Juegos Reunidos

REGLAMENTOS
para los
ESTUCHES
10, 15 y 25
JUEGOS

GEYPER

RELACION DE JUEGOS PARA LOS ESTUCHES DE 10, 15 Y 25 JUEGOS

RULETA Y PUNTO ...
PARCHEESI ... ...
OCA ... ...
QUITA Y PON ... ...
LAS RATAS ... ...
SUMA Y MULTIPLICA ...
DERNIER ... ...
TAKE ... ...
TRES EN RAYA ... ...
LOS CUADROS ... ...
LAS PALABRAS ... ...

DE PODER A PODER ...
JACQUET ... ...
SEMPRE AVANTI ... ...
RUSH ... ...

SOLITARIO ... ...
JUEGO POKER BANCA.
HALMA ... ...
IN-OUT ... ...
HALMA VELOZ ... ...
EL 421 ... ...
GOBANG ... ...
PIRAMIDAL ... ...
TIPPY ... ...
JUEGO DE ASALTO ...

Estuche de 10 juegos

Estuche de 15 juegos

Estuche de 25 juegos

RULETA Y PUNTO

1.° Este interesante pasatiempo puede jugarse con cualquier número de participantes, bien individualmente, o agrupados por equipos.

2.° El juego debe ser controlado y decidido por un árbitro.

3.° El paquete de preguntas con la inscripción vuelta abajo, se depositará frente al árbitro, quien hará funcionar la ruleta y cuando se detenga indicará en voz alta la letra en suerte. Seguidamente tomará la tarjeta superior y leerá la pregunta. Las respuestas deben consistir en una sola palabra que aclare la pregunta y que forzosamente empezará con la letra indicada en la ruleta. El primer participante que responda correctamente se hará cargo de la tarjeta acertada. El vencedor será el jugador o el equipo que consiga el mayor número de tarjetas.

4.° Si nadie responde acertadamente, la tarjeta se situará en el último lugar y seguirá el juego.

5.° Puede también sacarse la letra y leer la pregunta al jugador de turno; si responde en forma correcta, se le entrega la citada tarjeta o, en caso contrario, se deposita al fondo del paquete y corre el turno.

6.° Es posible y hasta interesante que se discuta la corrección de la respuesta aplicada. Entonces será el árbitro quien decida y su veredicto será siempre inapelable.

PARCHEESI

TABLERO N.° 1.—2, 3, 4 jugadores con 4 fichas y 1 dado cada uno.

Se colocan las fichas en los **cuadrados de espera,** siendo el objetivo, saliendo de la casilla A, dar la vuelta a todo el tablero como se indica en la figura n.° 15.

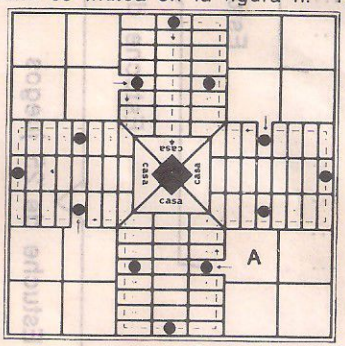


Figura n.° 15

REGLA N.° 1.—Para poner ficha en juego es preciso sacar un 5.

REGLA N.° 2.—Los jugadores juegan por turno, avanzando tantos lugares con cualquier ficha como indique el dado.

REGLA N.° 3.—El 6 repite tirada, pero si se sacan tres 6 seguidos, la ficha movida últimamente pasará al **Cuadro de Espera.**

REGLA N.° 4.—Cuando un jugador tenga las 4 fichas en juego, cuando saque un 6, cuenta 7.

REGLA N.° 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 Matador adelanta 20 puestos con cualquiera de las fichas que tenga en juego.

REGLA N.° 6.—Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas señaladas con un círculo, que se denominan SEGUROS.

REGLA N.° 7.—Dos fichas de un mismo color en una casilla forman BARRERA. Esta tendrá que deshacerce cuando el jugador que la forma saque un 6.

REGLA N.° 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 conseguidos sea exacto.

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

OCA

TABLERO N.° 2.—2 ó más jugadores con una ficha cada uno. Dos dados.

Cada jugador lanza por turno los 2 dados y avanza tantas casillas como números indiquen éstos. — Al caer en una casilla que represente una Oca, pasa a la Oca inmediata siguiente y vuelve a tirar. — En los números que indicamos a continuación, cada vez que un jugador caiga en ellos, pagará una cantidad convenida previamente al fondo común, y se seguirán las reglas siguientes:

N.° 6, pasa al 12. — N.° 19, pierde 2 turnos. — N.° 26, si al volver a tirar saca un 3 pasará al N.° 53. — N.° 31 y 52, espera a que otro jugador le reemplace y se sitúa en el sitio que éste ha dejado. — N.° 42, retrocede al número 30. — N.° 58, retrocede al número 1.

Si en el curso de la partida se coincide en una casilla ocupada por otro jugador, éste pasará a la casilla que ha dejado el que llega.

Gana la partida el que llega antes al N.° 63, teniendo que coincidir con tirada exacta, y si no, retroceder todos los puntos sacados de más. Este retroceso está sometido a todas las reglas del juego.

QUITA Y PON

El número de jugadores es ilimitado.

1.° Hacer un fondo común con aportaciones de todos los jugadores por partes iguales.

2.° Sorteo del que inicia la partida.

3.° Puntualizar las cantidades que se pondrán o retirarán por las indicaciones de la cara que quede en la parte inferior de la perinola.

4.° Se jugará siguiendo un turno pagando o cobrando del fondo según regla N.° 3.

LAS RATAS

TABLERO N.° 0. (Figura N.° 16).—Jugadores: 2, 3 ó 4, cada uno con una rata de un color, un dado y 4 fichas para efectuar pagos.

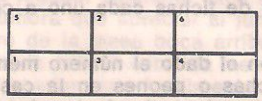


Figura n.° 16

Tiran por turno, colocando su rata sobre el número que indique el dado.

Cuando una rata se coloca sobre una casilla ocupada por otra, recibirá de ésta un tanto. Si una rata ocupa la casilla de su color, no paga al ser ocupada por otra. Cuando una rata encuentra ocupada la casilla de su color, cobrará dos tantos. — Ocupando las casillas número 1 ó 6, se paga un tanto a cada uno de los jugadores, excepto a las que ocupen estas mismas casillas.

Los jugadores que agoten sus tantos, quedan eliminados si cuando le toca el turno no ha conseguido ningún tanto. — Si un jugador no dispone de suficientes peones para hacer un pago, empezará a pagar a los jugadores por su derecha.

Gana el jugador que consiga reunir los tantos de todos sus contrincantes.

SUMA Y MULTIPLICA

TABLERO N.° 0. (Figura N.° 17).—Jugadores: 2, 3 ó 4, cada uno con 4 fichas o peones de un color.

Se tira el dado por turno, colocando el peón sobre el tablero en la casilla que indique el dado.

