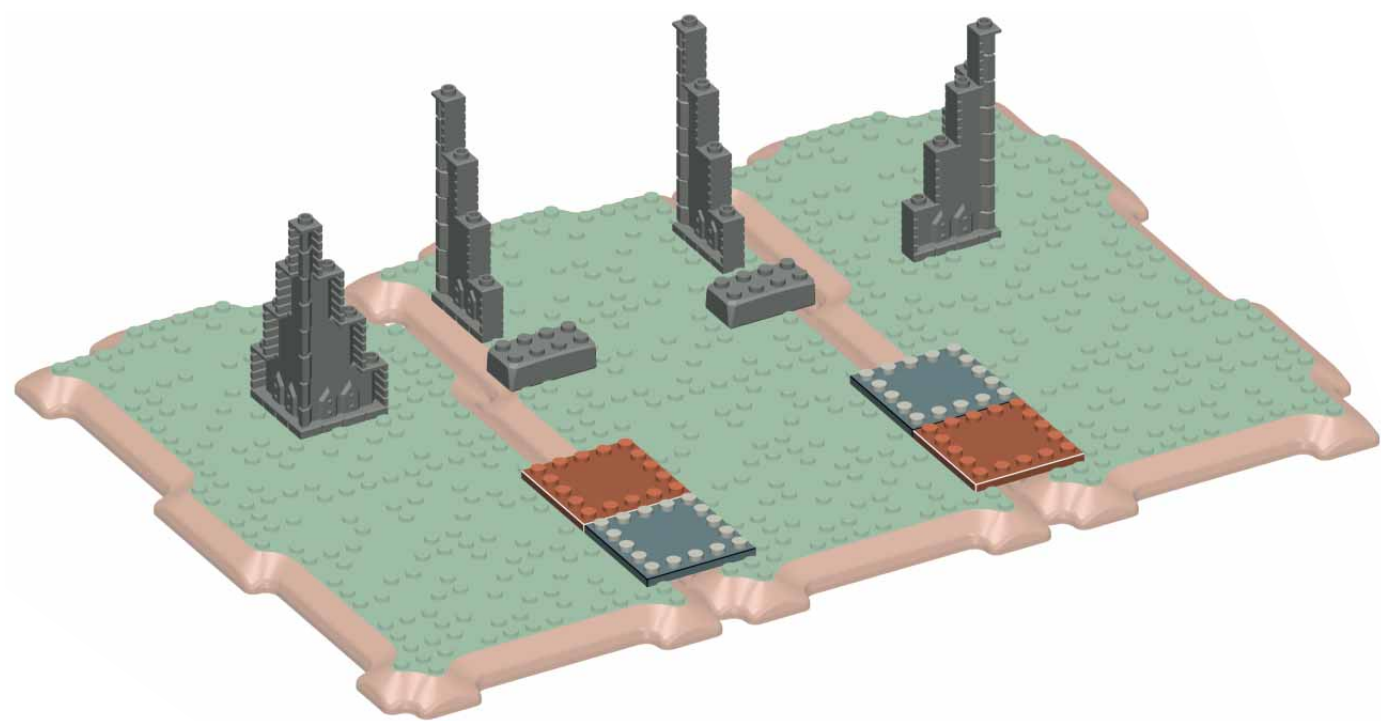
Il est recommandé de lire attentivement ce feuillet avant la première utilisation et de le conserver pour référence future.



