

30 JEUX (FR)

1. - PARCHEESI

Matériel requis : Plateau n° 1, 16 pièces (4 de chaque couleur) et 4 dés.

Les pièces sont placées sur les cases de départ, le but étant de quitter la case correspondante, de faire le tour complet du plateau et d'atteindre son centre. Le but est de quitter la case correspondante, de faire le tour du plateau et d'atteindre son centre, chaque joueur passant par les cases correspondant à sa propre couleur.

RÈGLE n° 1 - Pour mettre une pièce en jeu, il faut obtenir un 5.

RÈGLE n° 2 - Les joueurs jouent à tour de rôle, en avançant d'autant de places avec une pièce qu'indiqué sur le dé.

RÈGLE n° 3 - Si vous obtenez un 6, vous pouvez jouer à nouveau, mais si vous obtenez trois 6 d'affilée, la dernière pièce déplacée revient sur la case de départ.

RÈGLE n° 4 - Lorsqu'un joueur a ses 4 pièces en jeu, chaque fois qu'il obtient un 6, il peut le compter comme un 7.

RÈGLE n° 5 - Lorsqu'une pièce coïncide avec une case occupée par une autre pièce de couleur différente, la première tue la seconde, l'obligeant à retourner sur la case de départ. Le joueur qui a TUÉ a droit à 20 points de bonus.

RÈGLE n° 6 - Les pièces qui occupent les cases marquées d'un cercle, appelées CARRÉS DE SÉCURITÉ, sont exemptées de la règle précédente.

RÈGLE n° 7 - Deux pièces de la même couleur dans un carré forment une BARRIÈRE. Celle-ci devra être désuée lorsque le joueur qui la forme obtient un 6.

RÈGLE n° 8 - Chaque pièce qui entre dans la case HOME donne droit à son joueur de se déplacer de 10 points avec la pièce qu'il souhaite. Pour entrer dans la case HOME, le joueur doit lancer le nombre exact de cases.

Le joueur qui parvient le premier à déplacer ses 4 pièces sur la case HOME remporte la victoire.

2. - PARCHEESI SANS COULEUR

Matériel requis : Plateau n° 1, 16 pièces (4 pièces de couleurs différentes pour chaque joueur) et 4 dés.

Il s'agit d'un jeu pour 4 joueurs maximum. Chaque joueur place 4 pièces de couleur différente dans sa maison. Le but de ce jeu est d'être le premier à déplacer les quatre pièces vers le but. Chaque joueur peut déplacer n'importe quelle pièce après avoir obtenu un 6 avec le dé, et peut lancer le dé 3 fois. Lorsqu'un joueur a déjà déplacé une pièce, il ne peut pas lancer plus d'une fois le dé. Les joueurs peuvent déplacer n'importe laquelle de leurs pièces, sauf si elles se trouvent dans la mêlée de départ d'un adversaire. Cependant, on ne peut déplacer qu'une pièce d'une couleur qui a déjà quitté son domicile et qui n'a pas encore atteint l'objectif. Si, par exemple, un joueur a une pièce verte et une pièce jaune à la maison et une pièce bleue au but, il ne peut se déplacer qu'avec la pièce rouge.

Les pièces peuvent uniquement avancer, mais elles peuvent aussi manger en reculant. Une pièce mangée peut être placée dans n'importe quelle maison où cette couleur n'apparaît pas. Cette couleur ne peut pas non plus se trouver dans le but.

En dehors de ces exceptions, les règles normales de Parcheesi s'appliquent, mais au but, vous ne pouvez pas sauter par-dessus les pièces. Le gagnant est le joueur qui réussit à atteindre le but le premier avec ses quatre pièces.

3. - PARCHEESI AVEC AMENDES

Matériel requis : Plateau n° 1, 16 pièces (4 de chaque couleur pour chaque joueur), 4 dés et les « pièces de monnaie » nécessaires pour payer les jetons.

Les pièces et les « pièces de monnaie » à payer seront distribuées entre les joueurs.

Au début de la partie, chaque joueur paiera une « pièce de monnaie » comme jeton. La première pièce de chaque joueur peut être immédiatement mise en jeu ; les autres joueurs après avoir obtenu un 6 avec le dé. Il n'est pas obligatoire de retirer les

pièces, mais il est conseillé d'avoir toutes les pièces possibles en jeu. Avant de commencer la partie, chaque joueur doit dire dans quel sens il va jouer, c'est-à-dire s'il va commencer vers la gauche ou vers la droite, et cela ne peut pas être changé pendant toute la partie.

Aucune pièce ne peut être placée sur une case déjà occupée ; les pièces de l'adversaire ne peuvent pas être expulsées. Chaque joueur a également la possibilité de répartir les points obtenus avec le dé entre plusieurs pièces : par exemple, si un 5 est obtenu, une pièce peut être déplacée de deux cases et les trois autres avec une autre pièce, mais il est obligatoire de déplacer les pièces. Dans le cas où un joueur ne peut pas se déplacer (parce qu'il n'a pas de pièces en jeu ou parce qu'il se retrouverait sur une case déjà occupée), il devra payer une « pièce de monnaie » comme amende. Dans le cas où une pièce atterrit sur la case d'un adversaire, celui-ci peut relancer le dé. La partie est gagnée par le joueur qui réussit à déplacer ses pièces vers le but en premier.

Le gagnant prend toutes les « pièces » qui ont été payées pendant la partie.

4. - PARCHEESI FLICS ET VOLEURS

Matériel requis : Plateau de jeu n° 1, 8 pièces (4 de chaque couleur pour chaque joueur) et 2 dés.

Ce jeu est destiné à deux personnes. L'une sera le voleur et l'autre le policier. Les joueurs se font face et placent les pièces sur leur case de départ. Pour déplacer une pièce, il faut lancer un 5.

Les voleurs fuient les flics et essaient d'atteindre leur maison. Les flics ne peuvent pas être poursuivis. Si un policier attrape un voleur, il le retire du plateau et avance de 10 cases. Les policiers peuvent faire plusieurs fois le tour du plateau, en essayant toujours d'attraper les voleurs. Le policier gagne s'il capture 3 voleurs et le voleur gagne s'il parvient à déplacer 3 pièces vers sa case de départ.

5. - PARCHEESI INCOMPLET

Matériel requis : Plateau n° 1, 16 pions (4 de chaque couleur pour chaque joueur), 4 dés.

Le jeu peut être joué par 2 ou 4 joueurs, car il se joue par paires. La première pièce de chaque joueur peut avancer immédiatement ; pour passer aux pièces suivantes, il est nécessaire de lancer un 1 ou un 6 avec le dé, mais il n'est pas obligatoire de déplacer les pièces si on obtient ces scores. Chaque fois qu'un joueur obtient un 1 ou un 6, il peut avancer ou tirer et relancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat autre que 1 et 6, auquel cas c'est au tour du joueur suivant. En outre, chaque joueur peut répartir les points entre plusieurs compteurs.

Si le pion d'un joueur tombe sur une case où se trouve une pièce de l'adversaire, la pièce de l'adversaire est retirée et renvoyée chez elle, d'où elle doit repartir. Le joueur qui a tué peut compter 20 cases comme bonus.

Dans les cases de départ de chaque joueur, il peut y avoir plusieurs pièces de joueurs différents sans que personne ne soit expulsé. Sur les cases restantes, il ne peut y avoir plusieurs pièces que si elles sont celles du joueur ou d'un autre joueur.

Si le pion d'un adversaire atterrit sur une case sur laquelle se trouvent plusieurs figurines, une seule d'entre elles sera une seule des figures de l'adversaire doit être retirée. Le joueur qui est le premier à faire le tour du plateau et à mettre toutes ses pièces dans le but, a gagné la partie.

6. - PARCHEESI TUEUR

Matériel nécessaire : Plateau N° 1, 10 pions (4 de chaque couleur et deux de couleurs différentes), 2 dés.

Il s'agit d'un jeu pour deux personnes, chacune d'entre elles recevant 5 pions (4 de la même couleur et un 5e d'une couleur différente). Le 5e pion est le tueur. Le but de l'assassin n'est pas de rentrer chez lui, mais de tuer les pions de l'adversaire. L'assassin de A vient du même endroit que les pions de B. Après avoir lancé les dés, chaque joueur peut choisir s'il veut

avancer avec l'assassin ou avec un de ses pions. L'assassin est le seul à pouvoir manger les pions de l'autre joueur, mais il peut aussi être poursuivi. Si un jeton atterrit sur une case où se trouve un assassin, il est capturé et devient la propriété du joueur qui l'a capturé. Cela permet à un joueur de jouer avec deux assassins jusqu'à ce que l'autre joueur en capture un à nouveau. Le gagnant de la partie est le joueur qui, malgré l'assassin, parvient à rentrer le premier avec ses quatre pions.