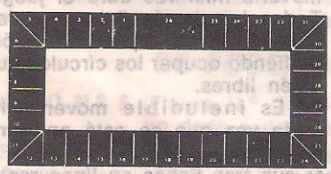


Figura n.° 17

En una casilla pueden haber peones de uno o varios jugadores.

Cuando un jugador tiene todas sus fichas colocadas sobre el tablero, al tirar el dado puede avanzar, bien multiplicando el número de la casilla que ocupa por el

que indique el dado, o bien sumarlo para ocupar la casilla correspondiente, según le convenga.

Ejemplo: Un jugador está en el 3 y saca un 5, puede ocupar la 15 multiplicando, o bien la 8 sumando. Si por el contrario ocupa la número 14, no tiene más opción que sumar, ya que no cabe la multiplicación.

Gana el primero que consiga colocar todas sus fichas en la casilla 36, teniendo en cuenta que se tiene que llegar con número exacto de jugada, ya que si el número es mayor, una vez llega al 36, tendrá que retroceder tantas casillas como tantos le sobren.

DERNIER

Para 2 jugadores: 12 palillos.

Se colocan los palillos en 3 filas según indica la figura número 18.

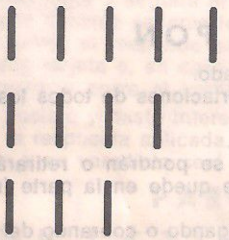


Figura n.º 18

Cada jugador puede quitar por turno tantas piezas como desee de cada grupo horizontal, no pudiendo coger simultáneamente de más de un grupo o fila. Pierde el jugador que recoge el último palillo.

Puede jugarse a un número determinado de partidas. — Es un juego que estimula mucho la agilidad mental, si bien tiene un pequeño truco, cuya solución damos en la última página para que los poseedores de nuestros Juegos Reunidos puedan presumir ante sus amistades.

TAKE

TABLERO N.º 0. (Figura N.º 16).—2 o más jugadores con un dado y un número de fichas cada uno a convenir.

Empieza el jugador que saque con el dado el número menor. Consiste el juego en colocar las fichas o peones en la casilla que indique el dado. Si ésta está ocupada, retirará el peón que haya en ella, o dejará uno propio si está libre. — Cuando un jugador agota sus fichas, quedará eliminado si al volver a tirar no ha conseguido hacerse con ningún tanto. — Al quedar solamente dos jugadores, las tiradas se efectuarán con dos dados, siguiendo las mismas reglas.

Vence el jugador que logra ganar todas las fichas.

3 EN RAYA

TABLERO N.º 2 (Figura N.º 19). — Intervienen dos jugadores, cada uno provisto de tres peones o fichas del mismo color, que es distinto para cada jugador.

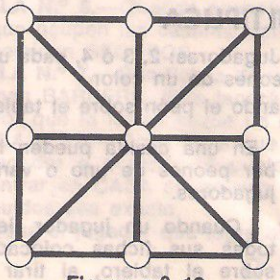


Figura n.º 19

Las jugadas son alternas, efectuándose por sorteo para empezar.

El jugador que inicia la partida coloca su ficha en el círculo central, de donde ya no puede moverla mientras dure el juego. Todas las demás fichas pueden moverse en cualquier dirección, pudiendo ocupar los círculos que estén libres.

Es ineludible mover ficha cada vez que se está en turno de juego.

Gana el que consigue colocar sus tres fichas en línea recta, lo cual debe impedir el jugador contrario con sus propias fichas.

LOS CUADROS

JUEGO DE LOS CUADROS (Figura 20).—Se juega con 15 palillos.

Consiste en un pasatiempo para someter a cualquier persona a una prueba de imaginación y reflejos.

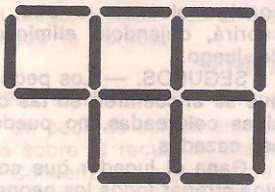


Figura n.º 20

A la persona que se le quiera hacer objeto de esta prueba, colóquensele los quince palitos en la posición que indicamos en el grabado.

Las pruebas consisten en lo siguiente:

1.º Quitando un palito, dejar cuatro cuadrados perfectos.

2.º Quitando dos palitos, dejar también cuatro cuadrados.

3.º Quitando tres, dejar tres cuadrados.

4.º Quitando cuatro, dejar dos rectángulos.

5.º Quitando cinco, dejar también dos rectángulos.

SOLUCIONES.—En la última página encontrará las soluciones de este pasatiempo.

PALABRAS

Colóquense todas las letras en un recipiente cualquiera en el centro de la mesa de forma que al ser cogidas por los jugadores no se puedan ver las letras.

El juego consiste en que al ir cogiendo por turno los jugadores, una a una, estas letras, vayan consiguiendo formar palabras, ganando la partida el que antes pueda formar un número determinado de ellas. Con anterioridad se fijará el número de palabras que es necesario reunir para ganar la partida (por ejemplo, cinco palabras). — Establecido el jugador que inicia la partida, debe sacar éste dos letras, las cuales, de no formar una palabra, debe dejarlas sobre la mesa en el centro, fuera del recipiente, de forma que puedan verlas los demás jugadores.

El jugador siguiente saca una sola letra del recipiente. Entonces tendrá que apreciar si junto con las dos que se hallan en el centro de la mesa boca arriba, puede formar alguna palabra. Si es así, la coloca sobre la mesa delante de él. — Pasa el turno al otro jugador, que igualmente, y procediendo así en lo sucesivo, sacará una sola letra del recipiente.

Naturalmente, en este juego pueden tomar parte cualquier número de jugadores.

Ya hemos visto el proceso del juego, que consiste en ir formando palabras con la letra que cada jugador saque y las que los otros jugadores hayan abandonado en el centro de la mesa. Ahora bien, igualmente podrán formarse palabras si, añadiendo la letra que se saque a la palabra ya formada por cualquier otro jugador, puede formar otra palabra, en cuyo caso puede ROBARSELA, pasando a colocarla delante de él sobre la mesa de juego. Por ejemplo, un jugador saca la letra E y otro tiene formada la palabra SAL. Puede robar ésta para transformarla en SALE. Igualmente puede robarse una palabra si añadiéndole la letra sacada por el jugador se transforma ésta. Ejemplo: saca la letra O y se roba la palabra MAR, con la que se formaría la nueva palabra RAMO.

Si algún jugador observara, al llegar su turno, que el jugador anterior haya dejado letras para formar una palabra, o transformar la de otros jugadores, podrá él apropiarse de estas letras o palabras, sin perjuicio de consumir posteriormente su turno sacando la letra correspondiente del recipiente del centro.

DE PODER A PODER

TABLERO N.º 5 (Figura N.º 24).—4 jugadores con un peón y un dado cada uno.

Se colocan los peones sobre las flechas de SALIDA, no existiendo en este juego punto de llegada y consistiendo en permanecer sobre el tablero mientras no sean eliminados.