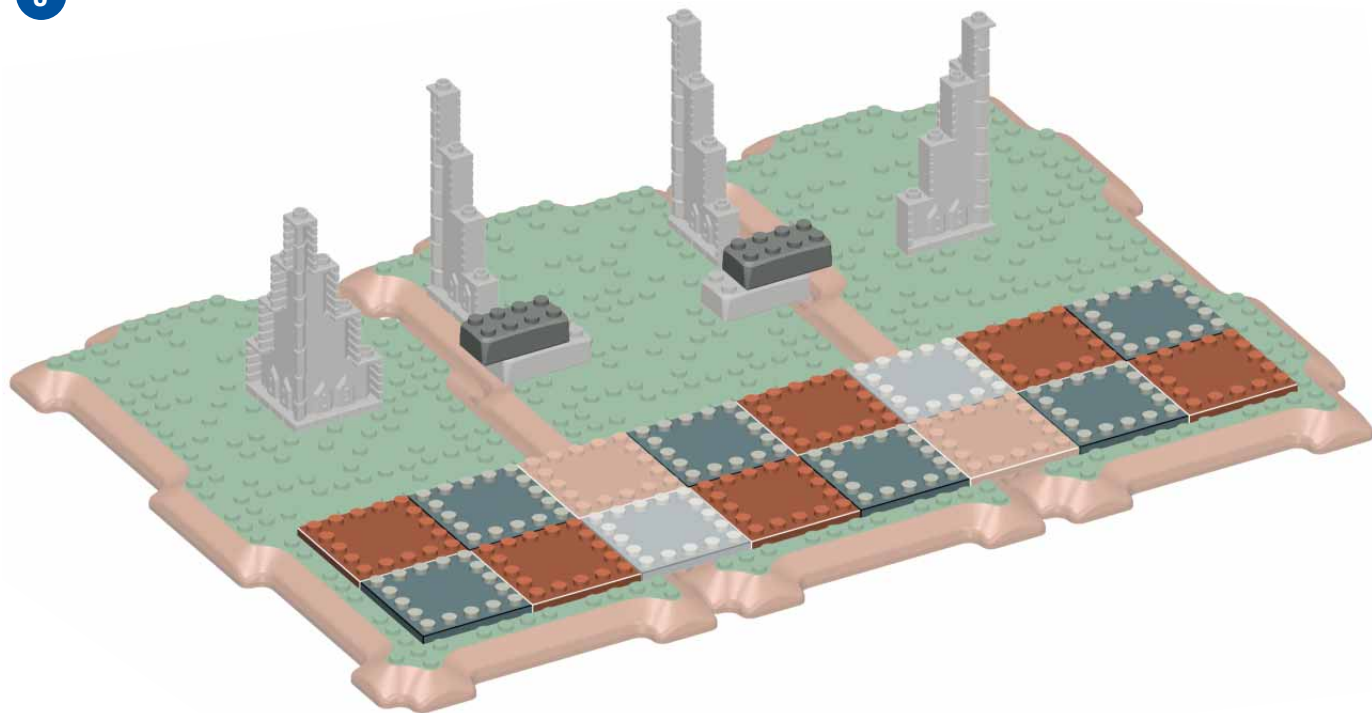
1



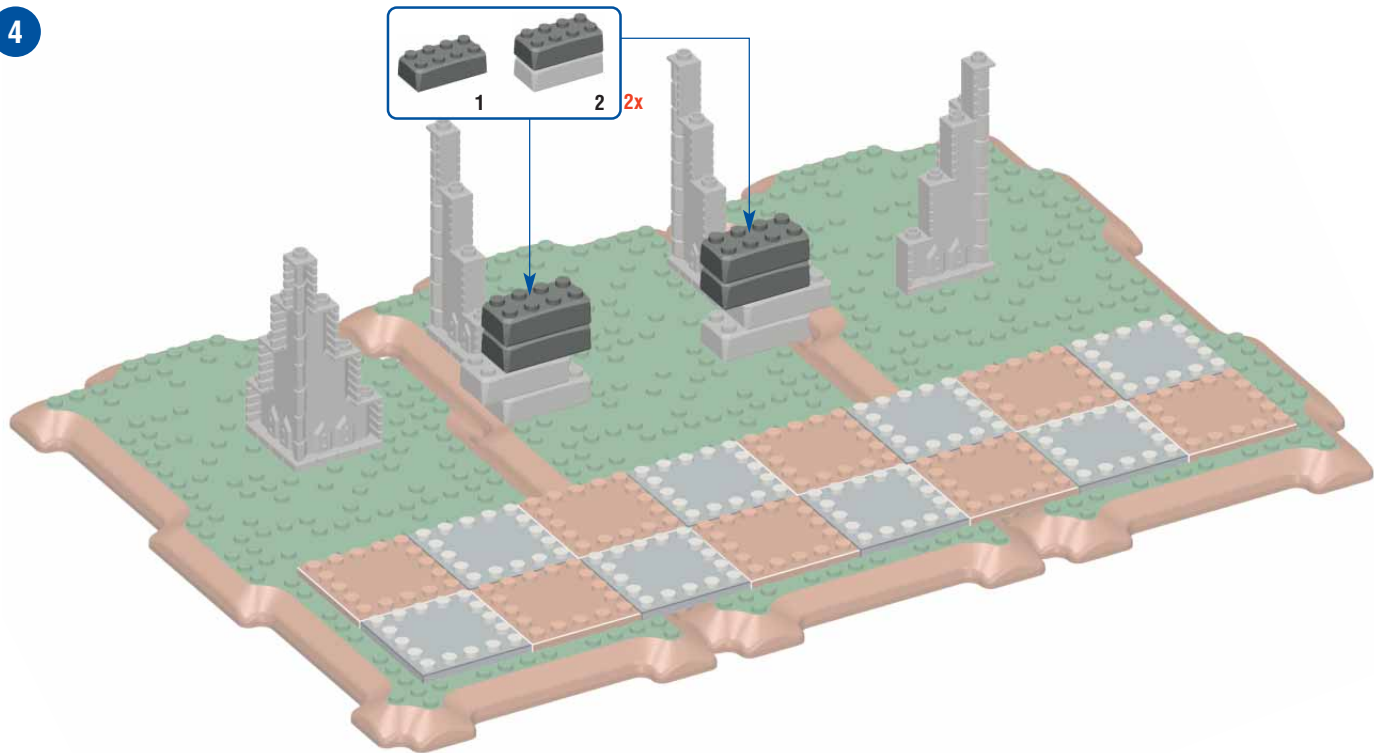
2



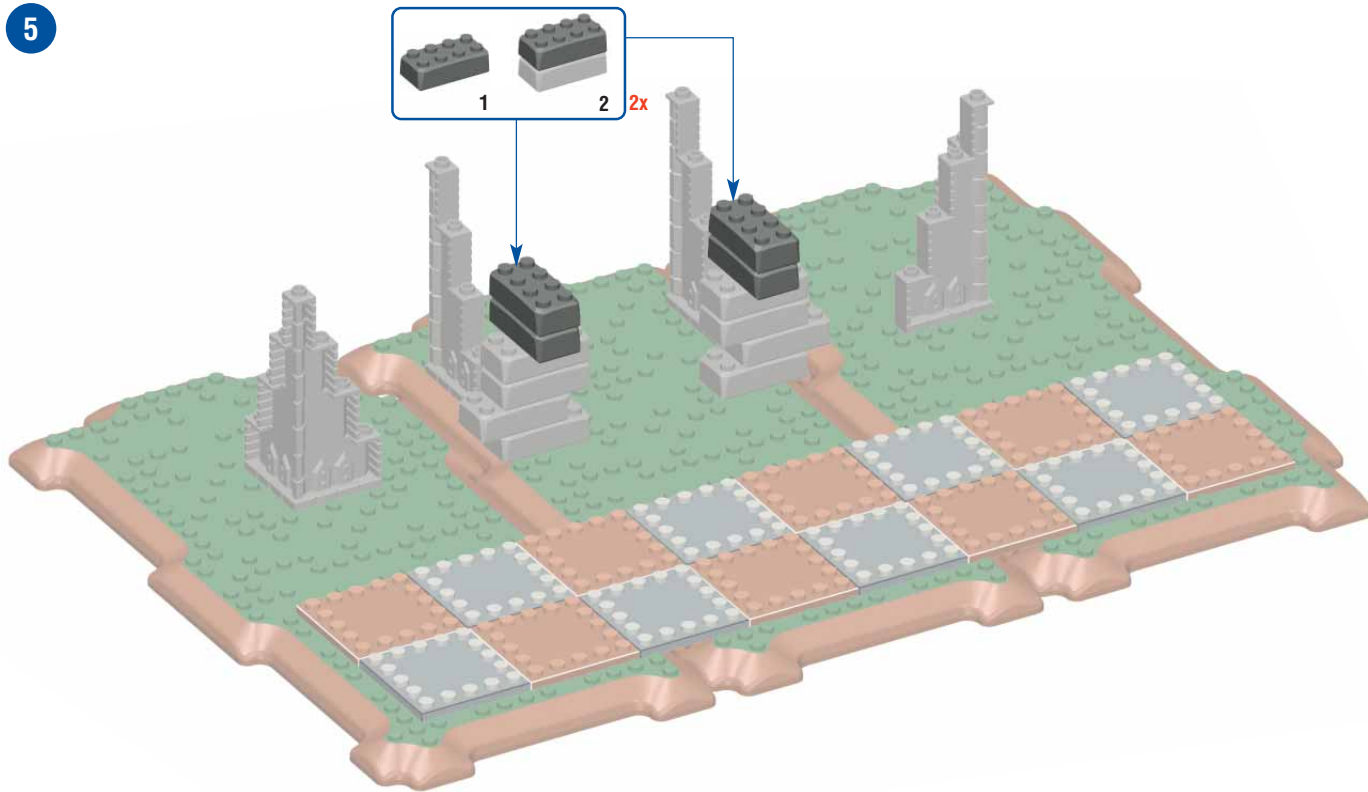
3



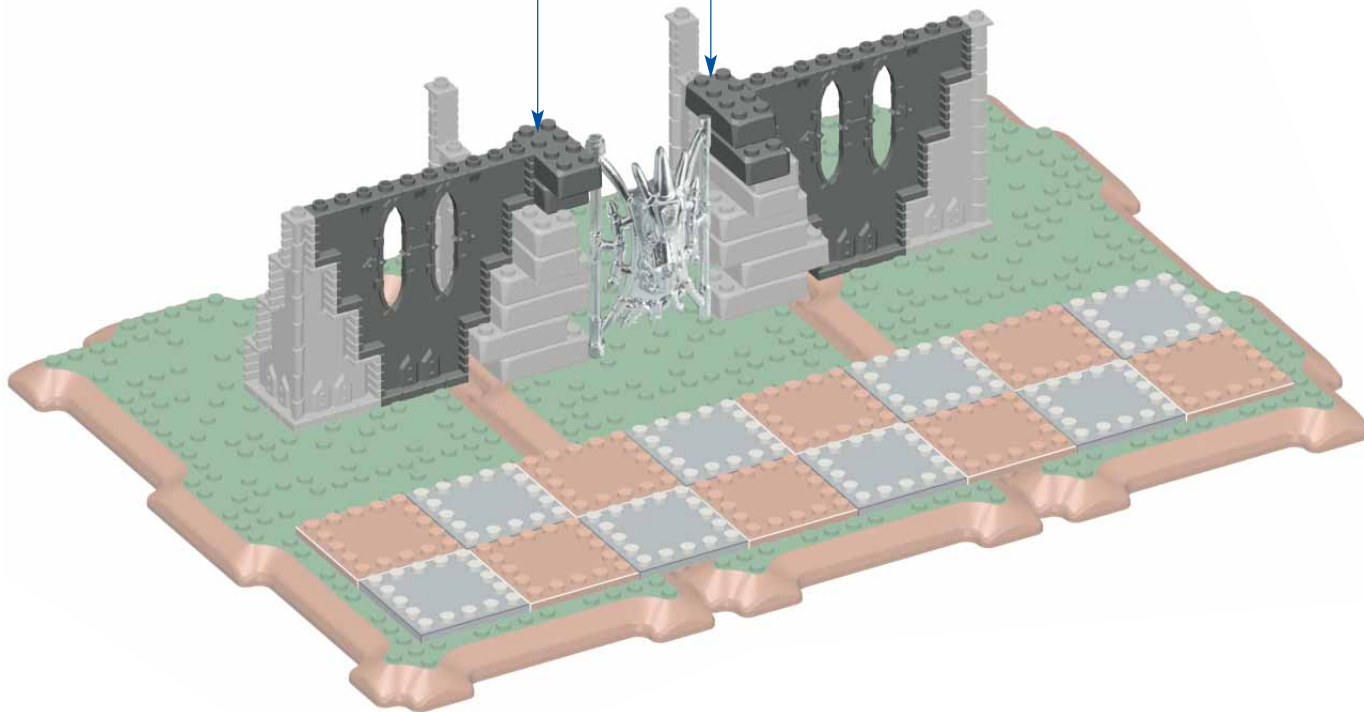
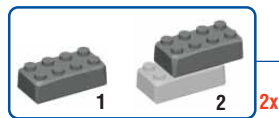
4