7.- MOULIN À VENT

Matériel requis : Plateau n° 2 et 18 pièces (9 pièces chacune). Une fois que le joueur de départ a été choisi au hasard, les pièces sont placées une par une en alternance sur le plateau, en essayant de former une ligne de trois pièces de leur propre couleur, ou un triplé. Les triplés doivent être formés uniquement le long des lignes et non en diagonale. Une fois que toutes les pièces ont été placées sur le plateau, elles n'avancent que d'une position, mais toujours le long de la ligne qui relie les points. Une pièce ne peut jamais sauter par-dessus une autre. Lors de la formation d'un triple, le joueur prendra n'importe quelle pièce de l'adversaire, sauf celles qui forment un triple. Lorsqu'une ligne de trois a été formée, elle peut être défaussée pour compléter le triple lors d'un prochain tour. Un joueur est déclaré vainqueur lorsque son adversaire ne peut plus former de triple.

8.- MOULIN À VENT DIAGONAL

Matériel requis : Plateau n° 2 et 18 pièces (9 pièces chacune). Ce jeu se joue de la même manière que le moulin à vent, cependant, dans ce jeu, les triples diagonaux sont autorisés.

9.- MOULIN À VENT CROISÉ

Matériel requis : Plateau n° 2 et 12 pièces (6 de chaque couleur). Chaque joueur place ses 6 pions sur chacune des deux diagonales centrales du plateau. Le joueur qui réussit le premier à déplacer trois pièces d'affilée gagne.

10.- MOULIN À VENT AVEC DÉS

Matériel requis : Plateau n° 2, 18 pièces (9 pièces chacune) et 6 dés (Trois pour chaque joueur). Les règles normales sont suivies, une pièce est placée à la fois, à l'exception qu'avant de la placer, il faut lancer les trois dés. Si le joueur obtient un 1, un 2 et un 3 ou deux 2 et un 4 ou deux 5 et un 1 ou un 2, un 4 et un 6, il peut, si l'adversaire en a trois de suite, retirer une pièce des trois et placer une des siennes. Si dans ce mouvement il parvient à placer trois pièces de suite, il peut retirer une autre pièce de son adversaire. Lorsqu'on relance avec les dés, on ne peut remettre qu'une seule pièce. Une fois toutes les pièces placées, le jeu continue selon les règles habituelles.

11.- MOULIN À VENT À TROIS PIÈCES

Matériel requis : Plateau de jeu n°2 et 6 pièces (trois de chaque couleur). Les pièces sont placées selon l'illustration. Les joueurs déplacent alternativement les pièces et les placent sur n'importe quelle case libre. Le joueur qui obtient le premier trois pièces d'affilée, gagne la partie.

12.- MOULIN À VENT 3 À 7

Matériel requis : Plateau n° 2 et 10 pièces (3 rouges, 6 vertes et 1 jaune). Les pièces sont initialement placées comme sur l'illustration. Celui qui joue à plusieurs doit en réaliser trois d'affilée en se déplaçant d'une position à l'autre. N'oubliez pas que les trois d'affilée initiaux ne sont pas valables. Les rouges devront essayer d'empêcher les autres d'obtenir trois d'affilée, pour cela ils peuvent sauter par-dessus les autres et leurs propres pièces. Si, avant 15 coups, les autres ont atteint le but, ils auront gagné ; sinon, le rouge sera le vainqueur.

13.- POINT CENTRAL DE LA VARIATION DU MOULIN À VENT

Matériel requis : Plateau n° 2 et 18 pièces (9 par joueur). Ce jeu se déroule comme le moulin à vent, avec la possibilité d'utiliser le point central, qui sera occupé par le joueur qui a été tiré au sort pour y commencer. Comme on peut le voir, ce joueur a un avantage sur l'autre, car dans cette position, il dispose de plus de temps que les autres. Comme on peut le voir, ce joueur a un avantage sur l'autre, puisque dans cette position il a 4 chances de faire un moulin à vent au lieu de 3, comme son adversaire.

14.- JEU DE L'OIE

Matériel requis : Plateau n° 3, 4 dés et 4 pions (un par couleur). Chaque joueur en tu m lance le dé et se déplace d'autant de cases qu'indiqué. Lorsqu'il tombe sur une case représentant une oie, il se déplace vers l'oie suivante et relance le dé. Lorsqu'un joueur tombe sur la case 6, il se déplace vers la case 12, s'il tombe sur la case 26, il se déplace vers la case 53, s'il tombe sur la case 31 ou 42, il perd deux tours, s'il tombe sur la case 52, il attend qu'un autre joueur tombe sur cette case et se déplace vers la case que le premier joueur a quittée. S'il atterrit sur la case 53, il se déplacera sur la case 26 et s'il atterrit sur la case 58, il se déplacera sur la case 1. Si, au cours de la partie, un joueur atterrit sur une case occupée par un autre joueur, le joueur qui était déjà là se déplacera sur la case de celui qui vient d'atterrir. Le jeu est gagné par le joueur qui atteint le numéro 63 en premier, en un coup exact, et s'il obtient un résultat excédentaire, il devra reculer du nombre de cases excédentaires.

15.- L'OIE FOLLE

Matériel requis : Plateau n° 3, 4 dés et 4 pièces (une par couleur). Le but est d'atteindre la case 63 en premier sans tenir compte des cases où l'on atterrit. Si un joueur atterrit sur une case occupée par un autre joueur, le joueur qui se trouvait sur cette case recule de 10 cases. Si un joueur atterrit sur une case occupée par un autre joueur, le joueur qui se trouvait dans cette case recule de 10 cases et s'il y a une pièce dans la case de destination, cette pièce doit également reculer de 10 cases. S'il n'y a pas 10 cases en arrière, il restera dans la case de départ.

16.- OCA- ACO

Matériel requis : Plateau n° 3, 4 dés et 4 pièces (une par couleur). On commence à la case 63 et le but est d'atteindre la case 1 en premier. Les cases oies vous amènent à l'oie précédente au lieu de l'oie suivante, ce qui vous pénalise. Le reste des cases spéciales a la même fonction que dans le JEU DE L'OIE.

17.- LES DAMES CHINOISES

Matériel requis : Plateau n° 4 et 18 pièces (6 de chaque couleur). Le joueur de départ sera désigné par tirage au sort et les tours se dérouleront comme suit :
1.- Déplacement de la pièce sur une case adjacente vide.
2.- Sauter par-dessus une pièce adjacente à une case vide. Il est permis de sauter par-dessus ses propres pièces et celles des autres.
Les pièces qui ont été sautées restent toujours sur le plateau. Il est possible d'effectuer deux, trois ou plus de sauts dans un tour avec la même pièce, en occupant toujours la case vide adjacente à la pièce sautée.
Les joueurs peuvent se déplacer ou sauter dans n'importe quelle direction.
Lorsqu'il y a deux joueurs, ils doivent choisir des points d'étoile opposés. Lorsqu'il y a trois joueurs, ils doivent choisir des points d'étoile alternés,

18.- LES DAMES CHINOISES RAPIDES

Matériel requis : Planche n° 4 et 18 pions (6 de chaque couleur).

Il n'est pas obligatoire d'être à côté d'une pièce pour pouvoir sauter, la seule règle est d'effectuer le saut de manière symétrique, c'est-à-dire que si la pièce que l'on veut sauter est à trois cases de la nôtre, quand on le fait, on doit laisser le même nombre de cases vides de l'autre côté. Il est interdit de sauter par-dessus deux pièces ensemble.

19.- CAPTURE

Matériel requis : Plateau n° 4 et 18 pièces (6 de chaque couleur) Il s'agit d'une variante des DAMES CHINOISES.

Toutes les pièces sont placées au centre du plateau en laissant le point central vide et chaque fois qu'une pièce saute par-dessus une autre, elle est éliminée.

Le but est d'être le joueur qui a le plus de pièces à la fin du jeu. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de pièces sur le plateau.

20.- SAUTS EN LONGUEUR

Matériel requis : Planche n° 4 et 18 pions (6 de chaque couleur).

La façon de jouer est la même que dans la version traditionnelle, mais, en plus, une pièce peut sauter par-dessus une rangée entière de pièces, tant qu'il y a un espace à la fin, donc, si vous êtes chanceux, vous pouvez passer par-dessus tout le plateau, donc vous devez modifier la stratégie pour empêcher ce genre de sauts.

21.- SENKU TRIANGULAIRE

Matériel requis : Plateau n° 4 et 15 pièces (la couleur n'a pas d'importance)

Il s'agit d'un jeu pour un seul joueur.

Les 15 pièces sont placées dans l'un des coins formant un triangle équilatéral de 5 pièces de chaque côté. Maintenant, retirez la pièce qui occupe l'un des trois points (n'importe quel point).