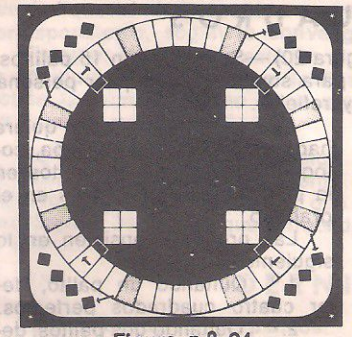


Figura n.º 24

Todos los peones pueden moverse en cualquier sentido sobre el círculo del tablero, pudiendo contar la tirada del dado sencilla o doble, según convenga. Cuando un peón consiga alcanzar a otro, lo cubrirá, dejándolo eliminado del juego.

SEGUROS. — Los peones que se encuentren en las casillas coloreadas, no pueden ser cazados.

Gana el jugador que consiga atrapar todos los peones.

JACQUET

TABLERO N.º 6—2 jugadores con 15 peones y 2 dados cada uno.

Un jugador empieza en la casilla 24 y el otro en la N.º 1.

Hay que llevar los 15 peones sobre las 24 puntas, de forma que lleguen al punto donde partió el contrario. El primero que lleve todos sus peones a través de todo el tablero será el vencedor.

Salida: Estarán todas las piezas fuera del tablero; se tirará con dos dados, y el que más puntuación consiga, empezará. Los puntos sacados nos indicarán de qué forma colocaremos los peones; así, si con un dado se saca un 2, y con el otro un 5, llevaremos un peón a la punta de flecha 2 y otro a la 5.

Pasch (dobles): Si se saca un doble con los dados (es decir, que ambos marquen igual número), no hay que considerar únicamente la puntuación sacada, sino también aquella situada en la cara sobre la que se apoya el dado: sacando dos 3 con los dados, llevaremos dos peones a la casilla 3 y otros dos a la 4. A partir del segundo doble se podrán colocar 4 peones en cada uno de los dos números (el que se lee en el dado en la parte superior, y que será igual en los dos dados, y el de la parte inferior, sobre la que se apoyan aquéllos). Así, si salen dos 5, pondremos cuatro peones en la casilla 5, y otros cuatro sobre la 2. Aparte de ello, se puede volver a tirar los dados, después de cada doble conseguido.

Cintas: En una misma casilla pueden estar a la vez varios peones de un mismo color. Dos peones de un mismo color constituyen una cinta. Una casilla cerrada por una cinta no puede ser ocupada por un contrario. Varias cintas, unas detrás de las otras, constituyen un puente, que si es lo suficientemente largo, puede estorbar mucho al adversario, puesto que las piezas de éste se estancarán delante del puente.

Captura: Si en la colocación inicial de las fichas, o durante el transcurso del juego, se coincide con una casilla ocupada por un solo peón del adversario, se tirará a éste fuera del tablero. El jugador cuyo peón haya sido capturado no podrá adelantar ninguno de sus otros peones, sino que tendrá que poner primeramente de nuevo en juego al peón capturado. Con un solo peón se pueden capturar 2 figuras contrarias en una misma jugada; si con los dados se saca un 3 y un 6 y hay un peón contrario que diste 3 casillas del nuestro, lo capturaremos, y si casualmente está otro a 6 casillas de este nuevo lugar, lo podremos capturar igualmente.

Avances: Tan pronto como un jugador haya puesto en juego todas sus piezas, tendrá que avanzar con ellas en dirección a la meta. Según convenga, podrá decidir si mueve un sólo peón con la suma de los puntos sacados con los dados, o si lo hace con dos peones. Es fundamental que primero se mueva la puntuación más baja con los peones. Así si se tiene un 2 y un 5, hay que mover primero dos casillas y luego 5, con el mismo o distintos peones. En el caso de que un jugador no pueda mover con peón alguno el número más bajo, tampoco lo podrá hacer con el más alto. Igualmente no podrá considerar primeramente la parte inferior de los dobles, si previamente no lo ha hecho con la superior. Si puede jugar la parte superior del doble, no necesita hacerlo totalmente con la parte inferior.

Salir del juego: Unicamente se podrá salir del juego con un peón, cuando todos ellos estén ya en la última cuarta parte del tablero (o sea entre las casillas 19 y 24 para uno de ellos, y entre 6 y 1 para el otro). Entonces podrán ir saliendo los peones del juego, y aquel que lo haga primero con sus 15 piezas, habrá ganado la partida.

SEMPRE AVANTI

TABLERO N.º 5.—2, 3 ó 4 jugadores con 4 peones y un dado.

Un peón se coloca en la casilla de salida, quedando los otros tres sobre el recuadro interior de su color (Fig. N.º 24).

Comienza el jugador que saca la más alta puntuación y adelanta tantos cuadros como puntos.

Para situar nuevo peón en la salida, es imprescindible sacar el N.º 6. — El número 6 siempre repite.

Si tuviera ya situado un peón en la casilla de salida, será imprescindible moverlo antes de sacar otro nuevo.

Seguros son las casillas coloreadas.

Forman barrera dos fichas de un mismo color situadas en cualquier casilla y nadie podrá pasar sobre ella incluido el dueño de la barrera, quien, si lo desea, puede mantenerla hasta que no pueda mover ningún otro peón.

Cuando un peón alcanza a otro en la misma casilla lo hará retroceder al seguro anterior. Si en éste hubiera formada una barrera, seguirá retrocediendo al otro.

Gana el primero que da la vuelta completa, situando sus peones sobre los cuadros negros, con tiradas de dado exactas.

EL RUSH

TABLERO N.º 5. (Figura N.º 24).—De dos a cuatro jugadores con 8 peones y 1 dado cada uno.

Cada jugador va poniendo en juego 4 peones por turno, siendo preciso sacar todos en las primeras tiradas. El resto de 4 peones queda en reserva para cumplir las sanciones de captura.

Movimientos: En cualquier sentido sobre el tablero.

Puntuación: La jugada del dado puede contarse sencilla o doble, a gusto del jugador. El 6 siempre repite.

Casilla: No existe ninguna de SEGURO. Pueden haber varios peones de un mismo color en la misma casilla.

Captura: Cuando un peón coincide en una casilla ocupada por un peón contrario, el jugador atrapado pagará un tanto (estipulado de antemano) a un fondo común, y deberá sacar en juego un peón de reserva, colocándolo en la casilla que desee, y al mismo tiempo el peón que ha efectuado la captura deberá cambiarlo de sitio a voluntad de su jugador.

Eliminación: El jugador que tenga ya sus cuatro peones de reserva puestos en juego, o sea, que está jugando con 8 peones, será eliminado del juego tan pronto sufra una captura.

Gana y retira el fondo apostado el jugador que elimine a todos los restantes.

EL SOLITARIO

TABLERO N.º 5. Figura N.º 25.—Para 1 persona con 32 peones.

Este juego está compuesto por un tablero con 33 círculos. Para comenzar el juego, el jugador salta sobre una ficha que él elige a su voluntad. Este juego consiste en que una ficha tome, como en las DAMAS, a la continua todas las veces que pueda, saltando por encima verticalmente, horizontalmente, hacia atrás, hacia delante, a derecha e izquierda, y colocándose dentro del círculo vacío inmediato situado al otro lado.