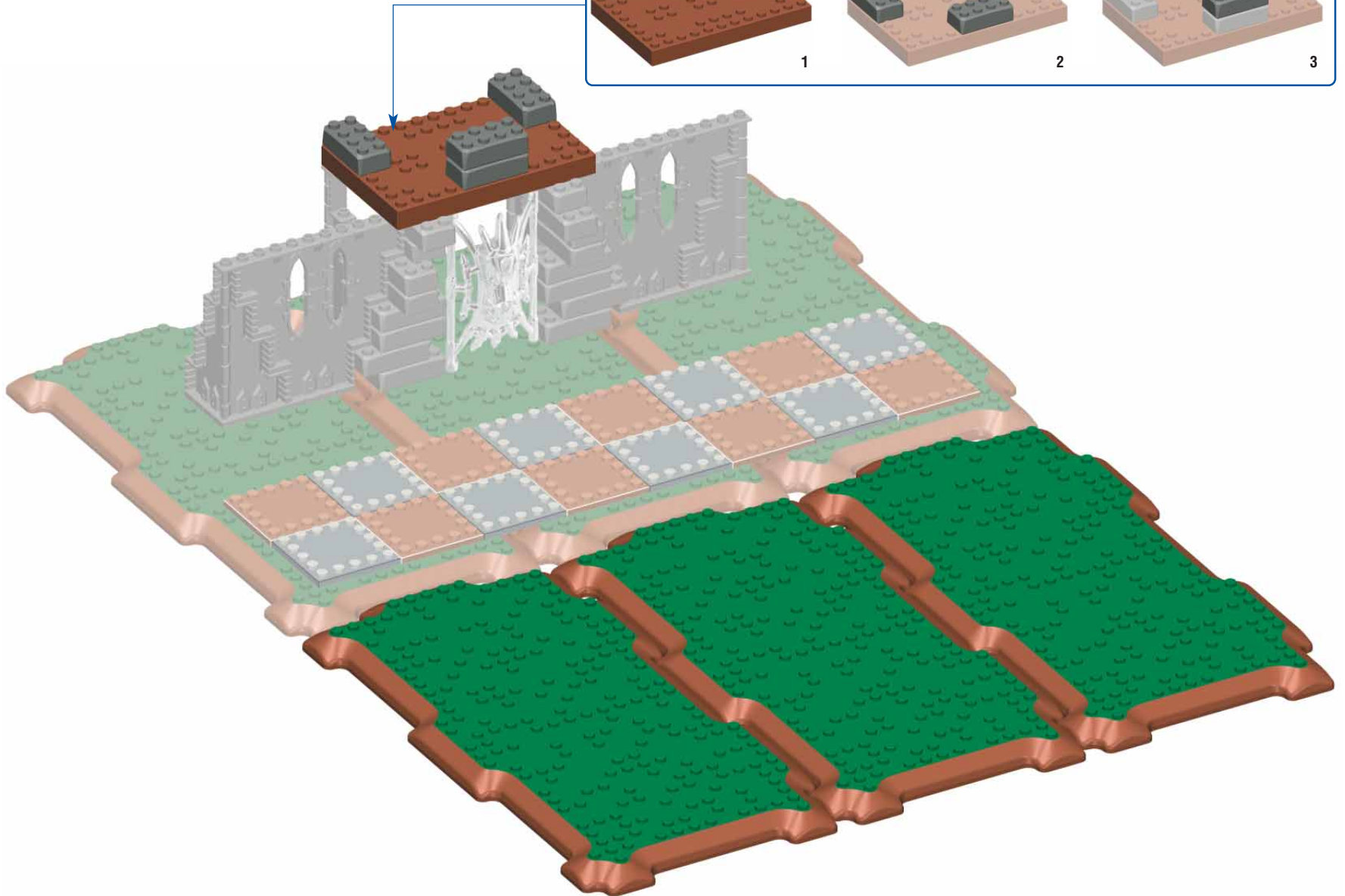
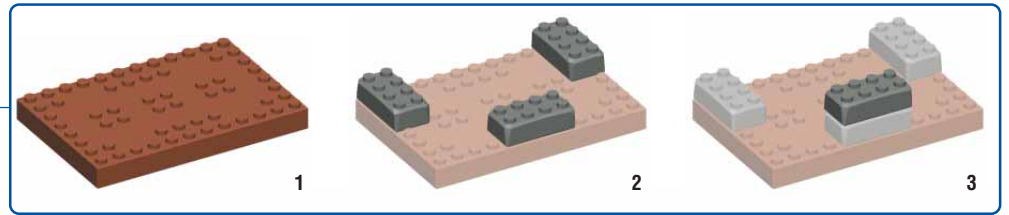
5