Pour jouer, vous devrez manger des pièces jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une sur le plateau, si vous y parvenez, vous aurez gagné la partie. Les pièces sont mangées comme dans un jeu de dames, lorsque la pièce saute à la position suivante, et les mouvements où aucune pièce n'est mangée sont interdits.

22.- SERPENTS ET ÉCHELLES

Matériel requis : Plateau No.5, 4 dés et 4 pièces (une par couleur) Le gagnant sera celui qui atteint la dernière case en premier.

C'est le joueur le plus jeune qui commence le jeu. Chaque pièce se déplace d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.

Si la pièce atterrit au bas d'une échelle, elle se déplacera jusqu'en haut, elle se déplacera donc rapidement sur le plateau, puis le joueur relance le dé pour continuer son tour.

Si la pièce atterrit sur la tête d'un serpent, elle se déplacera le long du corps du serpent jusqu'à ce qu'elle atteigne l'extrémité de la queue, puis le joueur relance le dé pour continuer son tour.

Si vous obtenez un 6, vous vous déplacez de 6 cases et vous pouvez relancer le dé.

Pour gagner la partie, vous devez atteindre la dernière case avec un score exact. Si vous obtenez un chiffre supérieur, vous devrez reculer d'autant de cases que de points excédentaires obtenus au cours du lancer.

23.- SERPENTS VENIMEUX

Matériel requis : Plateau n° 5, 4 dés et 8 pions (deux par couleur)

Le jeu se déroule de la même manière que le jeu classique, mais cette fois, vous pouvez «tuer» les pièces des autres joueurs.

Si une de tes pièces tombe sur la même case occupée par une pièce de l'adversaire, elle recule de 10 cases et ta pièce avance de 10 cases, si dans ce mouvement tu atterris sur une échelle ou

un serpent, on fera le mouvement correspondant.

24.- SERPENTS FOUS

Matériel requis : Plateau n° 5, 4 dés et 4 pions (un par couleur).

Le jeu se déroule comme dans la version originale, mais cette fois, si vous obtenez un 5, vous reculez de 5 cases, mais si vous lancez 3 fois de suite, vous gagnez la partie.

25.- ESCALIERS MÉCANIQUES

Matériel requis : Plateau n° 5, 4 dés et 4 pions (un par couleur).

Le jeu se joue comme dans la version originale, mais si lorsque vous lancez le dé vous obtenez un nombre pair, vous déplacerez la valeur du dé, mais si c'est un nombre impair, vous retournerez à ce score.

26.- L'ESCALIER D'ESCHER

Matériel requis : Plateau n° 5, 4 dés et 4 pièces (une par couleur)

Le jeu se déroule de la même manière que la version originale, mais lorsque vous arrivez à la fin, vous rebondissez et le gagnant est celui qui revient sur la case initiale, c'est-à-dire que le jeu est un aller-retour.

27.-YAM'S

Matériel requis : cinq dés, du papier et un crayon.

Le but est d'obtenir le meilleur score en faisant des combinaisons avec 5 dés. Le jeu se déroule en 12 manches. Le gagnant est celui qui a le meilleur score à la fin du jeu. Chaque joueur, selon son tour, essaiera d'obtenir un résultat optimal avec 3 lancers pour chacune des 12 combinaisons selon le tableau n° 1. Après chaque lancer, vous pouvez relancer avec tous les dés, avec une partie d'entre eux, ou arrêter. Chaque tour peut être joué sans suivre un ordre précis ; Chaque tour peut être joué indifféremment sans suivre un ordre précis ; ainsi, à la fin de chaque tour, le résultat peut être enregistré dans la case la plus la case la plus convenable. Si la combinaison obtenue n'est pas satisfaisante, la case la plus appropriée peut être barrée d'un X.

Pour les 6 premières manches, l'objectif est d'obtenir un maximum de as, deux, trois, etc. L'as, le 2, le 3, le 4, le 5 et le 6 valent, 1, 2, 3, 4, 5 et 6 points respectivement. Pour obtenir le bonus qui est de 30 points, il est nécessaire d'obtenir au moins 60 points au premier total.

Négatifs : le nombre de points sur les cinq dés compte.

Points positifs : Le nombre de points sur les cinq dés compte également. À la fin du jeu, les points positifs et négatifs sont soustraits et le résultat est le suivant Le résultat est multiplié par le nombre d'as dans la main.

La quinte : As, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5 et 6) vaut 20 points.

Full House : (trois et deux de même nature, par exemple 5, 5, 5, 3, 3, 3) vaut 40 points.

Yam's : (cinq d'une sorte, par exemple 6, 6, 6, 6, 6 et 6) vaut 50 points.

28.- LE POKER AUX DÉS

Matériel requis : cinq dés, et 10 pièces de monnaie pour chaque joueur.

Le but est d'obtenir la meilleure main pour gagner le plus de pièces possibles, en lançant au maximum deux fois.

Les joueurs déterminent les tours qui composeront la partie.

Les joueurs lancent chacun un dé. Celui qui a le nombre le plus élevé commence. Le jeu se déroule de gauche à droite.

Le premier joueur lance les cinq dés et peut conserver le lancer effectué ou garder les dés qui l'intéressent et relancer le reste pour essayer d'obtenir une meilleure main. Le joueur à sa droite joue de la même manière et ainsi de suite. À chaque tour, le joueur qui a la main la plus forte gagne et celui qui a tiré la plus faible perd et paie comme convenu.

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces à la fin de la partie.

29.- LE MARATHON DES DÉS

Le but est d'atteindre 3 200 points grâce aux multiples combinaisons qui existent dans le jeu, ce qui, soit dit en passant, n'est pas du tout facile.

La valeur attribuée aux symboles sur les dés dépend des combinaisons obtenues lors des lancers :

Un.....	100 points
Trio de uns.....	1000 points
Trio de six.....	500 points
Trio de cinq.....	400 points
Trio de quatre.....	300 points

Un trio de trois donne le droit de lancer trois autres fois de suite. Les autres jeux possibles sont :

Si un trio de deux est obtenu, tous les points accumulés jusqu'à ce moment-là sont perdus, et le joueur doit recommencer.

Si aucun un ou aucun deux n'apparaît dans un jeu, tous les points accumulés sont également perdus.

Tant qu'un joueur ajoute des points, il continue à lancer le dé s'il le souhaite ; mais si, dans un élan d'intuition, il pense qu'au prochain lancer il perdra ses points, il peut passer le tour au joueur suivant. Lorsqu'un joueur fait le premier lancer de son tour, il ne perdra pas les points s'il n'obtient ni un ni deux. Cette règle ne s'applique qu'à partir du deuxième lancer.

Cette règle ne s'applique pas si le joueur effectue un lancer dans le cadre des trois lancers supplémentaires qu'il a gagnés lorsqu'il obtient un trio de trois.

Pour gagner, il faut obtenir exactement 3 200 points. Si un joueur dépasse cette somme, les points en excès seront soustraits de 3 200.

30.- SÉRIE

Matériel requis : six dés, du papier et un crayon.

Sur le papier, les noms des joueurs seront placés dans la marge supérieure, et les cases suivantes seront marquées verticalement :

1-2.....	5 points
1-2-3.....	10 points
1-2-3-4.....	15 points
1-2-3-4-5.....	20 points
1-2-3-4-5-6.....	25 points
Cinq 6.....	30 points
Six 6.....	60 points
Total	

Le joueur qui atteint 100 points est le vainqueur, mais les joueurs doivent toujours attendre la fin du tour, puis le vainqueur sera le seul à avoir atteint 100 points ou, s'il y en a plusieurs, celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, un autre tour devra être joué.

EXTRA. - SIX MILLE

Matériel requis : six dés, du papier et un crayon.

Le but est d'atteindre six mille points ou plus le plus rapidement possible, mais dans ce jeu, seuls les 1 et les 6 comptent selon le tableau suivant :

1.....	100 points	6.....	50 points
1-1.....	200 points	6-6.....	100 points
1-1-1.....	1000 points	6-6-6.....	500 points
1-1-1-1.....	2000 points	6-6-6-6.....	1000 points
1-1-1-1-1.....	4000 points	6-6-6-6-6.....	2000 points
1-1-1-1-1-1.....	6000 points	6-6-6-6-6-6.....	4000 points

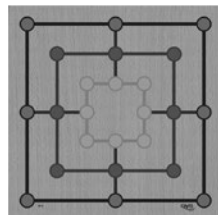
Chaque joueur peut lancer un dé autant de fois qu'il le souhaite, tant que la somme totale est augmentée. Si un jet ne vous donne pas de points, le joueur suivant lance le dé. Si un joueur atteint ou dépasse 6 000 points, il gagne.