Queda bien entendido que al ejecutar cada ficha el salto, quitamos la ficha intermedia por encima de la cual pasó la ficha en movimiento. Para que la partida se gane no debe quedar más que una ficha en el círculo amarillo central.

SOLUCIONES.—En la última página encontrará las soluciones de este pasatiempo.

JUEGO DE POKER BANCA

TABLERO N.º 8 (Figura N.º 27).

Es éste un entretenido juego en el que pueden intervenir un número ilimitado de jugadores.

Figura n.º 27

Para designar quién ha de hacer de banquero, se lanza el dado por cada uno de los jugadores, llevándose la banca el que saque el AS.

En caso de que lo saquen dos o más jugadores, habrá desempate entre éstos tirando nuevamente el dado.

En el cartón están representadas las seis caras del dado del póker; la central, o sea el AS, corresponde a la banca, pudiendo los jugadores apostar a las cinco restantes.

Todos los jugadores pueden apostar a una o varias figuras, debiendo colocar sobre ellas la cantidad que deseen jugar.

Varios jugadores pueden apostar a una misma figura. — Una vez efectuadas las apuestas, se lanzará el dado por el banquero, debiendo éste abonar cuatro veces el importe de lo que haya depositado sobre la figura que haya salido y retirando las fichas que hayan en las restantes.

Si la que sale es el AS, es el banquero el que gana, retirando todas las fichas que se hayan jugado. — Si sale una figura a la que no se haya apostado, ganará igualmente el banquero.

HALMA

TABLERO N.º 9.—Dos personas con 19 peones cada una, o cuatro personas con 13 peones cada una.

Los jugadores colocan sus figuras en los ángulos opuestos. El fin del juego consiste en llevar las figuras a través de todo el tablero, a la esquina opuesta del adversario.

Se juega alternativamente, siguiendo las líneas de cuadros. No se puede avanzar si no está la casilla vecina desocupada. Sin embargo, se puede saltar a voluntad por encima de uno o varios peones, sean propios o del adversario. — Naturalmente, sólo se puede saltar sobre las figuras, en el caso de que haya después un cuadrado vacío. Tanto avanzando como saltando, se puede ir hacia adelante, hacia atrás o de lado. — Por ello, es posible, mediante una distribución de peones favorables, pasar de un lado a otro del tablero saltando. Los peones por encima de los cuales se ha saltado, no son eliminados del juego.

Será vencedor aquel que coloque primero todos sus peones en la esquina del adversario.

IN-OUT

TABLERO N.º 8 (Figura N.º 28).—Jugadores: 2, 3 ó 4, con 15 peones cada uno y un dado.

Este juego consta de dos fases:

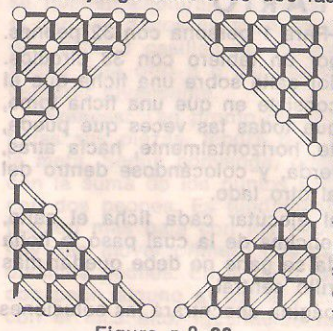


Figura n.º 28

En la primera, el jugador colocará peones sobre su triángulo, siempre que un dado saque el número par, poniendo tantos peones como indique el dado, y si el número que saca es impar, no coloca y corre el turno.

En la segunda fase, que es cuando ya tiene el jugador su triángulo lleno, retirará tantos peones como indique el dado, siempre que el número que saque sea impar. Si es par, no quita y corre el turno.

Cuando un jugador vacíe su triángulo, queda eliminado del juego, ganando el último que mantenga peones en el suyo.

HALMA VELOZ

TABLERO N.º 9.—2 a 4 jugadores.

En este juego se ocupan tan sólo los seis cuadros situados entre las líneas coloreadas por otros tantos peones.

Se siguen las reglas del Halma para el movimiento de peones: El que primero ocupe con sus peones los 6 cuadros contrarios ha ganado la partida.

EL 421

TABLERO N.º 6.—2 jugadores con 4 peones cada uno
3 jugadores con 3 peones cada uno
4 jugadores con 2 peones cada uno
} Tres dados

El juego consiste en salir de la casilla N.º 1 y alcanzar la número 24. — Los jugadores tiran por turno, efectuándose los avances de la siguiente forma:

Sacando el 4-2-1, adelante 10 tantos. — Sacando un doble, adelanta lo que indique el tercer dado. — Sacando los tres dados iguales, adelante 3 casillas. — Sacando números consecutivos (1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 ó 4-5-6), adelanta 2 casillas. — Las demás combinaciones (2-3-5, etc), atrasa un puesto.

Reglas: Tiene derecho cada jugador a tirar los dados tres veces, dejando sobre la mesa aquellos cuyos puntos considere interesantes para ligar la mejor combinación.

En cada casilla solamente puede haber peones de un mismo color. Cuando un peón se sitúe en la casilla donde haya uno o varios peones de otro jugador, ocupará ésta, obligándolo(s) a retroceder 10 puestos; naturalmente, si éstos a su vez coinciden en una casilla ocupada por otro(s) peones, les obligará a retroceder otros 10 puestos, y así sucesivamente.

Importante: Los peones situados sobre el tablero no podrán avanzar mientras su jugador tenga algún peón fuera de juego.

El que antes consiga sobrepasar el N.º 24 con todos sus peones será el ganador de la partida.

GOBANG

TABLERO N.º 9.—2, 3 ó 4 jugadores con 15 peones.

Cada jugador colocará por turno un peón sobre un cuadro del tablero, intentando por una parte colocar 5 en línea recta, y por otra, evitar que el adversario lo pueda hacer.

Si colocados todos los peones sobre el tablero no se ha conseguido hacer una línea de 5, las jugadas pueden hacerse cambiando los peones de sitio a voluntad del jugador.

Gana el primero que consiga colocar los 5 en línea.

PIRAMIDAL

TABLERO N.º 8 (Figura N.º 28).—Jugadores: 2, 3 ó 4 con 15 peones cada uno y un dado.

El juego consiste en llenar cada uno el triángulo de su color. Se han de ir llenando por líneas completas horizontales, o sea, que si un jugador tiene ocupada la tercera línea y vuelve a sacar el 3, no podrá poner y corre el turno. — El jugador que antes complete su triángulo será el ganador.

El dado saca 5: El jugador que obtenga esta jugada y tenga la fila 5 desocupada, la ocupará; pero en este caso o aunque ya la tuviera ocupada, el resto de los jugadores quitarán un peón de la fila que más les interese.

El dado saca 6: El jugador que consiga esta jugada colocará un peón en su triángulo donde más le interese, y el resto de jugadores retirarán un peón del suyo.

En ningún caso podrá colocar un jugador dos fichas en distinta línea. En el caso de haber quitado peones de cualquier

línea completa, debe completarla con el número exacto que le falte, y en caso de sacar un 6, podrá colocar un peón donde más le interese.