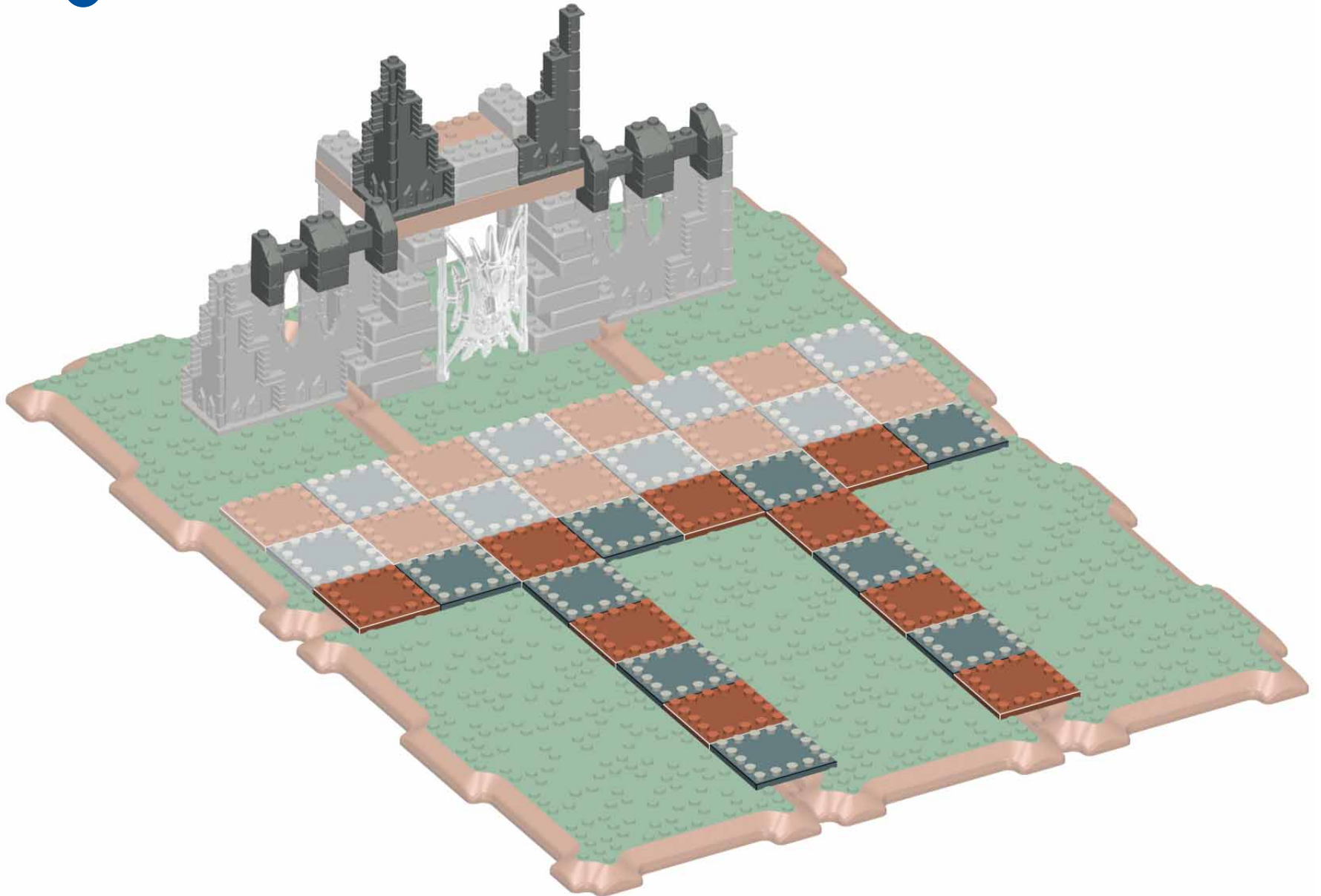


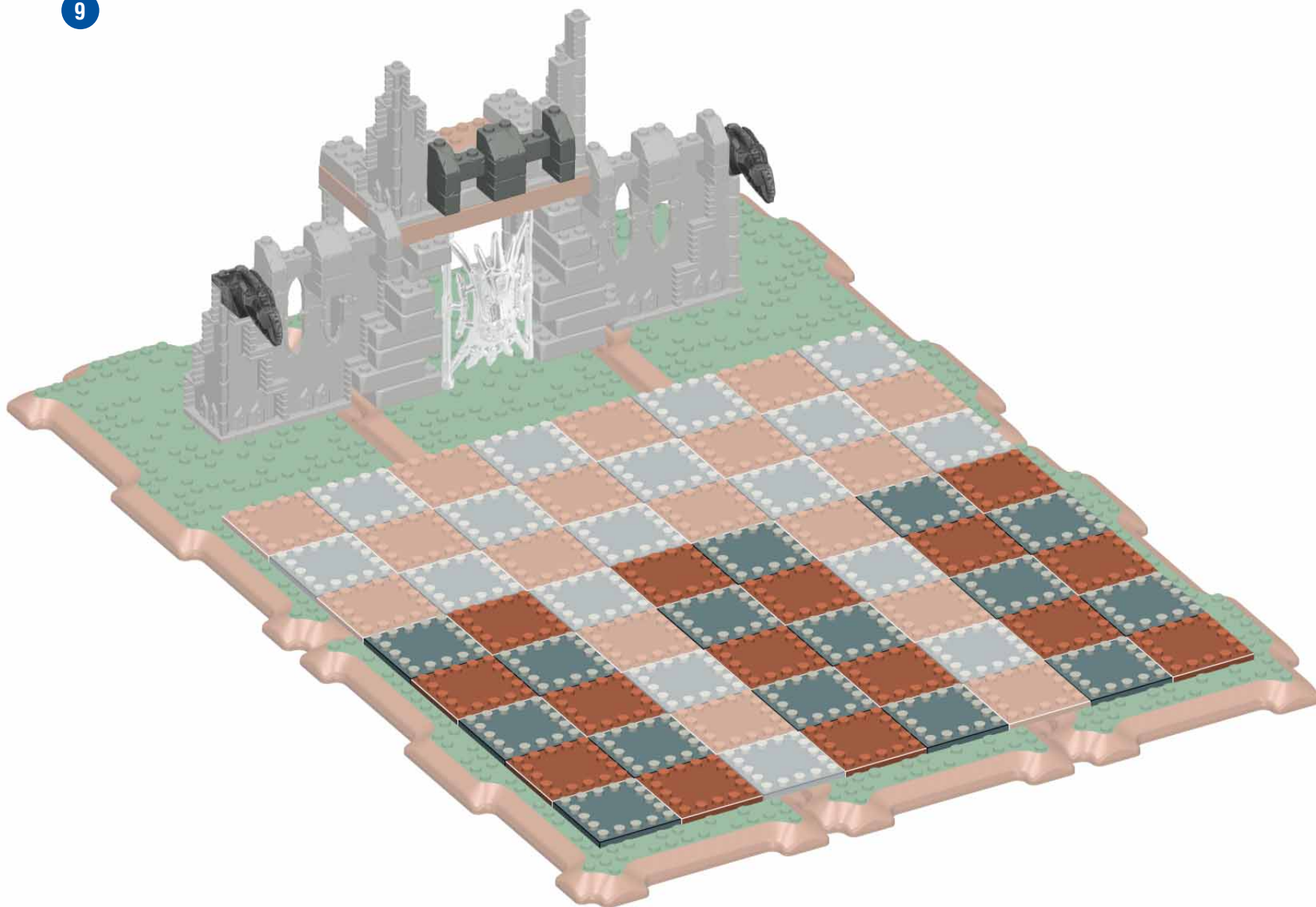
6

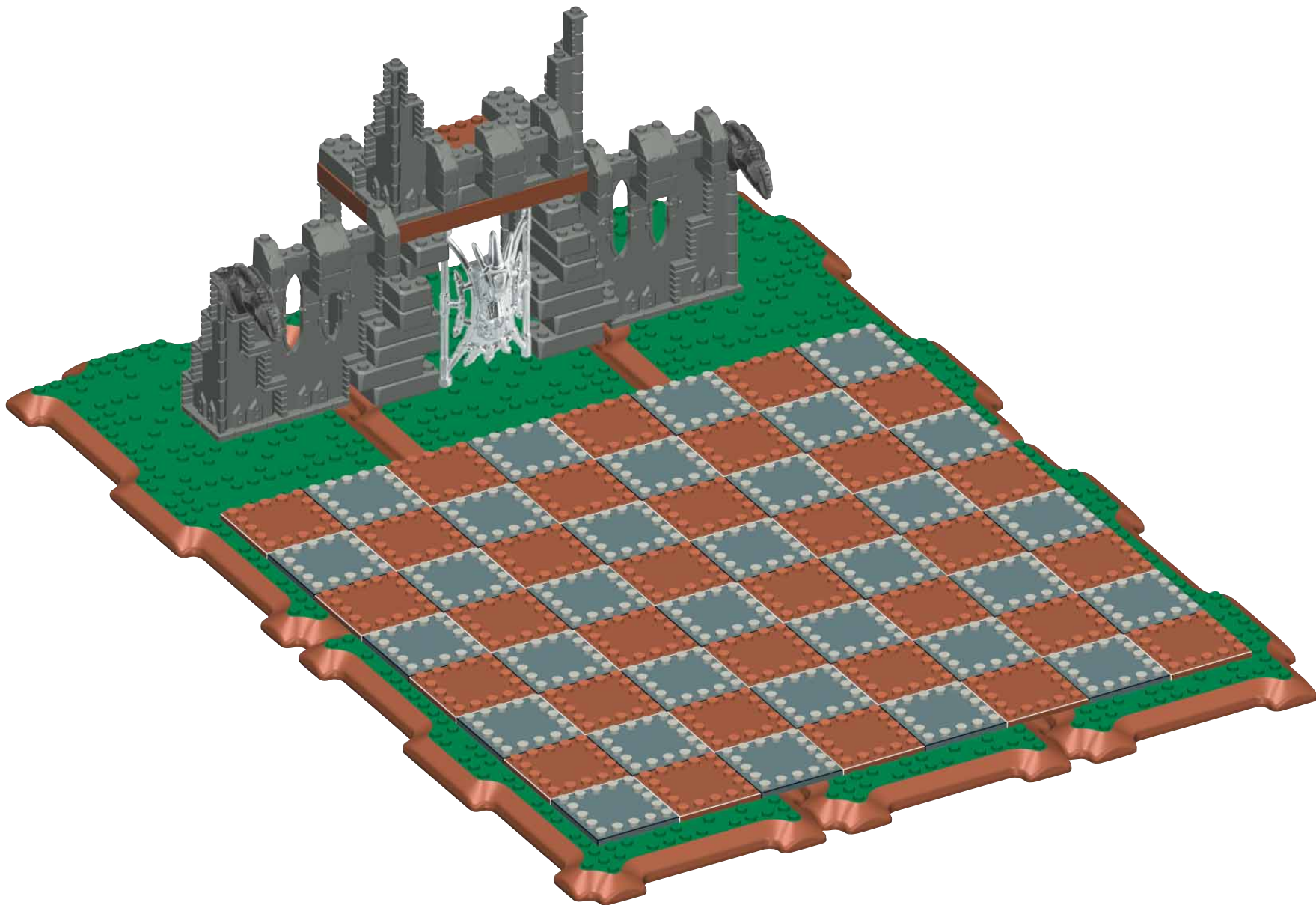


7









Rules of CHESS

Chess – also known as the "Game of Kings", is an ancient game that has captivated players for hundreds of years. Chess is a simple game to learn, but can take years to master!

Basics:

- The object of the game is to force the opponent into Checkmate. Checkmate occurs when the opponent's King cannot escape capture on the next move.
- Turns alternate between the light and dark sides
- On each turn, a player moves one piece from one square to another that is either open or occupied by an opponent's piece.
- Each square on the board can be occupied by only one piece. When an opposing piece moves onto a space held by an opponent, it "captures" the piece and removes it from the board.

Board Set-up:

The game board is always placed for play with a light color square in the bottom right-hand corner for each player. The light color playing pieces are set up on the first rank from left to right as follows: Rook, Knight, Bishop, Queen, King, Bishop, Knight and Rook. All the light color Pawns are then set up on the second rank, directly in front of the above-listed pieces.

ROOK	KNIGHT	BISHOP	QUEEN	KING	BISHOP	KNIGHT	ROOK
PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN
PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN	PAWN
ROOK	KNIGHT	BISHOP	QUEEN	KING	BISHOP	KNIGHT	ROOK

Playing Piece Moves:

With the exception of the Knight, all playing pieces move in a straight path. The Knight moves over or around other playing pieces. The King may move one (1) square in any direction – but never to a square that is attacked by an opponent's playing piece (a square to which an opponent's playing piece may move). The Queen is the most powerful piece on the board and she can move as far as desired in any un-blocked direction. This includes moves in a straight (horizontal / vertical) or diagonal direction. The Rook may move as far as desired in a horizontal or vertical direction. The Bishop may move diagonally along its own color as far as desired. The Knight has the most unique moving pattern. It moves a distance of two (2) squares vertically or horizontally, then one (1) square at a right angle. This move looks like the letter L. The Knight is the only piece that may "jump" over other pieces. Pieces jumped over are not captured – only the piece occupying the destination square is.

Pawn Movement:

On the player's initial move of the game, they may move a single pawn straight ahead either one (1) or two (2) squares into a vacant square. After this first move, all other moves of the Pawns are limited to one (1) square at a time. Unlike all other playing pieces, Pawns do not capture the opponent's piece in the direction that they normally move in. The Pawn may only capture when moving ahead diagonally one (1) square. When a Pawn reaches the last rank of the opposing side of the board it may be "promoted" to any other playing piece of its same color (except for the King) regardless of what has been previously captured. The exact powers of that playing piece can be used at once upon promotion. There is no limit to the number of Pawns that can be promoted in a game. Promotion can also be used to exceed the normal roster of pieces (i.e. several Queens are possible).

Castling:

Castling is a special move that allows movement of both the King and the Rook, and is the only time that two pieces may be moved on a single turn. The King moves two (2) spaces to the left or right of its original square and the Rook on that side moves directly to the square next to the King but on the opposite side. Castling is not allowed under the following conditions:

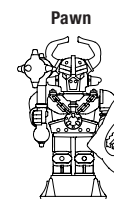
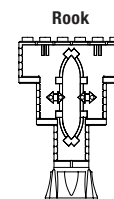
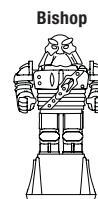
- If either the King or the selected Rook has been moved. Both pieces must be in their original squares on the board.
- If there are pieces between the King and the Rook. The three (3) squares between the King and the Rook must be open at the time of the move.