UN									
DEUX									
TROIS									
QUATRE									
CINQ									
SIX									
TOTAL									
BONUS									
TOTAL I	▶								
POSITIFS									
NÉGATIFS									
TOTAL II	▶								
ESCALIER									
FULL									
POKER									
YAM									
TOTAL III	▶								
TOTAL I+II+III									

Tableau n° 1



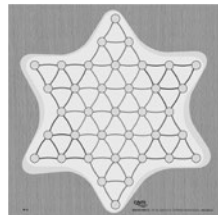
Plateau n° 1



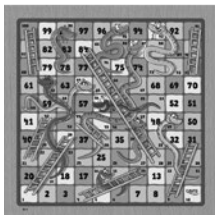
Plateau n° 2



Plateau n° 3



Plateau n° 4



Tablero N° 5 • Board N° 5

cayro
the games

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

Disfruta de divertidos momentos de juego con esta caja que incluye 30 juegos, todo fabricado en madera.

A continuación, te ponemos las diferentes instrucciones de juego para que puedas disfrutar de todos los juegos que te proponemos.

1. -PARCHIS

Material necesario: Tablero Nº 1, 16 fichas (4 de cada color) y 4 dados.

Se colocan las fichas en los cuadros de espera, siendo el objetivo, saliendo de la correspondiente casilla, dar la vuelta a todo el tablero y entrar en el centro de este, cada uno por las casillas de su mismo color.

REGLA Nº 1. - Para poner una ficha en juego es necesario sacar un 5.

REGLA Nº 2. - Los jugadores juegan por turno, avanzando tantos lugares con cualquier ficha como indique el dado.

REGLA Nº 3. - El 6 repite tirada, pero si se sacan tres 6 seguidos, la última ficha movida pasará al cuadro de espera.

REGLA Nº 4. - Cuando un jugador tenga las 4 fichas en juego, cuando saque un 6, cuenta 7.

REGLA Nº 5. - Cuando una ficha coincida con una casilla ocupada por otra de distinto color, MATA a ésta, obligándole a volver al cuadro de espera. El jugador que ha MATADO tiene derecho a contar 20 puntos de bonificación.

REGLA Nº 6. - Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas señaladas con un círculo, que se denominan SEGUROS.

REGLA Nº 7. - Dos fichas de un mismo color en una casilla forman BARRERA. Ésta tendrá que deshacerse cuando el jugador que la forma saque un 6.

REGLA Nº 8. - Cada ficha que entra en CASA da derecho a su jugador a avanzar 10 puntos con la ficha que desee. Para entrar en CASA es preciso que el número de puntos conseguido sea exacto.

Gana el jugador que logre antes entrar sus 4 fichas en CASA.

2. - PARCHIS SIN COLOR

Material necesario: Tablero Nº 1, 16 fichas (4 fichas de distinto color para cada jugador) y 4 dados.

Pueden participar 4 personas. Cada jugador emplaza en su casa 4 fichas de distinto color. El objetivo de éste juego es llevar las cuatro fichas a la meta el primero. Cada jugador puede colocar cualquier ficha una vez haya sacado un 6 con el dado, pudiendo tirar 3 veces. Cuando un jugador haya sacado ya una ficha no podrá tirar nada más que una vez con el dado. Se puede avanzar con fichas de cualquier color exceptuando si se encuentran en un círculo de partida de un adversario. Sin embargo, sólo se podrá avanzar con una ficha de un color que haya salido ya de casa y no haya llegado aún a la meta. Si, por ejemplo, un jugador tiene en casa una ficha verde y una amarilla y en la meta una azul, sólo podrá avanzar con la roja.

Las fichas sólo pueden desplazarse hacia delante, pero pueden comer también hacia atrás. Una ficha comida puede ponerse en cualquier casa en la que ese color no aparezca. Ese color tampoco puede estar en la meta.

Descartando estas excepciones se aplican las reglas normales del Parchís pero en la meta no se puede saltar sobre las figuras. Gana aquel jugador que consiga llegar el primero con sus cuatro figuras a la meta.

3. - PARCHIS CON MULTA.

Material necesario: Tablero Nº 1, 16 fichas (4 de cada color para cada jugador), 4 dados y "fichas-moneda" necesarias para pagar las prendas. Se repartirán las fichas y las "fichas-moneda" de pagar entre los jugadores.

Al comenzar el juego cada jugador pagará una "ficha-moneda" como prenda. La primera ficha de cada jugador se puede poner inmediatamente en juego; el resto después de haber sacado un 6 con el dado. No es obligatorio sacar las fichas, pero sí aconsejable tener todas las fichas posibles en juego. Antes de comenzar el juego cada jugador deberá decir en que sentido realizará la partida, es decir, si empezará hacia la izquierda o hacia la derecha debiendo hacerlo del mismo modo durante todo el juego y con todas las fichas.

No se puede poner ninguna ficha en una casilla que ya esté ocupada; no se puede expulsar a las figuras del contrario. Cada jugador tiene además la posibilidad de repartir los puntos sacados con el dado entre varias fichas: por ejemplo, si se saca un 5 se puede avanzar con una ficha dos casillas y con otra las tres restantes, pero hay que avanzar de todas formas. En el caso de que un jugador no pueda avanzar (por no tener ninguna ficha en juego o porque caería sobre una casilla ya ocupada) tendrá que pagar una "ficha-moneda" como multa. En el caso de que una ficha vaya a parar en la casilla de un adversario puede volver a tirar con el dado. El juego lo gana aquel que consiga llevar primero sus figuras a la meta.

El ganador se lleva todas las "fichas-moneda" que se hayan pagado durante la partida.

4. - PARCHIS DE LADRONES Y POLICIAS

Material necesario: Tablero Nº 1, 8 fichas (4 de cada color para cada jugador) y 2 dados.

Este juego es para dos personas. Uno será el ladrón y el otro el policía. Los jugadores se sitúan confrontados y colocan las fichas en su cuadro de espera. Para sacar ficha hay que sacar un 5.

Los ladrones huyen de los policías intentando llegar a su casa. A los policías no se les puede perseguir. Si un policía pilla a un ladrón lo retira del tablero y adelanta 10 posiciones. Los policías pueden dar varias vueltas al tablero, procurando quedar siempre detrás de los ladrones. Ganará el policía si captura a 3 ladrones o por el contrario ganará el ladrón si mete 3 fichas en casa.

5. - PARCHIS INCOMPLETO

Material necesario: Tablero Nº 1, 16 fichas (4 de cada color para cada jugador), 4 dados.

Pueden jugar 2 o 4 jugadores, ya que se juega por parejas. La primera ficha de cada jugador puede avanzar inmediatamente; para sacar de casa a las siguientes es necesario sacar un 1 o un 6 con el dado, sin que sea obligatorio sacar las fichas si obtenemos dichas puntuaciones. Cada vez que un jugador saque un 1 o un 6 podrá avanzar o sacar ficha y volver a tirar con el dado hasta que saque una puntuación distinta a 1 y 6, en cuyo caso le toca al siguiente jugador. Además, cada jugador puede repartir los puntos entre varias fichas.

En el caso de que la figura de un jugador caiga en una casilla en la que se encuentra la ficha de un adversario, expulsa a ésta devolviéndola a casa desde donde tiene que volver a comenzar. El jugador que ha matado puede contar 20 casillas como bonificación.

En las casillas de salida de cada jugador puede haber varias fichas de diferentes jugadores sin que se expulse a nadie. En las casillas restantes sólo puede haber varias figuras si estas son las propias o las del compañero de juego.

Si una figura del adversario va a parar a una casilla donde se encuentren varias figuras, sólo se expulsará a una de ellas. Aquel jugador que dé el primero la vuelta al tablero poniendo todas sus fichas en la meta, es el que ha ganado el juego.

6. - PARCHIS ASESINO

Material necesario: Tablero Nº 1, 10 fichas (4 de cada color y dos de diferentes colores), 2 dados.

Se trata de un juego para dos personas, recibiendo cada de ellas 5 fichas (4 del mismo color y una 5ª de distinto color) la 5ª figura es el asesino. El objetivo del asesino no es llegar a casa, sino matar a las fichas del contrario.

El asesino de A sale del mismo sitio que las fichas de B. Después de tirar el dado, cada jugador puede elegir si quiere avanzar con el asesino o con una de sus fichas. El asesino es el único que puede comer a las fichas del otro, pero también puede ser perseguido. Si una ficha cae en una casilla en la que se encuentre un asesino se le captura pasando a la propiedad del que lo ha capturado. Con ello es posible que un jugador esté jugando con dos asesinos hasta que el otro jugador vuelva a capturar a uno de ellos. Gana el juego quien, a pesar del asesino, consiga llegar primero con sus cuatro fichas a su casa.

7. - MOLINO

Material necesario: Tablero Nº 2 y 18 fichas (9 fichas cada uno).

