

DE

SOLITAIRE

Kannst du die Aufgaben lösen?

INHALT

- Spielbrett
- 36 magnetische Spielfiguren (schwarz)
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, die einzelnen Spielfiguren durch Überspringen zu schlagen, bis am Ende des Spieles nur noch 1 Spielfigur übrig bleibt. Kannst du diese Aufgabe lösen?

VORBEREITUNG

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett mit 37 nummerierten Feldern. Jedes Feld wird mit einer Spielfigur besetzt. Nur das mittlere Feld (Nummer 19) bleibt frei (Abbildung A).

SPIELVERLAUF

Auf jedem Feld, mit Ausnahme des mittleren Felds (19), befindet sich eine Spielfigur. Die Spielfiguren werden durch Schlagen Stück für Stück aus dem Spiel entfernt, bis am Ende des Spiels nur 1 Spielfigur übrig bleibt (Abbildung A). Eine Spielfigur wird geschlagen, indem man sie mit einer anderen Spielfigur überspringt. Bei einem Sprung springt eine Spielfigur über eine benachbarte Spielfigur in ein danebengelegenes freies Feld. Es darf sowohl horizontal als auch vertikal gesprungen werden, beispielsweise von Feld 17 zu Feld 19, wonach Spielfigur 18 entfernt wird.

SPIELVARIANTE

Neben dem klassischen Solitärspiel gibt es noch vier weitere Möglichkeiten, dieses Spiel zu spielen:

- Das Kreuz
- Der Redner und seine Zuhörer
- Die Apostel
- Der Pirat

Für die Ausgangs- und Endpositionen dieser Spielvarianten siehe die Abbildungen B bis E.

UK

Can you solve this puzzle?

CONTENTS

- Game board
- 36 Magnetic playing pieces (black)
- Rules of the game

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to remove every piece except one. Can you solve this puzzle?

PREPARATIONS

The game consists of a 37-piece board with numbered fields. Position a playing piece on each field except the middle field numbered 19 (figure A).

HOW TO PLAY SOLITAIRE

A playing piece is positioned on each field of the board except the middle field numbered 19. You make successive capturing moves, removing a single piece each turn until you have only one left (figure A). Pieces are captured by jumping over them with another piece. A jump involves moving one of the playing pieces over another to land on an empty field. Jumping can only be done orthogonally (at right angles) and not diagonally. For example, from field 17 to 19, after which playing piece 18 is captured.

GAME VARIATIONS

Aside from standard solitaire, there are four other variations of the game:

- The cross
- The speaker and the audience
- The apostles
- The pirate

Refer to Figures B through E for the initial and closing setups of the game variations.

Ook verkrijgbaar
Auch erhältlich

Egalement disponible
Also available



12768



12679



12761



12765



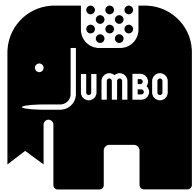
12763

19508



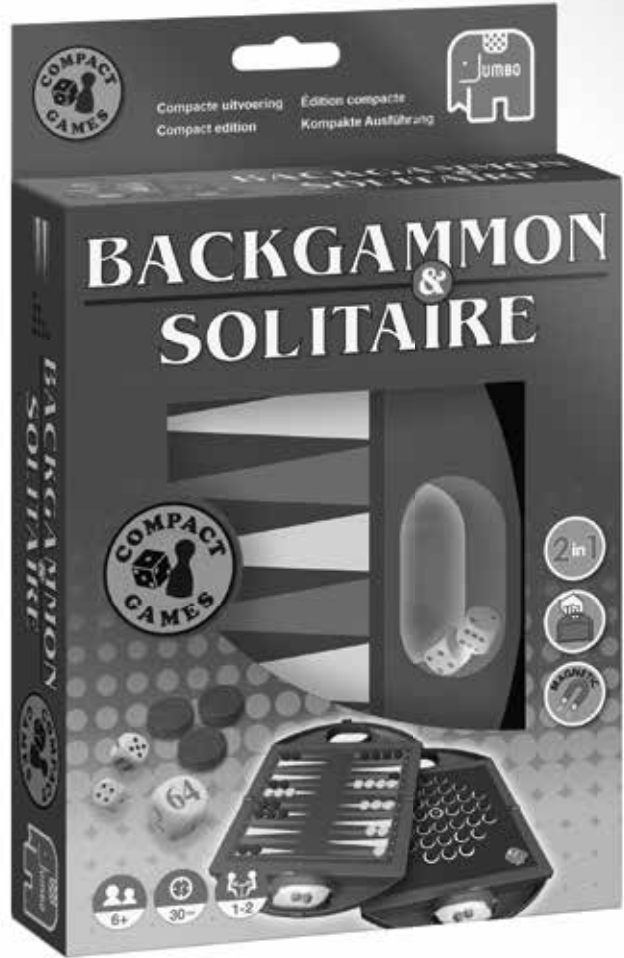
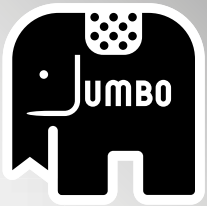
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