Game Play:

The light color pieces always play first. Only one (1) playing piece may be moved on a single turn except when Castling. The game continues until one player forces the opponent's king into Checkmate. Any game that ends in a tie or when no player can win is called a draw.

Chess playing piece moves

Piece	Spaces	Direction
King	1	✠
Queen	Unlimited	✠
Bishop	Unlimited	✠
Knight	See "Playing piece moves"	See "Playing piece moves"
Rook	Unlimited	✠
Pawn	See "Pawn movement"	See "Pawn movement"



Rules of MELEE COMBAT

Melee Combat is based on the basic rules of Chess, but each encounter starts a new battle. This game relies on chance as well as strategy, so choose your battles carefully and remember to protect the King!

Basics:

- The object of the game is to capture the opponent's King.
- Turns alternate between the light and dark sides.
- On each turn, a player moves one piece from one square to another that is open (not occupied by another piece). Players also have the option of not moving on their turn.
- Each square on the board can be occupied by only one piece. When a piece moves onto a space adjacent to one held by an opponent, "combat" occurs.







Board Set-up:

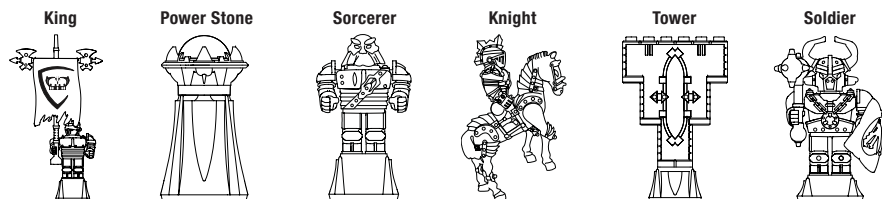
The game board is set up exactly the same as for Chess.

Playing Piece Moves:

All playing pieces move in a straight path. The pieces may move up to the number of spaces indicated in the diagram below, and in the indicated direction. Remember, players can move pieces onto unoccupied squares only. The Knight is the only piece that may "jump" over other pieces. Pieces can advance or retreat.

Melee Combat playing piece moves

Piece	Spaces	Direction	Attack	Defense
King	1		2	2
Power Stone	Unlimited		4	4
Sorcerer	Unlimited		3	3
Knight	1 - 3 (may jump over)		4	3
Tower	Unlimited		1	5
Soldier	1 or 2		2	2



Combat:

Combat starts when a piece is moved onto a square adjacent to a square occupied by an opponent's piece, and is initiated by the player who makes the move. Combat can only be initiated in the direction indicated on the diagram above. For example, a Soldier can only combat another piece that is vertically or horizontally adjacent. A Power Stone can combat another piece in any direction. Only one opponent piece can be engaged in combat per move. Every combat involves Attack and Defense.

Attack & Defense:

Each piece has a corresponding Attack and Defense number as shown on the diagram. The player initiating combat rolls the dice to Attack. If the dice comes up with the corresponding Attack number or lower, the defender is removed from the board. If the dice comes up with a higher number, the defender stays on the board. The defending player now rolls the dice. If the dice comes up with the corresponding Defense number or lower, the attacker is removed from the board. If the dice comes up with a higher number, the attacker stays on the board. If both player's pieces remain on the board, the dice-rolling sequence starts again and continues until one or both pieces are removed.

Options:

1. Move playing piece and initiate combat with opponent's piece on adjacent square
2. Move playing piece, no combat is initiated if no opponent's piece is on adjacent square
3. Do not move piece and initiate combat with opponent's existing piece on adjacent square
4. Do not move piece, no combat is initiated if no opponent's piece is on adjacent square

Game Play:

The light color pieces always play first. Only one (1) playing piece may be moved on a single turn. The game continues until one player has attacked and removed the opponent's King.

Rules of CHECKERS

Checkers is an easy-to-learn game that has been played since the days of the ancient Egyptians!

Basics:

- The object of the game is to capture and remove the opponent's checkers from the game board.
- Checkers is a game for two (2) players.
- Turns alternate between the light and dark sides.
- All moves must be made in a diagonal direction and the checkers must always be moved to the same color square.

Board Set-up:

Each player selects a checker color (use the bases of the chess pieces for your checkers) and places their twelve (12) playing pieces on alternate squares of the first three (3) rows on the game board. Both players must place their checkers on the same color squares.

Game Play:

Each player moves their checkers, in turn. To remove the opponent's checker from the board, the player must jump that piece. To jump an opponent's piece, the jumping checkers passes over the captured checker in a diagonal direction and must land in a square that is vacant. Double and triple jumps may be made in the same sequence as long as vacant squares exist in any forward diagonal direction. When a player's checker reaches the opponent's last row on the other side of the game board – this checker becomes a "King". It becomes a "King" by having another checker (of the same color) placed on top of it. A "King" may move both forward as well as backward on the game board in a diagonal direction.

Reglas del juego del AJEDREZ

El ajedrez, también conocido como el "Juego de los reyes", es un antiguo juego que ha cautivado a los jugadores durante cientos de años. ¡El ajedrez es un juego fácil de aprender, pero se tarda años en llegar a ser un maestro!

Principios básicos:

- La finalidad del juego es dar jaque mate al rey del adversario, hecho que se produce cuando éste no puede evitar ser capturado en el siguiente movimiento.
- El turno de juego se alterna entre las blancas y las negras.
- En cada turno, el jugador mueve una pieza desde su casilla hasta otra que está libre u ocupada por alguna pieza de su adversario.
- Las casillas del tablero sólo pueden estar ocupadas por una única pieza. Cuando una pieza se desplaza hasta una casilla ocupada por el adversario, "captura" la pieza de éste y la retira del tablero.

Distribución del tablero:

Para jugar, el tablero se coloca siempre de tal manera que la casilla situada en la esquina de la parte inferior derecha sea blanca. Las piezas blancas se colocan en la primera fila, de izquierda a derecha, de la siguiente manera: torre, caballo, alfil, reina, rey, alfil, caballo y torre. Exactamente delante de estas piezas se colocan los peones, en la segunda fila.

TORRE	CABALLO	ALFIL	REINA	REY	ALFIL	CABALLO	TORRE
PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN
PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN	PEÓN
TORRE	CABALLO	ALFIL	REINA	REY	ALFIL	CABALLO	TORRE

El movimiento de las piezas en el juego:

A excepción del caballo, todas las piezas del juego se mueven en línea recta. El caballo se mueve sobre o alrededor de las otras piezas del juego. El rey puede desplazarse una casilla en cualquier dirección, pero nunca yendo a una casilla que está siendo amenazada por una de las piezas del adversario (la casilla puede ser ocupada por ésta). La reina es la pieza más poderosa del tablero y puede desplazarse tan lejos como quiera, en cualquier dirección, siempre que no esté bloqueada; esto incluye los movimientos rectos (horizontales/verticales) o en diagonal. La torre puede desplazarse tan lejos como quiera en dirección vertical u horizontal. El alfil puede desplazarse por toda la diagonal de su mismo color. El caballo tiene el patrón de movimiento más extraordinario: se desplaza dos casillas vertical u horizontalmente, y después una casilla hacia el lado derecho, en un movimiento que se parece al de la letra "L". El caballo es la única pieza que

puede "saltar" por encima de las otras piezas. Únicamente se pueden matar las piezas que ocupan la casilla de destino, pero no las piezas que se saltan.

El movimiento del peón:

En el movimiento inicial de los peones, el jugador puede mover un peón en línea recta una o dos posiciones, hasta una casilla libre. Después del primer movimiento, todos los desplazamientos de los peones se limitan a una casilla cada vez. A diferencia del resto de piezas, los peones no pueden capturar las piezas del adversario en la dirección en que se mueven normalmente. Cuando un peón consigue alcanzar una de las casillas de la última fila opuesta del tablero, puede reemplazarse por cualquier pieza de su mismo color (exceptuando el rey) independientemente de lo que se haya perdido anteriormente. La pieza tendrá los poderes en el mismo momento en que se reemplaza. En el juego no existe ningún límite para el número de peones que pueden reemplazarse por una determinada pieza. La sustitución de piezas también puede servir para sobrepasar el número normal de éstas (por ejemplo, existe la posibilidad de jugar con diversas reinas).

El enroque:

El enroque es un movimiento especial que permite mover el rey y la torre en un mismo turno, pero sólo se puede realizar una vez. El rey se desplaza dos casillas, a la izquierda o a la derecha, desde su casilla original; y la torre se desplaza en sentido opuesto, hasta situarse en la casilla contigua del lado contrario. El enroque no está permitido en los siguientes casos:

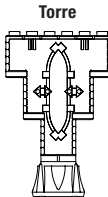
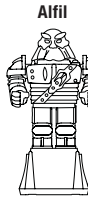
- Cuando el rey o la torre elegida ya se han movido. Ambas piezas deben estar en las casillas originales del tablero.
- Si existen piezas entre el rey y la torre, las tres casillas que hay entre el rey y la torre deben estar libres en el momento del movimiento.