Una vez se ha sorteado quien empieza se van situando las fichas de una en una alternativamente sobre el tablero, intentando formar una línea de tres fichas de su propio color, o sea, un triple. Los triples han de ser formados solamente a lo largo de las líneas y no diagonalmente. Una vez colocados todas las fichas sobre el tablero, éstos se moverán avanzando solamente una posición, pero siempre a lo largo de la línea que une los puntos. Nunca podrá saltar una ficha por encima de otra.

Al formar un triple, el jugador tomará cualquiera de las fichas del adversario, excepto aquellos que estén formando un triple.

Cuando una línea de tres ha sido formada, puede ser desecha para completar el triple en una próxima jugada.

Un jugador es declarado vencedor cuando su oponente ya no puede formar un triple.

8. - MOLINO EN DIAGONAL

Material necesario: Tablero Nº 2 y 18 fichas (9 fichas cada uno).

Se juega igual que al molino normal, sin embargo, en este juego también es válido hacer tres en raya en diagonal.

9. - MOLINO EN CRUZ

Material necesario: Tablero Nº 2 y 12 fichas (6 de cada color).

Cada jugador coloca sus 6 fichas en cada una de las dos diagonales centrales del tablero.

Se mueve alternativamente una ficha a otra posición. Gana el jugador que consiga antes poner las tres en raya.

10. - MOLINO CON DADOS

Material necesario: Tablero Nº 2, 18 fichas (9 fichas cada uno) y 6 dados (tres para cada jugador).

Se siguen las reglas normales, se van colocando una ficha cada vez, con la excepción de que antes de colocarla hay que tirar los tres dados. Si el jugador saca un 1, un 2 y un 3 o dos doses y un 4 o dos cincos y un uno o un 2, un 4 y un 6, dicho jugador podrá, si el adversario tiene tres en raya, quitar una ficha de las tres y colocar una propia. Si en dicho movimiento consigue poner tres fichas en raya podrá quitar otra ficha más del adversario. Al volver a tirar con los dados sólo se podrá volver a poner

una ficha. Una vez que estén colocadas todas las fichas se continúa el juego según las reglas habituales.

11. - MOLINO CON TRES FICHAS

Material necesario: Tablero Nº 2 y 6 fichas (tres de cada color).

Se colocan las fichas según el dibujo. Los jugadores mueven alternativamente las fichas y las ponen en cualquier posición libre. Ganará aquel que consiga antes el tres en raya.

12. - MOLINO 3 A 7

Material necesario: Tablero Nº 2 y 10 fichas (3 Rojas y 6 verdes y 1 amarilla).

Las fichas se sitúan inicialmente como en el dibujo.

El que juegue con verdes y amarilla deberá lograr el tres en raya moviéndose de una posición a otra. Hay que tener en cuenta que los tres en raya iniciales no son válidos. Las rojas deberán intentar evitar que las otras consigan el tres en raya, para ello podrán saltar por encima de las otras y de las suyas propias.

Si antes de 15 jugadas las otras han logrado el objetivo habrán ganado, si es al contrario serán las rojas las ganadoras.

13. - MOLINO VARIANTE PUNTO CENTRAL

Material necesario: Tablero Nº2 y 18 fichas (9 cada jugador).

Se juega igual que al molino normal, dando la opción de utilizar el punto central, donde se situará el jugador que por suerte le haya correspondido salir. Como se puede observar este jugador tiene ventaja sobre el otro ya que con esta posición tiene 4 posibilidades de hacer molino y no 3 como su oponente.

14.- JUEGO DE LA OCA

Material necesario: Tablero Nº 3 y 4 dados y 4 fichas (una por color)

Cada jugador lanza por turno el dado y avanza tantas casillas como indique. Al caer en una casilla que representa una oca pasa a la oca inmediata siguiente y vuelve a tirar.

Cuando un jugador caiga en la casilla 6 pasa a la 12, si cae en la 26 pasa a la 53, si es en la 31 ó 42 perderá dos turnos, cuando caiga en la 52 esperará que otro jugador caiga en dicha casilla, y se sitúa en el sitio que éste ha dejado si cae en la 53 pasa a la 26 y si cae en la 58 pasa al 1. Si durante el juego cae en una casilla ocupada por otro jugador, éste pasará a la casilla del que llega.

Gana la partida el que llega antes al número 63, en una jugada exacta y si no retrocede todos los puntos sacados de más.

15.- OCA LOCA

Material necesario: Tablero Nº 3 y 4 dados y 4 fichas (una por color)

Se trata de llegar el primero a la casilla 63 sin tener en cuenta las casillas donde se cae.

Si un jugador cae en una casilla ocupada por otro jugador, el jugador que estaba en la casilla retrocederá 10 casillas y si hubiera una ficha en la casilla de destino, esta también deberá retroceder otras 10 casillas. En caso de no haber 10 casillas hacia atrás, se quedará en la casilla de salida.

16.- OCA – ACO

Material necesario: Tablero Nº 3 y 4 dados y 4 fichas (una por color)

Empezaremos por la casilla 63 y el objetivo es llegar a la casilla 1 el primero.

Las casillas de la oca te llevan a la Oca anterior en lugar de a la siguiente, por lo que te penaliza.

El resto de casillas especiales tienen la misma función que en la oca tradicional.

17.- DAMAS CHINAS

Material necesario: Tablero Nº 4 y 18 fichas (6 cada color)

Por sorteo se elegirá el jugador que empieza y por turno se producirán las jugadas de la forma siguiente:

1.- Moviendo la ficha a un punto adyacente vacío.

2.- Saltando por encima de una ficha adyacente a un sitio vacío. Está permitido saltar fichas tanto ajenas como propias.

Las fichas por encima de las cuales se ha saltado permanecerán siempre en el tablero.

Se permite hacer dos, tres o más saltos en una jugada con la misma ficha, ocupando siempre el lugar vacío adyacente a la ficha saltada.

Se puede mover o saltar en cualquier dirección.

Si la partida es entre dos jugadores, estos deberán elegir puntas de estrella opuestas.

Cuando son tres los jugadores, deben elegir puntas de estrellas alternadas, de modo que cada jugador tenga una punta de estrella vacía directamente enfrente.

Cuando participen cuatro jugadores, se pueden formar dos parejas y jugar en equipo.

El jugador o pareja que sea el primero en ocupar los seis sitios en la punta de estrella opuesta, será el ganador.

18.- DAMAS CHINAS RÁPIDAS

Material necesario: Tablero Nº 4 y 18 fichas (6 de cada color)

No es obligatorio estar al lado de una ficha para poder saltarla, la única norma es realizar el salto de un modo simétrico, me explico, si la ficha que queremos saltar está a tres casillas de la nuestra, cuando lo hagamos debemos dejar el mismo número de huecos vacíos al otro lado. Está prohibido saltar sobre dos fichas juntas.

19.- CAPTURE

Material necesario: Tablero Nº 4 y 18 fichas (6 de cada color)

Es una variante de las damas tradicionales.

Se colocan todas las fichas en el centro del tablero dejando el punto central vacío y cada vez que una ficha salte sobre otra, esta se elimina. El objetivo es ser el jugador que más fichas se coma al final de la partida. Ésta termina cuando no queden fichas sobre el tablero.

20.- SALTOS LARGOS

Material necesario: Tablero Nº 4 y 18 fichas (6 de cada color)

La forma de jugar es igual que en la versión tradicional, pero, además, una ficha podrá saltar sobre una fila entera de fichas, siempre y cuando haya un hueco al final, por lo que, si tienes suerte, puedes recorrer el tablero entero, así que hay que modificar la estrategia para impedir este tipo de saltos.

21.- SENKU TRIANGULAR

Material necesario: Tablero Nº 4 y 15 fichas (da igual el color)

Es un juego solitario.

Se colocan las 15 fichas en una de las esquinas formando un triángulo equilátero de 5 fichas de lado, ahora deberemos quitar la ficha que ocupa una de las tres puntas (da igual cual).

Para jugar tendremos que ir comiendo fichas hasta que solo quede una en el tablero, si lo conseguimos habremos ganado. Se come igual que en un juego de damas, al saltar la ficha hasta la posición siguiente, y están prohibidos los movimientos en los que no nos comamos nada.

22.- SERPIENTES Y ESCALERAS

Material necesario: Tablero Nº 5, 4 dados y 4 fichas (una por color)

El ganador será el que primero llegue a la casilla final.

El que jugador más pequeño será el que comience la partida.

Cada ficha avanzará tantas casillas como indique el dado.

Si la ficha cae en la parte de debajo de una escalera, subirá por esta hasta arriba, de esta forma avanzará rápidamente por el tablero, después lanzará el dado de nuevo para continuar tu jugada.

Si la ficha cae en la cabeza de una serpiente, la ficha se deslizará por el cuerpo de la serpiente hasta llegar al final de la cola y después volverás a tirar el dado para continuar jugando.