NL SPELREGELS

FR RÈGLES DU JEU

UK GAME RULES

DE SPIELREGELN



BACKGAMMON

Backgammon behoort tot de oudste spellen ter wereld. Het is een tactisch en spannend spel waarbij je zo snel mogelijk al jouw schijven van het bord moet spelen. De spelregels worden stap voor stap toegelicht aan de hand van verschillende voorbeeldsituaties.

INHOUD

- Speelbord met dobbelcapsule en twee dobbelstenen
- 30 Magnetische speelschijven (15 zwart en 15 wit)
- 1 Doubleersteen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van Backgammon is om jouw schijven zo snel mogelijk van het bord te spelen. Wie alle schijven naar zijn ‘thuisvak’ heeft gespeeld (diagram 1), kan beginnen met het uithalen (van het bord spelen) van de schijven.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord met dobbelcapsule op tafel.
2. De doubleersteen doet mee als je afspreekt meer potjes te spelen. Bijvoorbeeld 3 of 5 potjes, waarbij je de score noteert. In dat geval leg je de doubleersteen naast het bord met het getal 64 naar boven. Als je één potje speelt, doet de doubleersteen niet mee.
3. Bepaal wie met wit en wie met zwart speelt. Plaats de schijven op de punten zoals aangegeven in diagram 1.
4. Beide spelers moeten zo snel mogelijk hun schijven naar hun ‘thuisvak’ spelen. Voor wit is dat het vak met de punten 1 t/m 6. Voor zwart is het thuisvak de punten 19 t/m 24. Beide spelers hebben dus bij het begin van het spel al 5 schijven in hun thuisvak staan. Bij diagram 1 staat met een pijl de speelrichting van wit en zwart aangegeven.
5. Wie het hoogste gooit met de twee dobbelstenen mag beginnen.

HET ZETTEN

De beide dobbelstenen bepalen hoeveel stappen je mag doen met één of meer speelschijven richting het thuisvak. Je mag één schijf het totaal van de twee dobbelstenen verplaatsen of je mag een schijf het aantal ogen van de ene dobbelsteen verplaatsen en een andere schijf het aantal ogen van de andere dobbelsteen.

Voorbeeld:

- Wit gooit als openingsworp 6 en 1. Wit mag één schijf in totaal zeven plaatsen verzetten, of één schijf zes plaatsen en een andere schijf één plaats verzetten. Wit kan bijvoorbeeld één schijf van punt 13 naar 7 spelen en doorspelen naar punt 6, waar dan zes schijven op komen te staan (diagram 2a). Wit kan ook één schijf van punt 8 naar 7 spelen, en één schijf van punt 13 naar 7 spelen (diagram 2b).

BLOKKADE

Een punt wordt geblokkeerd voor de andere speler als daarop twee of meer van jouw schijven staan. De tegenstander mag daar geen schijf op plaatsen en mag deze punt ook niet als tussenlandingsplaats gebruiken. Geblokkeerde punten kunnen alleen door de eigen partij worden benut als landings- of tussenlandingsplaats.