La partida:

Las piezas blancas siempre juegan primero. En cada turno sólo se puede mover una pieza, excepto en el caso del enroque. El juego continúa hasta que uno de los jugadores hace jaque mate al rey del adversario. Las partidas que terminan en empate o cuando ninguno de los jugadores puede ganar se llaman tablas.

Movimientos del juego del Ajedrez

Pieza	Espacios	Dirección
Rey	1	⠠
Reina	Ilimitado	⠠
Alfil	Ilimitado	⠢
Caballo	Ver "El movimiento de las piezas en el juego"	Ver "El movimiento de las piezas en el juego"
Torre	Ilimitado	⠤
Peón	Ver "El movimiento del peón"	Ver "El movimiento del peón"



Reglas del juego del Combate cuerpo a cuerpo

El Combate cuerpo a cuerpo se fundamenta en las reglas básicas del ajedrez, pero en cada encuentro empieza una nueva batalla. El juego depende tanto de la suerte como de la estrategia, así que elige tus combates cuidadosamente y no te olvides de proteger al rey.

Principios básicos:

- La finalidad del juego es capturar al rey del adversario.
- El turno de juego se alterna entre las blancas y las negras.
- En cada turno, el jugador mueve una pieza desde su casilla hasta otra que está libre (no ocupada por otra pieza). Los jugadores también tienen la opción de no mover cuando les llega su turno.
- Las casillas del tablero sólo pueden estar ocupadas por una única pieza. Cuando una pieza se desplaza al espacio adyacente de una casilla ocupada por el adversario, empieza el "combate".

Distribución del tablero:

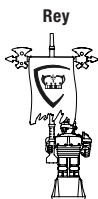
El tablero de juego se distribuye exactamente del mismo modo que el del ajedrez.

El movimiento de las piezas en el juego:

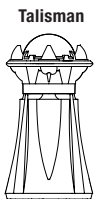
Todas las piezas del juego se mueven en línea recta. Las piezas pueden desplazarse el número de casillas indicadas en el gráfico inferior, y siguiendo la dirección indicada. Recuerda que los jugadores sólo pueden mover las piezas a casillas vacías. El caballo es la única pieza que puede "saltar" por encima de las demás. Las piezas pueden avanzar o retroceder.

Movimientos del juego del Combate Cuerpo a Cuerpo

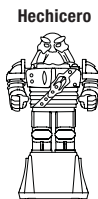
Pieza	Espacios	Dirección	Ataque	Defensa
Rey	1		2	2
Talisman	Ilimitado		4	4
Hechicero	Ilimitado		3	3
Caballo	1 - 3 (puede saltar por encima)		4	3
Torre	Ilimitado		1	5
Soldado	1 o 2		2	2



Rey



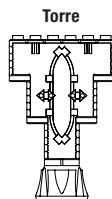
Talisman



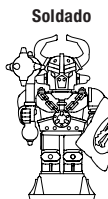
Hechicero



Caballo



Torre



Soldado

El combate:

El combate comienza cuando una pieza se desplaza a una casilla adyacente a la ocupada por una pieza del contrario, y se inicia por parte del jugador que realiza el movimiento. El combate únicamente puede iniciarse en la dirección indicada en el gráfico inferior. Por ejemplo, un soldado

sólo puede luchar con otra pieza adyacente vertical u horizontalmente. Los talismanes pueden luchar con otra pieza en cualquier dirección. Únicamente se puede incorporar al combate una pieza del adversario por movimiento. Cada combate comprende tanto el ataque como la defensa.

El ataque y la defensa:

Cada pieza tiene su correspondiente número de ataque y defensa, tal como se indica en el gráfico. El jugador que inicia el combate lanza el dado para atacar. Si el número que sale en el dado se corresponde con el número de ataque o es inferior, el defensor es retirado del tablero. A continuación lanza el dado el jugador que defiende. Si el número que sale en el dado se corresponde con el número de defensa o es inferior, el atacante es retirado del tablero. Si el número que sale en el dado es superior, el atacante permanece en el tablero. Si ambas piezas de los jugadores permanecen en el tablero, se lanza el dado nuevamente y se continúa hasta que una o las dos piezas sean retiradas del tablero.

Opciones:

1. Mover la pieza, e iniciar el combate con la pieza del adversario en una casilla adyacente
2. Mover la pieza, pero el combate no empieza si la pieza del adversario no está en una casilla adyacente
3. No mover la pieza e iniciar el combate si la pieza del adversario está situada en una casilla adyacente
4. No mover la pieza, entonces el combate no empieza si no hay ninguna pieza del adversario en una casilla adyacente

La partida:

Las piezas blancas siempre juegan primero. En cada turno sólo se puede mover una pieza. El juego continúa hasta que uno de los jugadores retira del tablero al rey del adversario.

Reglas del juego de las DAMAS

¡Las damas son un juego fácil de aprender que se practica desde los tiempos de los antiguos egipcios!

Principios básicos:

- La finalidad del juego es capturar y retirar del tablero las damas del adversario.
- Las damas es un juego para dos jugadores.
- El turno de juego se alterna entre las blancas y las negras.
- Todos los movimientos se deben realizar siempre en diagonal y las damas se deben mover siempre a casillas del mismo color.

Distribución del tablero:

Cada jugador escoge un color de damas (usa el tablero de las piezas del ajedrez para tus damas) y coloca las 12 piezas del juego en casillas alternas de las tres primeras filas del tablero. Ambos jugadores deben colocar sus damas en las casillas del mismo color.

La partida:

Cada jugador mueve sus damas por turnos. Para poder retirar del tablero una dama del adversario, el jugador debe saltar por encima de la pieza. Para saltar la pieza del adversario, la dama atacante pasa por encima de la dama capturada, en diagonal, y se sitúa en la siguiente casilla vacía. También existe la posibilidad de realizar dobles o triples saltos en una misma tirada, mientras haya casillas vacías en cualquier dirección en diagonal hacia delante. Cuando una de las damas del jugador llega a la última fila del adversario, en el otro extremo del tablero, la dama se convierte en "Rey" y, se coloca una dama del mismo color encima de ésta. El "Rey" puede moverse tanto hacia adelante como hacia atrás, en diagonal, por todo el tablero.

Règlement du jeu D'ÉCHECS

Fort ancien, le jeu d'échecs, aussi appelé « Jeu des rois », captive des joueurs depuis des siècles. Le jeu d'échecs est facile à apprendre mais peut exiger des années pour arriver à le maîtriser.

Règles de base :

- L'objectif du jeu est de faire échec et mat à l'adversaire. L'échec et mat survient lorsque le Roi adverse est coincé et ne peut rien faire pour se dégager de l'échec.
- Les tours alternent entre les surfaces claires et foncées.
- À chaque tour, un joueur déplace une pièce d'une case à une autre qui est soit libre, soit occupée par une pièce adverse.
- Chaque case de l'échiquier ne peut être occupée que par une pièce seulement. Lorsqu'un joueur déplace une pièce dans un espace occupé par l'adversaire, il s'empare de la pièce et la retire de l'échiquier.

Disposition des pièces sur l'échiquier

L'échiquier est toujours positionné de manière à ce que la case angulaire inférieure à la droite de chaque joueur soit blanche. Les pièces de jeu blanches sont placées sur la première ligne, de gauche à droite, de la façon suivante : Tour, Cavalier, Fou, Dame, Roi, Fou, Cavalier et Tour. Tous les pions de couleur claire sont ensuite placés sur la deuxième ligne, directement en avant des pièces ci-dessus mentionnées.

TOUR	CHEVALIER	FOU	REINE	ROI	FOU	CHEVALIER	TOUR
PION	PION	PION	PION	PION	PION	PION	PION
PION	PION	PION	PION	PION	PION	PION	PION
TOUR	CHEVALIER	FOU	REINE	ROI	FOU	CHEVALIER	TOUR

Déplacement des pièces

À l'exception du Cavalier, toutes les pièces de jeu se déplacent en ligne droite. Le Cavalier peut franchir une case occupée par une autre pièce ou se déplacer à côté d'autres pièces de jeu. Le Roi peut se déplacer d'une case à la fois dans toute direction, mais jamais sur une case menacée par une pièce adverse (une case susceptible de recevoir une pièce de jeu de l'adversaire). La Dame est la pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer aussi loin qu'elle le souhaite dans toute trajectoire libre, c'est-à-dire sur n'importe quelle case dans toutes les directions. La Tour peut se déplacer aussi loin que désiré à l'horizontale ou à la verticale. Le Fou se déplace en diagonale sur n'importe quelle case de l'une ou l'autre des diagonales en respectant sa couleur aussi loin qu'il le souhaite. Quant au Cavalier, il se déplace de façon peu commune. Il peut se déplacer de deux (2) cases sur la verticale ou l'horizontale, puis d'une case à angle droit. Ce déplacement rappelle la lettre L. Le Cavalier est la seule pièce qui possède la faculté de « sauter » par-dessus les autres pièces. Ces dernières ne sont pas considérées comme capturées. Toutefois, il peut capturer la pièce qui occupe la case d'arrivée.