Si obtienes un 6 al lanzar el dado, avanzarás las 6 casillas y podrás volver a tirar y así sucesivamente.

Para ganar deberás llegar a la casilla final con la puntuación exacta, si obtienes un número mayor, rebotarás y retrocederás tantas casillas como puntos de exceso hayas obtenido en la tirada.

23.- SERPIENTES VENENOSAS

Material necesario: Tablero Nº 5, 4 dados y 8 fichas (dos por color)

Se juega igual que al juego clásico, pero en esta ocasión se podrá "matar" las fichas de los otros jugadores, si una de tus fichas cae en la misma casilla donde está la ficha de un adversario, éste se retrasará 10 casillas y tu ficha avanzará 10 casillas, si en ese movimiento caemos en una escalera o serpiente, haremos el movimiento que corresponda.

24.- SERPIENTES LOCAS

Material necesario: Tablero Nº 5, 4 dados y 4 fichas (una por color)

Se juega como en la versión original, pero en esta ocasión si sacas un 5 retrocedes 5 casillas, pero si lo sacas 3 veces seguidas, ganas la partida.

25.- ESCALERAS AUTOMÁTICAS

Material necesario: Tablero Nº 5, 4 dados y 4 fichas (una por color)

Se juega como en la versión original, pero si al lanzar el dado obtienes un número par, avanzarás el valor del dado, pero si es número impar, retrocederás esa puntuación.

26.- ESCALERAS DE ESCHER

Material necesario: Tablero Nº 5, 4 dados y 4 fichas (una por color)

Se juega igual que la versión original, pero al llegar al final rebotarás y el ganador será el que regrese a la casilla inicial, es decir, la partida es de ida y vuelta.

27.- YAM'S

Material necesario: cinco dados, papel y lápiz.

El objetivo es conseguir la máxima puntuación realizando combinaciones con 5 dados. La partida se juega a 12 mangas. El vencedor es el que consigue la mejor puntuación al final de la partida.

Cada jugador, según su turno, tratará de conseguir con 3 tiradas un resultado óptimo por cada una de las 12 combinaciones según el cuadro Nº 1 adjunto. Después de cada tirada se puede volver a tirar nuevamente con todos los dados, con parte de ellos o bien pararse. Cada manga puede jugarse indistintamente sin seguir un orden preciso; así que al final de cada manga puede anotarse el resultado en la casilla que más convenga. Si la combinación obtenida no es satisfactoria puede tacharse con una X la casilla que más convenga.

Para las 6 primeras mangas se tratará de conseguir un máximo de ases, de doses, de tresses, etc. El as, el 2, el 3, el 4, el 5 y el 6 valen, respectivamente, 1, 2, 3, 4, 5 y 6 puntos. Para obtener Bonificación que son 30 puntos, es preciso conseguir como mínimo 60 puntos en el primer total.

Negativos: vale el número de puntos inscritos en los cinco dados.

Positivos: También vale el número de puntos inscritos en los cinco dados. Al final de la partida se restan los positivos y los negativos y se multiplica el resultado por el número de ases de la manga.

Escala: as, 2. 3. 4., 5 ó 2, 3, 4, 5 y 6) vale 20 puntos.

Full: (tres y dos caras iguales, ej.: 5, 5, 5, 3, 3) vale 40 puntos.

Yam's: (cinco caras iguales, ej: 6, 6, 6, 6 y 6) vale 50 puntos.

28.- POKER DE DADOS

Material necesario: cinco dados, y 10 fichas-moneda para cada jugador. El objetivo es obtener la mejor mano para ganar la mayor cantidad de fichas posibles, tirando como máximo dos veces.

Los jugadores determinan las vueltas que compondrán la partida. Los jugadores lanzan un dado cada uno. El que ha obtenido el número más alto empieza. La partida se desarrolla de izquierda a derecha. El primer jugador lanza los cinco dados y puede quedarse con la tirada conseguida o prepara los dados que le interesan y relanza el resto para tratar de obtener una mano mejor. El jugador situado a su derecha juega de la misma forma y así sucesivamente. En cada vuelta el jugador que haya obtenido la mano más fuerte gana y quien haya sacado la más floja pierde y paga lo acordado.

El ganador es el que al final de la partida tiene más fichas-moneda.

29.- EL MARATHON DE DADOS

Material necesario: cinco dados, papel y lápiz.

El objetivo es lograr sumar 3.200 puntos mediante las múltiples combinaciones que existen en el juego. Lo cual, dicho sea de paso, no es nada fácil.

El valor que se asigna a los signos de los dados depende de las combinaciones que se obtienen en las tiradas:

Un uno	100 puntos
Trío de unos.....	1.000 puntos
Trío de seises	500 puntos
Trío de cincos	400 puntos
Trío de cuatros.....	300 puntos

Un trío de treses da derecho a tirar tres veces seguidas más.

Otras jugadas posibles son:

Si sale un trío de doses, se pierden todos los puntos acumulados hasta ese momento, y deberá empezarse de nuevo desde cero.

Si en una tirada no aparece ningún uno ni ningún dos, también se pierden todos los puntos acumulados.

Mientras un jugador vaya sumando puntos, seguirá tirando si lo desea; pero si, en un alarde de intuición, cree que en la siguiente tirada va a perder sus puntos puede pasarle el turno a su inmediato seguidor.

Cuando un jugador está realizando la primera tirada de su turno, no perderá los puntos caso de no salirle ningún uno ni ningún dos. Esta norma sólo se aplica en las segundas tiradas y de ahí en adelante.

Tampoco tiene vigencia esta norma si el jugador está tirando dentro de las tres veces de tiro extra que le corresponden cuando obtiene un trío de treses.

Para ganar se han de conseguir exactamente 3.100 puntos. Si un jugador se pasa de esta cifra se le restarán de 3.100 los puntos con los que se haya pasado.

30.- SERIES

Material necesario: seis dados, papel y lápiz.

En el papel se pondrán, en el margen superior, los nombres de los jugadores, en vertical se señalarán los siguientes cuadros:

1-2	5 puntos
1-2-3	10 puntos
1-2-3-4	15 puntos
1-2-3-4-5	20 puntos
1-2-3-4-5-6	25 puntos
Cinco 6	30 puntos
Seis 6	60 puntos
Total	

El jugador que llegue a 100 puntos es el ganador, pero siempre hay que esperar a que la ronda termine, entonces será el ganador el único que haya alcanzado los 100 puntos, o en caso de que haya más de uno, aquel que tenga más. Si no se decide en una vuelta, por empate, habrá que esperar a la siguiente.

EXTRA.- SEIS MIL

Material necesario: seis dados, papel y lápiz.

Se trata de lograr lo más rápidamente posible seis mil o más puntos, pero en este juego sólo cuentan los unos y los seises según la siguiente relación de valores:

1	100 puntos	6	50 puntos
1-1	200 puntos	6-6	100 puntos
1-1-1	1000 puntos	6-6-6	500 puntos
1-1-1-1	2000 puntos	6-6-6-6	1000 puntos
1-1-1-1-1	4000 puntos	6-6-6-6-6	2000 puntos
1-1-1-1-1-1	6000 puntos	6-6-6-6-6-6	4000 puntos

Cada jugador puede tirar las veces que quiera mientras que así vaya aumentando la suma total. Si una tirada no le da puntos, tira el siguiente jugador. Si un jugador alcanza o supera los 6.000 puntos, gana.

1. -PARCHIS

Required material: Board No. 1, 16 pieces (4 of each colour) and 4 dice. The pieces are placed in the starting squares, the goal being to leave the corresponding square, go around the entire board and reach its centre, each player passing through the squares matching their own colour.

RULE No 1. – For a piece to start playing, you must roll a 5.

RULE No 2. – The players play in turn, advancing as many places with any piece as indicated on the die.

RULE No 3. – Rolling a 6 means you can take another turn, but if three 6s are rolled in a row, the last piece moved will return to the starting square.

RULE No. 4. – When a player has all 4 of their pieces in play, whenever they roll a 6, they can count it as a 7.

RULE No 5. – When a piece coincides with a square occupied by another piece of a different colour, the former KILLS the latter, forcing it to return to the starting square. The player who KILLED is entitled to 20 bonus points.

RULE No 6. – The pieces that occupy the squares marked with a circle, which are called SAFE SQUARES, are exempt from the previous rule.

RULE No 7. – Two pieces of the same colour in a square form a BARRIER. This will have to be undone when the player who forms it rolls a 6.

RULE No. 8. – Each piece that enters HOME entitles its player to move 10 points with the piece they want. To enter the HOME square, the player must roll the exact number of squares.

The player who first manages to move their 4 pieces to the HOME square wins.

2. – COLOURLESS PARCHIS

Required material: Board No. 1, 16 pieces (4 pieces of different colours for each player) and 4 dice.