Voorbeeld:

- Wit kan een schijf van punt 24 niet naar 17 verplaatsen, want punt 17 wordt door zwart geblokkeerd.
- Wit zet bij 6-1: één schijf van punt 13 naar 7 en één schijf van punt 8 naar 7. Beide schijven staan veilig en bovendien belemmert wit de twee zwarte schijven op punt 1 in hun bewegingsvrijheid (diagram 2b).
- Zwart gooit 6-5. De blokkade van wit werkt. Zwart kan met geen van beide schijven op punt 1 naar punt 6 of 7 omdat deze zijn geblok-

keerd. Zwart kan ook geen schijf van punt 1 naar 12 plaatsen omdat beide mogelijke tussenlandingsplaatsen punt 6 en 7 zijn geblokkeerd. Als je een schijf het totaal van beide dobbelstenen wilt verplaatsen, moet niet alleen de punt van aankomst vrij zijn, maar je hebt ook een vrije tussenlandingsplaats nodig. Als die geblokkeerd zijn, mag die zet niet worden uitgevoerd. De beste zet die er voor zwart overblijft: één schijf van punt 12 naar 17 en één schijf van punt 12 naar 18. De schijf op punt 18 komt dus kwetsbaar te staan (diagram 3). Zwart kan ook een schijf van punt 12 naar 23 in het eigen thuisvak spelen volgens de telling 6-5 of 5-6. Beredeneer zelf waarom dit een minder gunstige zet is.

- Wit gooit 4-2. Wit kan één schijf van punt 8 naar 4 spelen en één van punt 6 naar 4 (diagram 4a). Daarmee is het blok in het thuisvak uitgebreid met een blokkade op punt 4.

SLAAN

Als een punt door één schijf wordt bezet, staat die schijf kwetsbaar en kan door de ander worden geslagen. De geslagen schijf moet (altijd zichtbaar) op de scheiding tussen de twee speelhelften worden geplaatst.

Voorbeeld:

- Wit zet bij 4-2: één schijf van punt 24 naar 22 en speelt door naar punt 18. Wit slaat met één schijf van punt 24 de kwetsbare zwarte schijf op punt 18 (diagram 4b). De zwarte schijf moet op de scheiding tussen de twee speelhelften worden geplaatst.

GESLAGEN STENEN IN HET SPEL BRENGEN

In de volgende beurt moet de speler de geslagen schijf eerst opnieuw volgens de speelrichting in het spel brengen voordat een andere zet mag worden gedaan. Zwart in het vak 1 t/m 6; wit op de punten 19 t/m 24. Hiervoor moet je met ten minste één dobbelsteen het benodigde aantal ogen worden gegooid. De beide dobbelstenen mogen hierbij niet worden opgeteld.

Voorbeeld:

- Zwart gooit 6-6. Zwart kan niet inkomen. Punt 6 wordt door wit geblokkeerd. In dit geval kan zwart de worp 6-6 niet gebruiken en moet zijn beurt overslaan. Indien zwart 6-5 had gegooid was inkomen wel mogelijk geweest. Zwart had de geslagen schijf op punt 5 kunnen plaatsen en vervolgens bijvoorbeeld naar punt 11 kunnen verplaatsen (diagram 5).
- Wit gooit 6-4. Wit verzet één schijf op punt 24 naar 18 en één schijf van punt 13 naar 9 (diagram 6).
- Zwart gooit 2-1. Zwart kan hierdoor de geslagen schijf weer inbrengen op punt 1 of 2. In dit geval is de beste oplossing de schijf inbrengen op punt 2 en deze te blokkeren met de schijf van punt 1 (diagram 7).

DUBBELWORP

Een dubbelworp telt voor vier keer de waarde van één dobbelsteen. Dus de worp 6-6 geldt voor totaal 24 punten die op een aantal manieren kunnen worden gebruikt:

- Eén schijf 24 punten verplaatsen, mits de tussenlandingsplaatsen niet door de tegenpartij zijn geblokkeerd.
- Vier verschillende schijven elk zes punten verplaatsen.
- Eén schijf twaalf punten en twee andere schijven zes punten verplaatsen.

1 Beginopstelling | Position de départ | Aufbau zu Beginn der Partie | Initial setup

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

Thuisvak zwart
Jan intérieur des noirs
Innerer Hof des Spielers
mit den dunklen Steinen
Black's home board

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

Jan intérieur des blancs
Innerer Hof des Spielers
mit den hellen Steinen
White's home board

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

Speelrichting zwart
Sens de jeu des noirs
Spielrichtung für Dunkel
Direction of play for Black

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

Speelrichting wit
Sens de jeu des blancs
Spielrichtung für Hell
Direction of play for white

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

13 14 15 16 17 18

12 11 10 9 8 7

19 20 21 22 23 24

6 5 4 3 2 1