Marche du pion :

Au déplacement initial du joueur, le pion peut se déplacer d'une (1) ou de deux (2) cases non occupées. Par la suite, tout mouvement d'un pion doit se limiter à une case à la fois. Contrairement à toutes les autres pièces de jeu, les Pions ne capturent pas la pièce adverse dans la direction dans laquelle ils se déplacent normalement. Le Pion ne peut prendre une autre pièce qu'en diagonale, une case à la fois. Lorsqu'un Pion arrive à la dernière ligne adverse, il peut être transformé en n'importe quelle autre pièce de même couleur (à l'exception du Roi) indépendamment de ce qui a été capturé auparavant. Les pouvoirs de cette pièce de jeu peuvent être utilisés dès le moment de la transformation. Un nombre illimité de pions peuvent être transformés dans une partie. La transformation peut aussi résulter en un nombre supérieur d'une certaine pièce (par exemple, plusieurs Dames).

Roque :

Le Roque est un coup particulier unissant le Roi et la Tour. Il s'agit de la seule fois où deux pièces peuvent se déplacer en un même tour. À partir de sa case de départ, le Roi peut se déplacer de deux (2) cases vers la gauche ou la droite et la Tour du même côté de l'échiquier se déplace directement à la case près du Roi mais du côté opposé. Le Roque n'est pas autorisé dans les conditions suivantes :

- Le Roi ou la Tour choisis ont été déplacés. Les deux pièces doivent être dans leur case de départ de l'échiquier.
- Des pièces se trouvent entre le Roi et la Tour. Les trois (3) cases entre le Roi et la Tour doivent être libres au moment du déplacement.

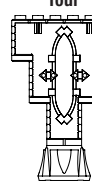
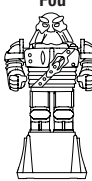
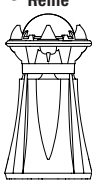
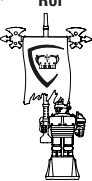
Jeu :

Les pièces de couleur claire sont toujours jouées en premier. Une (1) seule pièce de jeu peut être déplacée dans un seul tour à l'exception de l'exécution du Roque. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur force le Roi de l'adversaire en échec et mat. Toute partie où il est impossible que l'un des

Déplacements des pièces du jeu d'échecs

Pièce	Cases	Direction
Roi	1	⬆⬇⬇⬆
Reine	Illimité	⬆⬇⬇⬆
Fou	Illimité	⬆⬇⬇⬆
Chevalier	Voir "Déplacements des pièces"	Voir "Déplacements des pièces"
Tour	Illimité	⬆⬆⬆⬆
Pion	Voir "Marche du pion"	Voir "Marche du pion"

joueurs en sorte gagnant est déclarée nulle.



Règles du Combat de mêlée

Les règles du Combat de mêlée rappellent celles du jeu d'échecs, mais chaque rencontre engendre un nouveau combat. Ce jeu étant basé sur la chance et la stratégie, il exige que vous choisissiez vos combats avec soin et que vous n'oubliez pas de protéger votre Roi!

Règles de base :

- Le but du jeu est de capturer le Roi de l'adversaire.
- Les tours alternent entre les cases claires et foncées.
- À chaque tour, un joueur déplace une pièce d'une case à une autre qui est ouverte (non occupée par une autre pièce). Les joueurs ont aussi la possibilité de passer leur tour.
- Chaque case sur la planchette ne peut être occupée que par une seule pièce. Lorsqu'une pièce se déplace dans une case voisine à une autre occupée par l'adversaire, le combat commence.







Pièces sur la planchette de jeu :

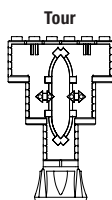
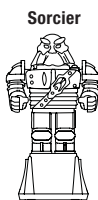
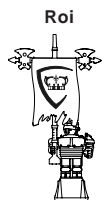
Les pièces sur la planchette sont disposées de la même façon qu'aux échecs.

Déplacements des pièces de jeu :

Toutes les pièces de jeu se déplacent en ligne droite. Les pièces peuvent avancer selon le nombre de cases indiqué dans le diagramme ci-dessous, selon le sens prescrit. Veuillez noter que les joueurs peuvent déplacer les pièces dans les cases libres seulement. Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres. Les pièces peuvent avancer ou reculer.

Déplacements des pièces du jeu du Combat de Mêlée

Pièce	Cases	Direction	Attaque	Défense
Roi	1		2	2
Talisman	Illimité		4	4
Sorcier	1 - 3 (peut passer par dessus)		3	3
Chevalier	Illimité		4	3
Tour	Illimité		1	5
Soldat	1 ou 2		2	2



Combat :

Le Combat débute lorsqu'une pièce est déplacée à une case contiguë à une autre occupée par une pièce adverse. Le Combat est entamé par le joueur qui effectue ledit déplacement. Le Combat ne peut être initié que dans le sens indiqué dans le diagramme ci-dessus. Par exemple, un Soldat ne peut seulement engager le combat que contre une pièce adjacente à la verticale ou à

l'horizontale. Un Talisman peut engager le combat avec une autre pièce dans n'importe quelle direction. Par coup, une seule pièce adverse peut combattre. Chaque combat implique l'Attaque et la Défense.

Attaque et défense :

Chaque pièce correspond à un numéro d'Attaque et Défense tel qu'illustré dans le diagramme. Le joueur qui entame le combat lance le dé pour l'Attaque. Si le dé tombe sur le numéro d'Attaque correspondant ou sur un numéro inférieur, le Protecteur est retiré de la planchette. Si le dé tombe sur un nombre supérieur, le Protecteur demeure sur la planchette. Le joueur défendant lance à son tour le dé. Si le dé tombe sur le numéro de Défense correspondant ou inférieur à ce dernier, l'Attaquant est retiré de la planchette. Si le numéro est supérieur, l'Attaquant demeure sur la planchette. Si les pièces des deux joueurs demeurent sur la planchette, le lancement du dé se poursuit jusqu'à ce que l'une des deux pièces ou les deux soient retirées.

Options :

1. Déplacer la pièce de jeu et engager la bataille avec une pièce adverse sur une case contiguë.
2. Déplacer la pièce de jeu, aucune bataille n'est engagée si aucune pièce adverse n'est posée sur une case contiguë.
3. Ne pas déplacer la pièce de jeu et engager la bataille avec une pièce adverse posée sur une case contiguë.
4. Ne pas déplacer la pièce, aucune bataille n'est engagée si aucune pièce adverse n'est située sur une case contiguë.

Jeu :

Les pièces de couleur claire jouent toujours en premier. Une (1) seule pièce de jeu peut être déplacée par coup. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur attaque et retire le Roi de l'adversaire.

Règlement du JEU DE DAMES

Le jeu de dames, parmi nous depuis le temps de l'Égypte ancienne, est facile à apprendre.

Règles de base :

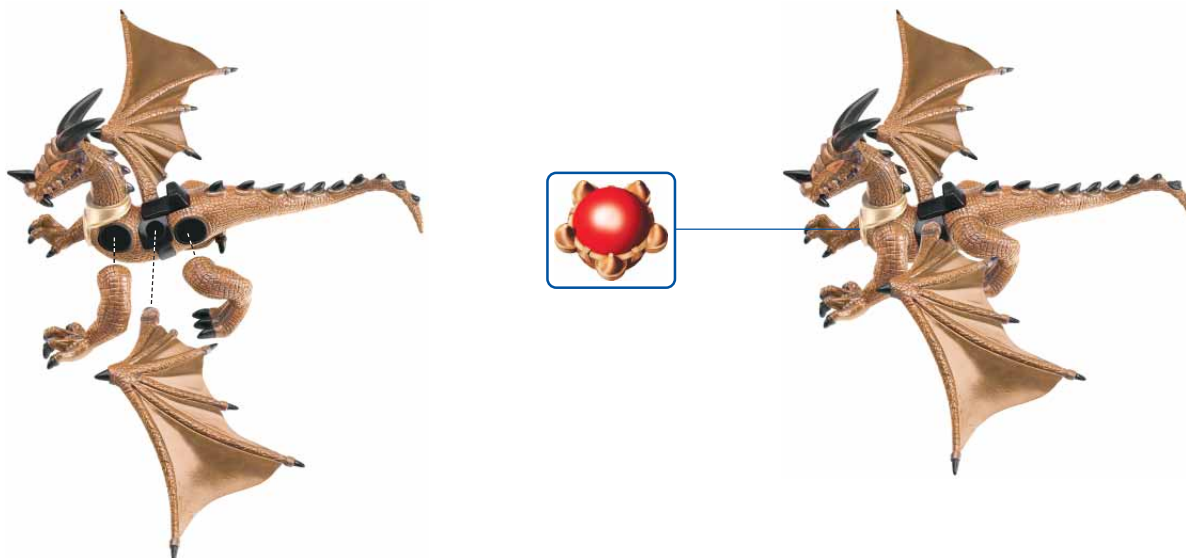
- Le but du jeu est de capturer les pièces adverses et de les retirer de la planchette de jeu.
- Le jeu de dames est conçu pour deux (2) joueurs.
- Les tours alternent entre les pièces claires et foncées.
- Tous les déplacements doivent être effectués en diagonale et les pièces, déplacées sur une case de même couleur.