This is a game for up to 4 players. Each player places 4 pieces of different colour in their house. The goal of this game is to be the first to move the four pieces to the goal. Each player can move any piece once they have rolled a 6 with the die, and is able to roll the die 3 times. When a player has already moved a piece, they may not roll more than once with the die. Players can move any of their except if they are in an opponent's starting circle. However, you can only move a piece of a colour that has already left home and has not yet reached the goal. If, for example, a player has a green and a yellow piece at home and a blue one at the goal, they can only move with the red one.

The pieces can only move forward, but they can also eat by going backwards. An eaten piece can be placed in any house where that colour does not appear. That colour can't be in the goal either.

Discounting these exceptions, the normal rules of Parchis apply but at the goal you cannot jump over the pieces. The winner is the player who manages to reach the goal first with their four pieces.

3. - PARCHIS WITH FINES.

Required material: Board No. 1, 16 pieces (4 of each colour for each player), 4 dice and "coin-pieces" necessary to pay for the tokens.

The pieces and the "coin-pieces" to be paid will be distributed among the players.

At the beginning of the game, each player will pay a "coin-piece" as a token. Each player's first piece can be immediately put into play; the rest of the players after having rolled a 6 with the die. It is not mandatory to remove the pieces, but it is advisable to have all the possible pieces in play. Before starting the game, each player must say in which direction

they will play the game, in other words, if they will start towards the left or the right, and this cannot be changed throughout the game.

No piece can be placed on a square that is already occupied; the opponent's pieces cannot be expelled. Each player also has the possibility of dividing the points obtained with the dice among several pieces: for example, if a 5 is rolled, one piece can be moved two squares and the other three with another piece, but it is mandatory to move pieces. In the event that a player cannot move (due to not having any pieces in play or because they would land on an already occupied square) they will have to pay a "coin-piece" as a fine. In the event that a piece lands on an opponent's square, they can reroll the die. The game is won by the player who manages to move their pieces to the goal first. The winner takes all the "coins" that have been paid during the game.

4. - PARCHIS COPS AND ROBBERS

Required material: Board No. 1, 8 pieces (4 of each colour for each player) and 2 dice.

This game is for two people. One will be the robber and the other the cop. The players face each other and place the pieces in their starting square. To move a piece you have to roll a 5.

The robbers flee from the cops and try to reach their house. Cops cannot be chased. If a cop catches a robber they remove them from the board and move forward 10 squares. The cops can go around the board several times, always trying to catch the robbers. The cop wins if they capture 3 robbers and the robber will win if they manage to move 3 pieces to the home square.

5. – INCOMPLETE PARCHIS

Required material: Board No. 1, 16 pieces (4 of each colour for each player), 4 dice.

This is a game for 2 or 4 players, since it is played in pairs. Each player's first piece can move immediately; to move the others out of the house, players must roll a 1 or a 6, without it being compulsory to move out the pieces if those rolls are achieved. Each time a player rolls a 1 or a 6, they can move or take a piece and roll the die again until they roll any number other than 1 and 6, in which case it is the following player's turn. In addition, each player can distribute the number rolled among several pieces.

In the event that a player's piece lands on a square occupied by an opponent's piece, this is killed, it returns home and the player has to start over. The player who has killed can move 20 squares as a bonus.

The starting squares of each player can be occupied by several pieces of different players without anyone being killed. In the remaining squares there can only be several pieces if these belong to that player or to the opponent.

If an opponent's piece goes to a square occupied by several pieces, only one of them will be killed. The player who moves around the board first, moving all their pieces to the goal, is the winner.

6. – ASSASSIN PARCHIS

Required material: Board No. 1, 10 pieces (4 of each colour and two of different colours), 2 dice.

This is a game for two people, each receiving 5 pieces (4 of the same colour and a 5th of a different colour). The 5th piece is the assassin. The assassin's goal is not to reach home, but to kill the opponent's pieces.

A's assassin starts from the same square as B's pieces. After rolling the die, each player can choose whether to move with the assassin or with one of their pieces. The assassin is the only one who can kill the other's pieces, but they can also be hunted. If a piece lands on a square

occupied by an assassin, it is captured and now belongs to the one who has captured it. It is possible for one player to play with two assassins until the other player recaptures one of them again. The game is won by the player who, despite the assassin, manages to reach their house first with all their four pieces.

7. - WINDMILL

Required material: Board No. 2 and 18 pieces (9 pieces each).

Once the starting player has been selected at random, the pieces are placed one by one alternately on the board, trying to form a line of three pieces of their own colour, or a triple. Triples are to be formed only along the lines and not diagonally. Once all the pieces have been placed on the board, they will move forward only one position, but always along the line that joins the dots. One piece can never jump over another.

When forming a triple, the player will take any of the opponent's pieces, except those that form a triple.

When a line of three has been formed, it can be discarded to complete the triple on a future turn.

A player is declared the winner when their opponent can no longer make a triple.

8. – DIAGONAL WINDMILL

Required material: Board No. 2 and 18 pieces (9 pieces each).

This is played in the same way as WINDMILL, however, in this game diagonal triples are allowed.

9. – CROSSED WINDMILL

Required material: Board No. 2 and 12 pieces (6 of each colour).

Each player places their 6 pieces on each of the two central diagonals of the board.

One piece is alternately moved to another position. The player who first manages to move all three pieces in a row wins.

10. – WINDMILL WITH DICE

Required material: Board No. 2, 18 pieces (9 pieces each) and 6 dice (three for each player).

The normal rules are followed, one piece is placed at a time, with the exception that before placing it, all three dice must be rolled. If the player rolls a 1, a 2 and a 3 or two 2s and a 4 or two 5s and a 1 or a 2, a 4 and a 6, that player may, if the opponent has three in a row, remove a piece from all three and place one of their own. If in this movement they manage to place three pieces in a row, they can remove another of their opponent's pieces. When re-rolling with the dice, only one piece can be put back. Once all the pieces are placed, the game continues according to the usual rules.

11. – WINDMILL WITH THREE PIECES

Required material: Board No. 2 and 6 pieces (three of each colour).

The pieces are placed according to the illustration. The players alternately move the pieces and place them in any free square. The player who gets the three in a row first wins the game.

12. – WINDMILL 3 TO 7

Required material: Board No. 2 and 10 pieces (3 red and 6 green and 1 yellow).

The pieces are initially placed as in the illustration.

The one who plays with others must achieve three in a row by moving from one position to another. Keep in mind that the initial three in a row are not valid. Red will have to try to prevent others from getting three in a row, to achieve this they can jump over others and their own pieces. If before 15 moves others has achieved the goal, they will have won; if

not red will be the winner.

13. - WINDMILL VARIATION CENTRAL POINT

Required material: Board No. 2 and 18 pieces (9 each player).

This game is played just like WINDMILL, with the option of using the central point, which will be occupied by the player who has been drawn to be start there. As can be seen, this player has an advantage over the other, since in this position they have 4 chances of making a WINDMILL rather than 3, like their opponent.

14.- GAME OF THE GOOSE

Required material: Board No. 3, 4 dice and 4 pieces (one per colour)

Each player in turn rolls the die and moves as many squares as indicated. Upon landing on a square representing a goose, they move to the next goose and roll again.

When a player lands on square 6, they will move to 12, if they land on 26, they will move to 53, if they land on 31 or 42, they will lose two turns, if they land on 52, they will wait for another player to land on that square, and they will move to the square the first player has left. If they land on 53 they will move to 26 and if they land on 58 they will move to 1.

If during the game a player lands on a square occupied by another player, the player who was already there will move to the square of the one who has just landed.

The game is won by the player who reaches number 63 first, in an exact move, and if they roll in excess, they will need to move backwards the number of excess squares.

15.- CRAZY GOOSE

Required material: Board No. 3, 4 dice and 4 pieces (one per colour)

The goal is to reach square 63 first without taking into account the squares where one lands.

If a player lands on a square occupied by another player, the player who was in the square will move back 10 squares and if there is a piece in the destination square, this piece must also move back another 10 squares. If there are not 10 spaces backwards, they will stay in the starting square.

16.- OCA - ACO

Required material: Board No. 3, 4 dice and 4 pieces (one per colour)

We start in square 63 and the goal is to reach square 1 first.

The goose squares take you to the previous goose instead of the next goose, thereby penalising you.

The rest of the special squares have the same function as in GAME OF THE GOOSE.

17.- CHINESE CHECKERS

Required material: Board No. 4 and 18 pieces (6 of each colour)

The starting player will be chosen by draw and the turns will take place as follows:

1.- Moving the piece to an empty adjacent square.

2.- Jumping over a piece adjacent to an empty square. Jumping over both own and others' pieces is allowed.

The pieces that have been jumped over will always remain on the board. It is possible to perform two, three or more jumps in a turn with the same piece, always occupying the empty square adjacent to the jumped piece.