TIPPY

TABLERO N.º 9.—2 a 4 personas con 15 peones cada una.

Los jugadores van colocando por turno sus peones en los puntos de cruce de los cuadros del tablero, siendo el objetivo del juego rodear con 4 peones simétricamente situados a un peón contrario. — Hay, por lo tanto, dos formas distintas de poder rodear a un peón. — El que consiga cerrar el cerco de esta forma quitará el peón capturado del tablero, eliminándolo del juego. — El punto que haya quedado libre puede ser nuevamente ocupado en el transcurso de la partida.

Cuando todos los peones estén sobre el tablero, las jugadas pueden hacerse cambiando los peones de sitio a voluntad del jugador.

Se considera terminado el juego cuando hayan sido capturadas todas las piezas, o bien cuando éstas estén colocadas de forma que no sea posible la captura de ninguna de ellas.

Es ganador el que haya apresado más peones enemigos.

JUEGO DEL ASALTO

TABLERO N.º 5 (Figura N.º 25).

La parte superior (Círculos rojos), representa la fortaleza, que, defendida por dos soldados solamente, ha de luchar contra las cuatro partes inferiores, ocupadas por los sitiadores. — Los dos soldados sitiados se colocan a voluntad en la parte superior y los soldados sitiadores se deben colocar sobre los 24 puntos restantes.

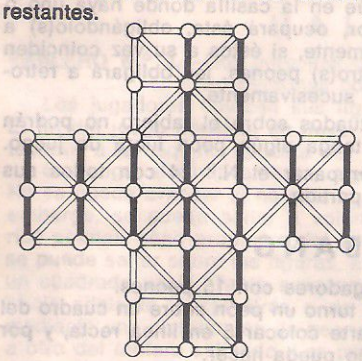


Figura n.º 25

Los 24 soldados sitiadores sólo pueden avanzar en dirección recta o diagonal, sin poder retroceder ni seguir las líneas amarillas. — A cada jugada, uno de los soldados adelanta un paso del punto donde está al inmediato, si está desocupado.

Los dos soldados sitiados pueden seguir todas las líneas, incluso las amarillas y diagonales, lo mismo avanzando que retrocediendo, y pueden situarse en todos los puntos que no sean ocupados.

Estos soldados, a cada jugada adelantan un paso, excepto cuando toman un sitiador, lo cual se hace lo mismo que en el juego de Damas; es decir, que se puede tomar cada soldado sitiador detrás del cual se encuentre un punto desocupado; asimismo se pueden tomar varios avanzando y retrocediendo.

Los dos soldados sitiados deben procurar siempre poderse retirar a la fortaleza.

Los 24 sitiadores no pueden tomar ninguno de los sitiados, pero sí les pueden soplar como en el juego de Damas cuando se descuidan de tomar a uno cualquiera de ellos. — La combinación de este juego consiste en expulsar los dos defensores fuera de la fortaleza y ocupar los nueve puntos de ella con sitiadores.

Se juega por dos personas alternativamente, como el juego de Damas.

RÈGLEMENTS EN FRANÇAIS

ROULETTE ET POINT

1.º Ce passe-temps intéressant peut se jouer avec n'importe quel nombre de participants, soit individuellement, soit par équipes.

2.º Le jeu doit être contrôlé et les décisions doivent être prises par un arbitre.

3.º Le paquet de questions avec l'inscription par dessous, se placera face à l'arbitre qui fera fonctionner la roulette, et lira à voix haute la lettre de la chance, lorsqu'elle s'arrêtera. Ensuite, il prendra la carte supérieure et lira la question. Les réponses doivent consister en un seul mot, qui réponde à la question, et qui, forcément, commencera par la lettre indiquée à la roulette.
Le premier joueur qui répondra correctement à la question se chargera de la carte reussie. Le vainqueur sera le joueur ou l'équipe qui obtiendra le plus grand nombre de cartes.

4.º Si personne ne donne la solution, la carte se place sous la pile, et le jeu continue.

5.º On peut aussi faire sortir la lettre et lire la question au joueur dont c'est le tour; s'il répond bien, on lui donne la carte, dans le cas contraire, on la place au fond du paquet, et le jeu continue.

6.º Il est possible et même intéressant de discuter la validité de la réponse, et dans ce cas la décision de l'arbitre sera sans appel.

PARCHEESI

TABLEAU N.º 1.—2, 3, 4 joueurs avec 4 jetons et 1 dé chacun.

On place les jetons dans les cases d'attente, le but étant en sortant de la case A, de faire le tour de tout le jeu, comme l'indique la figure N.º 15.

REGLE N.º 1.—Pour poser un jeton sur le jeu, il faut faire un 5.

REGLE N.º 2.—Les joueurs jouent à leur tour, avançant d'autant de cases que l'indique le dé, avec n'importe quel jeton.

REGLE N.º 3.—On rejoue le 6, mais si l'on sort trois 6 de suite, le jeton bougé auparavant ira a la Case d'attente.

REGLE N.º 4.—Si un joueur a ses 4 jetons en jeu, s'il sort un 6, il compte un 7.

REGLE N.º 5.—Si un jeton coïncide dans une case, avec un jeton d'une couleur distincte, il le tue, l'obligeant à retourner a la case d'attente. Le tueur avance de 20 cases avec n'importe quel jeton de ceux qu'il a en jeu.

REGLE N.º 6.—Sont exceptés du cas antérieur les jetons qui occupent les cases signalées par un cercle, qui s'appellent REFUGES.

REGUE N.º 7.—Deux jetons de même couleur, dans une case, forment barrage. Il devra se défaire quand le joueur qui l'a formée sortira un 6.

REGLE N.º 8.—Chaque jeton qui entre à la maison, donne le droit à son joueur d'avancer de 10 cases avec le jeton qu'il désire. Pour entrer à la maison, il faut que le nombre de points obtenus soit exact.
Le joueur qui, le premier, parvient à faire entrer à la maison ses 4 jetons, a gagné.

JEU DE L'OIE

TABLEAU N.º 2.—2 joueurs ou plus avec un jeton chacun. Deux dés. Chaque joueur jette les dés à son tour, et avance d'autant de cases que l'indiquent les dés.

Si l'on tombe dans une case représentant une Oie, on passe à l'Oie qui vient inmédiatement après, et on rejoue.

Pour les numéros que nous indiquons à la suite, chaque fois qu'un joueurs y tombe, il paiera une somme fixée d'avance au

fond commun, et l'on suivra les règles suivantes:

N.° 6, on passe au 12.

N.° 19, on perd 2 tours.

N.° 26, si en rejouant on sort le 3, on passe au N.° 53.

N.° 31 et 52, on attend qu'un autre joueur vienne et se place à l'endroit que l'on a laissé.

N.° 42, on recule au N.° 30.

N.° 58, on recule au N.° 1.

Si au cours de la partie on tombe dans une case occupée par un autre joueur, celui-ci passera à la case laissée par l'arrivant.