Disposition des pièces sur la planchette de jeu :

Chaque joueur sélectionne une couleur (utiliser la planchette du jeu d'échecs pour votre jeu de dames) et dispose ses douze (12) pièces de jeu sur les trois (3) premières rangées de la planchette en laissant une case entre chaque pièce. Les deux joueurs disposent leurs pièces sur les cases de même couleur.

Jeu :

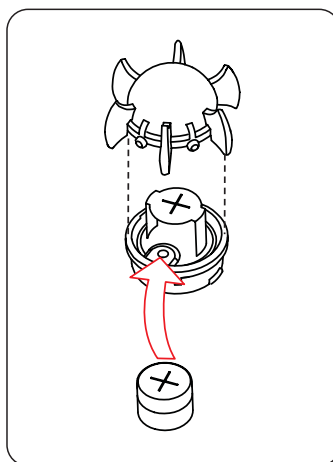
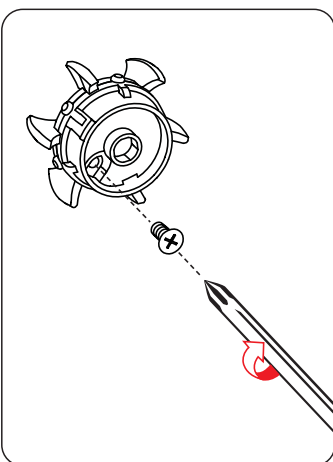
Chaque joueur déplace ses pièces tour à tour. Afin de retirer une pièce adverse de la planchette, le joueur doit passer par-dessus cette pièce. Pour y arriver, la pièce qui effectue le coup passe par-dessus la pièce capturée en diagonale et doit se poser sur une case libre. Des sauts doubles et triples sont permis dans un même coup si des cases sont libres dans toute direction diagonale vers l'avant. Lorsque la pièce d'un joueur atteint la dernière rangée de l'autre côté de la planchette de jeu, elle est proclamée « Roi », en posant une autre pièce de la même couleur sur elle. Un « Roi » peut se déplacer en diagonale vers l'avant ou l'arrière sur la planchette de jeu.



- **CAUTION!** Batteries should be changed by an adult. Do not leave batteries within reach of children.
- **ADVERTENCIA :** el cambio de las pilas debe ser realizado por un adulto. No deje las pilas al alcance de los niños.
- **ATTENTION :** Le changement de piles doit être réalisé par un adulte. Ne pas laisser les piles à la portée des enfants.



- This toy uses 2 alkaline button cell batteries (LR41, 192, AG 3 or equivalent).
- El juguete requiere 2 pilas botón alcalinas (LR41, 192, AG 3 o equivalentes).
- Le jouet utilise 2 piles boutons alcalines (LR41, 192, AG 3 ou équivalentes).



BATTERY INSTALLATION

- Use a phillips (star-nose) screwdriver to unscrew the door of the battery compartment located underneath the power stone.
- Lift and remove the compartment door.
- Insert 2 alkaline button cell batteries (LR41, 192, AG 3 or equivalent) according to the correct polarity shown.
- Replace the door and screw, being sure that it is not screwed in too tightly.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

- Utilice un destornillador en cruz (o con punta de estrella) para abrir la tapa del talismán.
- Levantar y abrir la tapa del talismán.
- Coloque 2 pilas botón alcalinas (LR41, 192, AG 3 o equivalentes) respetando la polaridad indicada.
- Coloque la tapa del talismán y ajuste el tornillo, sin apretar demasiado.

MISE EN PLACE DES PILES

- Avec un tournevis cruciforme dévisser le dessous du talisman.
- Soulever et ouvrir le dessous du talisman.
- Mettre en place les 2 piles boutons alcalines (LR41, 192, AG 3 ou équivalentes) suivant la polarité.
- Remettre le dessous du talisman en place et resserrer la vis. Ne pas trop serrer.

CAUTION: TO AVOID BATTERY LEAKAGE

1. Be sure to install the batteries correctly (see diagram) and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
2. Do not mix used and new batteries together. Do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (nickel cadmium) batteries. Only batteries of the same type are to be used.
3. Always remove exhausted or dead batteries from the product and always remove batteries before extended storage.
4. Rechargeable batteries must be removed from toy before being recharged and are only to be recharged under adult supervision (if removable).
5. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
6. The supply terminal is not to be short circuited.
7. Batteries are to be inserted according to the correct polarity. (see diagram)
8. How to remove and insert replaceable batteries. (see diagram)
9. Only batteries of the recommended type or of a similar type are to be used.

ADVERTENCIA: PARA EVITAR QUE LAS PILAS SE SULFATEN:

1. Asegúrese de colocar las pilas correctamente (ver diagrama) y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
2. No mezclar pilas nuevas con pilas usadas ni tampoco acumuladores (níquel cadmio) o pilas de tipos diferentes (alcalina, carbón cinc).
3. Siempre retire las pilas acabadas o gastadas del juguete, especialmente si piensa guardarlo por tiempo prolongado.
4. Un adulto debe retirar las pilas del juguete antes de recargar las pilas recargables (siempre que las pueda retirar).
5. No recargue pilas que no sean recargables.
6. No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.
7. Coloque las pilas respetando la polaridad correcta. (ver diagrama)
8. Cómo sacar e introducir las pilas reemplazables. (ver diagrama)
9. Solamente deben utilizarse las pilas o acumuladores del tipo recomendado o de tipo similar.

AVERTISSEMENT: POUR ÉVITER LA FUITE DES PILES:

1. S'assurer d'installer les piles ou accumulateurs correctement (voir le diagramme) en suivant toujours les instructions du fabricant du jouet et des piles.
2. Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Différents types de piles (alcaline, carbone zinc) ou accumulateurs (nickel cadmium) ne doivent pas être mélangés.
3. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet, avant le rangement pour une longue période.
4. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés et les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
5. Ne jamais recharger des piles (non-rechargeables).
6. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
7. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. (voir le diagramme)
8. Comment enlever ou mettre en place les piles ou accumulateurs remplaçables. (voir le diagramme)
9. Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

CAUTION:

- Do not leave the dragon, power stone or electronic module close to a source of heat or in direct sunlight.
- Do not operate the dragon, power stone or electronic module outdoors.
- Operate the dragon, power stone or electronic module in a dry area.
- Avoid sand and water. If moisture gets inside one of the electronic compartments, remove the batteries and allow it to dry thoroughly before using.

ADVERTENCIA:

- No exponga el dragón, el talismán o el módulo electrónico a una fuente de calor ni a los rayos directos del sol.
- No utilice el dragón, el talismán o el módulo electrónico al exterior.
- Utilice el dragón, el talismán y el módulo electrónico en un lugar seco.
- Evite el contacto con agua o arena. Si la humedad penetra los compartimentos electrónicos, retire las pilas y deje secar completamente antes de volver a utilizar el juguete.

AVERTISSEMENT:

- Ne pas laisser le dragon, le talisman ou le module électronique près d'une source de chaleur ou directement au soleil.
- Ne pas utiliser le dragon, le talisman ou le module électronique dehors.
- Utiliser le dragon, le talisman et le module électronique dans un endroit sec.
- Ne pas utiliser dans l'eau ni dans le sable. Si l'humidité pénètre dans les compartiments électroniques, enlever les piles et laisser sécher complètement avant d'utiliser à nouveau.

TROUBLE SHOOTER GUIDE

Problem	Try this solution
•Lights do not turn on.	•Replace batteries. •Replace batteries. •Remove batteries and install according to instructions and diagram. •Clean terminals. •Remove power stone and re-insert according to the instructions.

PROBLEMA Y SOLUCIONES

Problema	Intente lo siguiente
•Las luces no se encienden	•Cambie las pilas. •Cambie las pilas. •Retire las pilas y vuelva a colocarlas, siguiendo las instrucciones y diagramas. •Limpie los bornes. •Retirar el talismán e instalarlo según las instrucciones.

PROBLÈME ET SOLUTIONS

Problème	Essayez cette solution
•Les lumières ne s'allument pas.	•Remplacer les piles. •Remplacer les piles. •Enlever les piles et les remettre en place selon les instructions et diagrammes •Nettoyer les contacts des piles. •Enlever le talisman et le remettre en place selon les instructions.

Collect Them All!

¡Colecciónalos todos!

Collectionne-les tous!



Sorcerer's Lair™
9886



Warriors Fortress™
9890



Battle Gate™
9881



Dragon Slayer™
9871