Players can move or jump in any direction.

When there are two players, they must choose opposite star points.

When there are three players, they must choose alternating star points,

so that each player has an empty star point directly in front of them. When there are four players, two pairs can form and play as a team. The player or pair that is the first to occupy the six places in the opposite star point will be the winner.

18.- FAST CHINESE CHECKERS

Required material: Board No. 4 and 18 pieces (6 of each colour)
It is not mandatory to be next to a piece to be able to jump over it, the only rule is to perform the jump in a symmetrical way: if the piece you want to jump over is three squares from you, you must leave the same number of empty squares on the other side. You may not jump over two pieces together.

19.- CAPTURE

Required material: Board No. 4 and 18 pieces (6 of each colour)
This is a variant of CHINESE DAMES.
All the pieces are placed in the centre of the board leaving the central point empty and each time a piece jumps over another, it is eliminated. The goal is to be the player with the most pieces at the end of the game. The game ends when there are no pieces left on the board.

20.- LONG JUMPS

Required material: Board No. 4 and 18 pieces (6 of each colour)
The rules are the same as in the traditional version, but, in addition, a piece can jump over a whole row of pieces, as long as there is a gap at the end, so, if you are lucky, you can travel the entire board – strategy must be to prevent this type of jump.

21.- TRIANGULAR SENKU

Required material: Board No. 4 and 15 pieces (colour does not matter)
This is a one player game.
The 15 pieces are placed in one of the corners forming an equilateral triangle of 5 pieces on each side. Now remove the piece that occupies one of the three points (any point).
To play you will have to eat pieces until there is only one left on the board, if you succeed in this you will have won the game. Pieces are eaten as in a game of checkers, when the piece jumps to the next position, and movements where no pieces are eaten are prohibited.

22.- SNAKES AND LADDERS

Required material: Board No. 5, 4 dice and 4 pieces (one per colour)
The winner will be the one who reaches the final square first.
The younger player will be the one to start the game.
Each piece will move as many squares as indicated on the die.
If the piece lands at the bottom of a ladder, it will move up to the top, so it will move quickly across the board, then the player rolls the dice again to continue their turn.
If the piece lands on a snake's head, the piece will slide down the snake's body until it reaches the end of the tail, and then the player will roll the die again to continue their turn.
If you roll a 6, you will move the 6 squares and you will be able to roll again.
To win the game you must reach the final square with an exact score. If you roll a higher number, you will bounce and go back as many squares as your excess points you have obtained in the roll.

23.- POISONOUS SNAKES

Required material: Board No. 5, 4 dice and 8 pieces (two per colour)
It is played the same as the classic game, but this time you can "kill" the other players' pieces. If one of your pieces falls on the same square occupied by an opponent's piece, they will go back 10 squares and your

piece will move forward 10 squares, if in that movement you land on a ladder or snake, we will make the corresponding movement.

24.- CRAZY SNAKES

Required material: Board No. 5, 4 dice and 4 pieces (one per colour)
It is played as in the original version, but this time if you roll a 5 you go back 5 squares, but if you roll it 3 times in a row, you win the game.

25.- ESCALATORS

Required material: Board No. 5, 4 dice and 4 pieces (one per colour)
It is played as in the original version, but if when you roll the dice you get an even number, you will move the value of the dice, but if it is an odd number, you will go back that score.

26.- ESCHER STAIRS

Required material: Board No. 5, 4 dice and 4 pieces (one per colour)
It is played the same as the original version, but when you reach the end you will bounce and the winner will be the one who returns to the initial square, that is, the game is a round trip.

27.- YAM'S

Required material: five dice, paper and pencil.
The goal is to get the maximum score by making combinations with 5 dice. The game is played over 12 rounds. The winner is the one with the best score at the end of the game.
Each player, according to their turn, will try to achieve an optimal result with 3 rolls for each of the 12 combinations according to the table № 1. After each roll, you can reroll with all the dice, with part of them, or stop. Each round can be played interchangeably without following a precise order; so at the end of each round the result can be recorded in the most convenient square. If the combination obtained is not satisfactory, the most appropriate square can be crossed out with an X.
For the first 6 rounds the goal will be achieving a maximum of aces, deuces, threes, etc. Ace, 2, 3, 4, 5, and 6 are worth 1, 2, 3, 4, 5, and 6 points respectively. To obtain a Bonus, which is 30 points, it is necessary to get at least 60 points in the first total.
Negative: worth the number of points registered on the five dice.
Positives: also worth the number of points registered in the five dice. At the end of the game, the positives and negatives are subtracted and the result is multiplied by the number of aces in the round.
Straight: ace, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5 and 6) is worth 20 points.
Full House: (three and two equal heads, e.g.: 5, 5, 5, 3, 3) is worth 40 points.
Yam's: (five equal faces, ex: 6, 6, 6, 6 and 6) is worth 50 points.

28.- DICE POKER

Required material: five dice, and 10 coin-pieces for each player.
The goal is to get the best hand to win as many pieces as possible, rolling a maximum of two times.
The players determine the laps that will make up the game. Players roll one die each. The one with the highest number starts. The game proceeds from left to right. The first player rolls all five dice and can keep the roll made or keep the dice that interest him and reroll the rest to try to get a better hand. The player to the right of them plays in the same way and so on. In each turn, the player with the strongest hand wins and whoever has drawn the weakest loses and pays as agreed.
The winner is the one with the most coins at the end of the game.

29.- THE DICE MARATHON

Required material: five dice, paper and pencil.

The goal is to achieve 3,200 points through the multiple combinations that exist in the game, which, incidentally, is not easy at all.

The value assigned to the signs on the dice depends on the combinations obtained in the rolls:

- One one 100 points
- Trio of about 1.000 points
- Trio of sixes 500 points
- Trio of fives 400 points
- Trio of fours 300 points

As a trio of threes gives the right to roll three more times in a row.

Other possible plays are:

If a trio of deuces is rolled, all the points accumulated up to that point are lost, and the player must start over.

If no one or no two appear on a roll, all the accumulated points are also lost.

As long as a player is adding points, they will continue to roll if they wish; but if, in a display of intuition, they believe that on the next roll they will lose their points, they can pass the turn to the next player.

When a player throws the first roll of their turn, they will not lose the points if they do not roll any one or any two. This rule only applies to second rolls and thereafter.

This rule does not apply if the player is rolling within the three extra rolls that they have earned when they gets a trio of threes.

To win you have to get exactly 3,200 points. If a player exceeds this price, the points in excess will be subtracted from 3,200.

	UNO								
	DOS								
	TRES								
	CUATRO								
	CINCO								
	SEIS								
TOTAL									
BONIFICACIÓN									
TOTAL I ▶									
POSITIVOS									
NEGATIVOS									
TOTAL II ▶									
ESCALERA									
FULL									
POKER									
YAM									
TOTAL III ▶									
TOTAL I+II+III									

Cuadro Nº 1 • Table Nº 1

30.- SERIES

Required material: six dice, paper and pencil.

On the paper, the names of the players will be placed in the upper margin, and the following squares will be marked vertically:

- 1-2 5 points
 - 1-2-3 10 points
 - 1-2-3-4 15 points
 - 1-2-3-4-5 20 points
 - 1-2-3-4-5-6 25 points
 - Five 6 30 points
 - Six 6 60 points
- Total

The player who reaches 100 points is the winner, but players always have to wait for the round to end, then the winner will be the only one who has reached 100 points, or in case there is more than one, the one with the most points. In the event of a draw, another round will have to be played.

EXTRA.- SIX THOUSAND

Materials needed: six dice, paper and pencil.

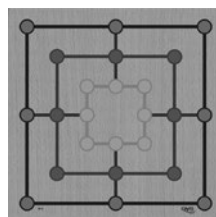
The aim is to achieve six thousand or more points as quickly as possible, but in this game only 1s and 6s count according to the following table:

- 1 100 points
- 1-1 200 points
- 1-1-1 1000 points
- 1-1-1-1 2000 points
- 1-1-1-1-1 4000 point
- 1-1-1-1-1-1 6000 points
- 6 50 points
- 6-6 100 points
- 6-6-6 500 points
- 6-6-6-6 1000 points
- 6-6-6-6-6 2000 points
- 6-6-6-6-6-6 4000 points

Each player can roll as many times as they want as long as the total sum is increased. If a roll doesn't give you points, the next player rolls. If a player reaches or exceeds 6,000 points, they win.



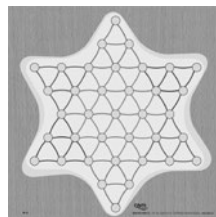
Tablero Nº 1 • Board Nº 1



Tablero Nº 2 • Board Nº 2



Tablero Nº 3 • Board Nº 3



Tablero Nº 4 • Board Nº 4



Tablero Nº 5 • Board Nº 5

cayro
the games

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es