Celui qui arrive le premier au N.° 63, gagne la partie, à condition d'obtenir le nombre de points exact, sinon, il lui faudra reculer d'autant de cases que de points supplémentaires.

Ce recul est soumis à toutes les règles du jeu.

PRENDS ET METS

Le nombre de joueurs est illimité.

1.° Créer un fond commun avec des apports de tous les joueurs en proportions égales.

2.° Tirage au sort de celui qui commencera la partie.

3.° Fixer le montant que l'on doit mettre ou retirer suivant les signes qui se trouvent sur la partie inferieur de la toupie.

4.° Ou jouera suivant un tour, payant ou touchant du fond selon la règle N.° 3.

LES SOURIS

TABLEAU N.° 0 (Figure N.° 16).—Joueurs: 2, 3 ou 4, chacun avec une souris de couleur, un dé et 4 jetons pour effectuer les paiements.

On joue chacun son tour en posant sa souris sur le numéro indiqué par le dé. — Quand une souris se place sur une case occupée par une autre, elle recevra une fiche de celle-là. Si une souris occupe la case de sa couleur, elle ne paie pas si elle est occupée par une autre. Lorsqu'une souris trouve occupé la case de sa couleur elle recevra 2 fiches.

Si l'on on occupe les cases numéro 1 ou 6, on paie une fiche à chaque joueur, excepté à ceux qui occupent ces mêmes cases.

Les joueurs qui épuisent leurs jetons sont éliminés si, lorsque c'est leur tour, ils n'ont eu aucun jeton.

Si un joueur ne dispose pas d'assez de pions pour effectuer un paiement, il commencera à payer les joueurs situés à sa droite.

Le joueur qui a réussi à rassembler tous les jetons de ses adversaires gagne la partie.

MULTIPLIER ET ADDITIONNER

TABLEAU N.° 0 (Figure N.° 17).—Joueurs: 2, 3 ou 4, chacun avec 4 pions ou jetons, d'une couleur.

On jette le dé chacun à son tour, plaçant le pion sur le jeu dans la case indiquée par le dé. — Dans une case il peut y avoir les pions d'une ou plussieurs joueurs. — Quand un joueur a tous ses jetons placés sur le jeu, en jettant le dé il peut avancer, soit en multipliant le numéro de la case qu'il occupe par celui indiqué par le dé, soit en l'additionnant, pour occuper la case correspondante, selon ce qui lui convient.

Exemple: Un joueur est en 3 et sort un 5, il peut occuper le 15 en multipliant, ou le 8 en additionnant. Si, au contraire, il occupe la case 14, il ne peut faire autre chose qu'additionner, puisqu'il lui est impossible de multiplier.

Le vainqueur est celui qui parvient à placer tous ses pions dans la case 36, en faisant attention d'obtenir le nombre de points exact, car, s'il était plus grand, une fois parvenu au numéro 36 il lui faudrait reculer d'autant de cases que de points supplémentaires.

DERNIER

DERNIER.—Pour 2 joueurs: 12 batonnets.

On place les batonnets sur 3 rangs selon la figure N.° 18.

Chaque joueur peut enlever, chacun à son tour, autant de pièces qu'il le désire de chaque groupe horizontal, n'étant pas possible d'enlever simultanément plus d'un rang. Le joueur qui ramasse le dernier batonnet a perdu la partie.

On peut jouer un nombre déterminé de parties.

C'est un jeu qui stimule beaucoup l'agilité mentale, cependant, il y a un petit truc dont nous donnons la solution dans la dernière page, pour que les possésseurs de nos Jeux Réunis puissent briller devant leurs amis.

TAKE

TABLEAU N.° 0 (Figure N.° 16).—Deux joueurs ou plus, avec un dé et un certain nombre de jetons à decider.

Le joueur qui sort le plus petit nombre avec le dé, commence. Le jeu consiste à placer les jetons ou pions dans la case indiquée par le dé. Si elle est occupée, on retire le pion qui l'occupe, ou si elle est vide, on y laisse celui qui l'a atteinte.

Lorsqu'un joueur termine ses jetons, il est éliminé, si, en jetant les dés, il ne parvient à gagner aucun jeton. — Lorsqu'il reste seulement deux joueurs, on joue avec deux dés, selon les mêmes régles.

Le joueur qui arrive à reunir tous les jetons de ses adversaires est vainqueur.

3 EN LIGNE

TABLEAU N.° 2 (Figure N.° 19). — Deux joueurs prennent part chacun pourvu de trois pions ou fiches de la même couleur qui est distincte pour chaque joueur.

Les jeux se font alternativement; pour commencer on tire au sort. — Le joueur initie le partie place sa fiche dans le cercle central d'où il ne peut plus la bouger jusqu'à la fin de la partie. Toutes les autres fiches peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction et peuvent occuper les cercles libres.

Il est nécessaire de bouger une fiche chaque fois qu'il correspond au joueur.

Celui qui parvient à placer ses trois fiches sur une même ligne droite gagne la partie. L'adversaire cherchera de l'éviter en se servant de ses fiches.

JEU DES CARRES

FIGURE N.° 20.—Il s'agit d'un passe-temps bon pour soumettre une personne quelconque à une preuve d'imagination et de reflexes.

A la personne qui va être soumise à la preuve, on lui presentera les quinze petits bâtons dans la position indiqué sur la gravure.

Les preuves seront les suivantes:

1.—En retirant un bâton, laisser quatre carrés parfaits.

2.—En retirant deux bâtons, laisser aussi quatre carrés.

3.—En retirant trois bâtons, laisser trois carrés.

4.—En retirant quatre bâtons, laisser deux rectangles.

5.—En retirant cinq bâtons, laisser aussi deux rectangles.

ISSUES.—Vous les trouverez dans la dernière page.

FAIRE ET PRENDRE DES MOTS

Mettre toutes les lettres dans un récipient quelconque placé au centre de la table de manière à ce qu'elles puissent être prises par tous les joueurs sans être vues.

Le jeu consiste à prendre ces lettres une à une à tour de rôle, afin de parvenir à former des mots; le gagnant étant celui qui, le premier, parviendra à former un nombre déterminé de mots. Préalablement on aura fixé le nombre de mots qu'il faudra former pour gagner la partie. (Par exemple, cinq mots.)

Une fois ayant établi lequel des joueurs doit commencer, celui-ci prendra deux lettres, lesquelles, si ne forment pas un mot, devront être laissées sur la table au centre, hors du récipient, de manière que les autres joueurs puissent les voir.— Le joueur suivant sort une seule lettre du récipient. Il doit apprécier si avec les deux autres qui se trouvent sur le centre de la table en dehors du récipient il lui est possible de former un mot. S'il en est ainsi, il le placera sur la table devant lui. — Il passe le tour au joueur suivant, qui procède de la même manière, sortant toujours seulement une lettre.

Naturellement, n'importe quel nombre de joueurs peuvent prendre part à ce jeu. Nous avons déjà vu la marche du jeu qui consiste à former des mots avec la lettre que chaque joueur sort et celles que les autres joueurs abandonnent sur le centre de la

table. — Mais, on peu également former des mots si en ajoutant la lettre que l'on sort au mot déjà formé par n'importe quel des autres joueurs, on peut former un nouveau mot. Dans ce cas il peu le lui VOLER et le prendre pour le placer devant lui sur la table de jeu. Par exemple, un joueur sort la lettre E et un autre possède déjà formé le mot MER; il peut prendre ce mot pour le transformer en MERE. De même on peut voler un mot, si en ajoutant la lettre prise par le nouveau joueur, ce mot peut se transformer de quelque manière. Par exemple: il prend la lettre E et un autre a le mot PAS; il vole ce mot et le transforme en SAPE.

Si un joueur voit lorsque son tour est venu que le joueur précédent a laissé des lettres pour former un mot, ou pour transformer celui d'autres joueurs, il pourra s'approprier de ces lettres ou mots, sans préjudice de jouer à son tour et tirer la lettre correspondante du récipient.

DE POUVOIR EN POUVOIR

TABLEAU N.° 5 (Figura N.° 24)).—4 joueurs avec un pion et un dé chacun.

On place les pions sur les flèches de départ, quoique, dans ce jeu, il n'y ait pas d'arrivée, et que le jeu consiste à rester sur le jeu, sans être éliminé.

Tous les pions peuvent bouger dans n'importe quel sens sur le cercle du jeu, le coup de dé pouvant être compté simple ou double, comme on voudra. Quand un pion reussit à se attraper un autre, il le couvrira, l'éliminant ainsi du jeu.

Refuges: Les pions que se trouvent dans les cases colorées ne peuvent être chassées.

Le joueur qui reussit à attraper tous les pions, gagne la partie.

JACQUET

TABLEAU N.° 6.—2 joueurs, avec 15 pions et 2 dés chacun.

Un joueur commence au N.° 24 et l'autre au N.° 1.

Il faut conduire les 15 pions sur les 24 pointes, de façon à ce qu'ils arrivent au point d'ou est parti l'adversaire. Le premier qui a emmené ses pions à travers tout le jeu, sera vainqueur.

Départ: Tous les pions seront hors du jeu. On jettera deux dés, et celui qui obtiendra le plus de points commencera. Les points obtenus indiqueront comment on placera les pions; ainsi, si l'on obtient un 2 avec un dé, et 5 avec l'autre, on placera un pion sur la pointe de la flèche 2, et l'autre sur la 5.

Pasch (double): Si l'on obtient un double avec les dés (c'est-à-dire, que les deux marquent le même numéro), il ne faut pas seulement regarder al somme obtenue, mais aussi la somme inscrite sur chaque dé: si l'on obtient deux 3 avec les dés, on posera deux pions sur la case 3, et deux autres sur la case 4. A partir du deuxième double, on pourra poser 4 pions sur chacun des deux numéros (celui qui sort sur le dé, à la partie suppérieure, et qui sera égal sur les deux dés, et celui de la partie inférieure, sur laquelle ils s'appuient). Ainsi, s'il sort deux 5, on posera 4 pions dans la case 5, et 4 autres dans la 2. A part cela, on peut rejouer après chaque double.

Enceinte: Dans la même case il peut y avoir en même temps plusieurs pions d'une même couleur. Deux pions de même couleur forment enceinte. Une case fermée par une enceinte ne peut être occupée par un adversaire. Plusieurs enceintes, l'une derrière l'autre, forment un pont, qui s'il est assez long peut gêner beaucoup l'adversaire, car ses pions s'arrêteront devant le pont.

Capture: Si, pendant que l'on pose les pions, ou durant le jeu, on se trouve dans une case occupée par un seul pion à l'adversaire, on le jette hors du jeu. Le joueur dont le pion a été capturé ne pourra avancer aucun de ses pions avant d'avoir remis en jeu le pion capturé. Avec un seul pion on peut capturer deux pions adverses d'un seul coup; si avec les dés on sort un 3 et un 6, et qu'il y ait un pion adverse à 3 cases, on le capture, et, si par hasard, il y en a un autre à 6 cases du nouvel endroit, on peut également le capturer.

Avance: Dès qu'un joueur a mis en jeu tous ses pions, il devra les avancer en direction du but. A sa convenance, il pourra décider d'avancer avec un seul pion, avec la somme des points obtenus par les dés, ou le faire avec deux pions. Il est obligatoire de bouger d'abord les points les plus bas, avec les pions. Ainsi, si l'on a un 2 et un 5, il faut bouger d'abord 2 cases, et ensuite 5, avec le même pion ou avec un autre. Dans le cas ou un joueur ne pourrait bouger aucun pion sur le numéro le plus bas, il ne pourra pas le faire non plus, avec le plus haut. De la même façon, on ne pourra pas considerer d'abord la partie inférieure des doubles, si auparavant on ne l'a pas fait avec la partie supérieure. Si on peut jouer la partie supérieure du double, on n'a pas à le faire totalement avec la partie inferieure.

Sortir du Jeu: On pourra sortir du jeu uniquement avec un pion, quand tous sont déjà sur le dernier quart du jeu (c'est-à-dire entre les cases 19 et 24 pour l'un, et entre 6 et 1 pour l'autre). Alors les pions pourront commencer à sortir du jeu, et celui qui le fait avec ses 15 pions aura gagné la partie.

SEMPRE AVANTI

TABLEAU N.° 5.—2, 3 ou 4 joueurs, avec 4 pions et un dé.

Un pion se place dans la case de départ; on conserve les trois autres dans le carré de réserve de sa couleur (Fig. N.° 24).

Le joueur qui obtient le plus de points commence, et avance d'autant de carrés qu'il a obtenu de points. — Pour placer un nouveau pion au départ il faut faire un 6. — Le numéro 6 se rejoue toujours. — S'il y avait déjà un pion situé au départ, il est obligatoire de le bouger avant d'en mettre un autre. — Les cases colorées sont cases de sécurité. — 2 pions situés dans la même case forment barrage et personne ne pourra le franchir, ni même le propriétaire du barrage, qui s'il le désire, peut le maintenir jusqu'a ce qu'il ne puisse bouger aucun autre pion. —

Quand un pion en rejoint un autre, dans la même case, il le fera reculer dans le refuge anterieur. Si dans celui-là il y avait barrage, il continuera à reculer jusqu'au suivant. — Le premier qui fait le tour complet en plaçant ses pions sur les carrés noirs, obtenant le nombre de points exact avec les dés, gagne la partie.

LE RUSH

TABLEAU N.° 5.—Figure N.° 24.

De 2 à 4 joueurs, avec 8 pions et un dé chacun.

Chaque joueur met en jeu 4 pions, à son tour, étant obligatoire de tous les sortir aux premiers coups de dés. Le reste des 4 pions reste en réserve pour payer les amendes de capture.

Mouvements: En n'importe quel sens sur le jeu.

Points: Les points indiqués par le dé peuvent être comptés simple ou doubles, au choix du joueur. Le 6 est toujours rejoué.

Cases: Il n'en existe pas qui serve de refuge. Il peut y avoir plusieurs pions de même couleur dans la même couleur dans la même case.

Capture: Quand un pion tombe dans une case occupée par un pion adverse, le joueur attrapé payera une certaine somme (décidée auparavant) à un fond commun, et devra sortir un pion de réserve, le plaçant dans la case qu'il désire, et en même temps le pion qui a fait la capture devra changer d'endroit selon la volonté de son joueur.

Elimination: Le joueur qui a déjà ses 4 pions de réserve mis en jeu, c'est-à-dire qui joue avec 8 pions, sera éliminé du jeu dès qu'il aura un pion capturé. Le joueur qui élimine tous les autres gagne et s'empare du fond des mises.

SOLITAIRE

TABLEAU N.° 5.—Figure N.° 25 — 1 joueur avec 32 pions.

Pour débuter, le joueur enlève une fiche quelle qu'elle soit à sa volonté.

Ce jeu consiste en se qu'une fiche prend comme aux dames celle qui lui est contigüe toutes les fois qu'elle le peut, en sautant par dessus, verticalement, horizontalement, en arrière, en avant, à droite et à gauche et en tombant dans le cercle vide immediatement placé de l'autre côté.

Il est bien entendu qu'en exécutant la marche de chaque fiche, on enlève la fiche intermediaire par-dessus laquelle saute la fiche en mouvement. Pour que la partie soit gagnée, il ne doit plus rester qu'une fiche dans le cercle jaune du centre.

JEU DE POCKER BANQUE

TABLEAU N.° 8 (Figure N.° 27).

C'est un jeu qui entretient et auquel peuvent prendre part un nombre indeterminé de joueurs.

Pour désigner qui doit être le banquier chaque joueur lancera le dé et la banque est pour celui qui sort l'As. — Dans le cas où deux joueurs ou plus ont l'As il faut départager par un nouveau tour de dés entre eux.

Sur le carton sont représentées les six figures au côté du pocker, au centre soit l'As correspond à la banque, les joueurs pouvant parier sur les cinq autres. — Tous les joueurs peuvent parier une ou plusieurs figures devant y placer le montant qu'il désire jouer. — Plusieurs joueurs peuvent parier sur une même figure. Une fois les jeux faits, le banquier lancera le dé, celui-ci devra payer quatre fois le montant des mises qui se trouvent déposées sur la figure gagnante et il retirera toutes les fiches qui ont été jouées.

Si l'As gagne c'est le banquier qui gagne et retire toutes les fiches jouées.

S'il sort une figure sur laquelle il n'y a pas de mise le banquier gagnera également.

HALMA

TABLEAU N.° 9.—Deux personnes avec 19 pions chacune ou 4 personnes avec 13 pions chacune.

Les joueurs placent leurs pions dans les angles opposés. Le but du jeu est d'amener les pions à travers tout le jeu jusqu'à l'angle opposé de l'adversaire.

On joue alternativement, suivant les lignes de carrés. On ne peut avancer si la case voisine n'est pas libre, cependant, on peut sauter à volonté par-dessus un ou plusieurs pions, qu'ils soient à soi ou à l'adversaire.

Naturellement, on peut seulement sauter les pions s'il y a derrière une case vide. On peut avancer, reculer, aller en biais, tant en glissant qu'en sautant.

Pour cela, il est possible, grâce à une disposition de pions favorables, de passer d'un côté à l'autre du jeu. Les pions par-dessus lesquels on a sauté ne sont pas éliminés du jeu.

Le vainqueur sera celui qui, le premier, aura placé tous ses pions dans l'angle de l'adversaire.

IN-OUT

TABLEAU N.° 8 (Figure N.° 28).—Joueurs: 2, 3 ou 4, avec 15 pions chacun et un dé.

Ce jeu comprend deux phases:

—Dans la première, le joueur placera les pions sur son triangle, chaque fois que le dé donne un numéro pair, en posant autant de pions que l'indique le dé, et si le dé indique un numéro impair, il ne pose rien et passe son tour.

—Dans la deuxième partie, lorsque le joueur a rempli son triangle, il retire autant de pions que l'indique le dé, chaque fois qu'il sort un numéro impair. Si le numéro est pair, il n'enlève rien et passe son tour.

Lorsqu'un joueur vide son triangle, il est éliminé. Celui qui garde des pions dans le sien gagne la partie.

HALMA RAPIDE

TABLEAU N.° 9.—2 ou 4 joueurs.

Dans ce jeu on occupe seulement les 6 carrés situés entre les lignes colorées par autant de pions.

On suit les règles du halma pour le mouvement des pions.

Celui qui le premier occupe avec pions les quatre carrés adverses a gagné la partie.

LE 421

TABLEAU N.° 6.—2 joueurs avec 4 pions chacun
3 joueurs avec 3 pions chacun } 3 dés
4 joueurs avec 2 pions chacun

Le jeu consiste à sortir de la case N.° 1 et à arriver à la case numéro 24.

Les joueurs jettent les dés à leur tour, les avances s'effectuant de la façon suivante:

— En sortant le 4-2-1, on avance de 10 points.

— En sortant un double, on avance du nombre de points indiqué par le troisième dé.

— En sortant les trois dés égaux, on avance de 3 cases.

— En sortant des numéros consécutifs (1-2-3), (2-3-4), (3-4-5), (4-5-6), on avance de 2 cases.

— Les autres combinaisons (2-3-5, etc.), reculent d'un point.

Regles: Chaque joueur a droit de jetter les dés trois fois, laissant sur la table les points qu'il considère interessants pour obtenir la meilleure combination.

Dans chaque case il ne peut y avoir que des pions d'une même couleur. Quand un pion arrive dans une case où il y a un ou plusieurs pions d'un autre joueur, il l'occupera, les obligeant à reculer de 10 cases, mais, naturellement, si ceux-ci, à leur tour, coïcidaient dans une case occupée par d'autres, ils les obligeraient à reculer de 10 cases et ainsi de suite.

Important: Les pions situés sur le jeu, ne pourront pas avancer si le joueur a quelque pion situé hors du jeu.

Celui qui, le premier aura dépassé le N.° 24 avec tous ses pions aura gagné la partie.

GOBANG

TABLEAU N.° 9.—2, 3 ou 4 joueurs avec 15 pions.

Chaque joueur placera, à son tour, un pion sur un carré du jeu, essayant d'une part d'en placer 5 en ligne droite, et d'autre part, d'empêcher l'adversaire d'en faire autant.

Si, lorsque tous les pions sont placés sur le damier, on n'a pas pu former une ligne de 5, on peut jouer en changeant les pions d'endroit, selon la volonté du joueur.

Le premier qui reussit à former une ligne de 5 gagne la partie.

PIRAMIDAL

TABLEAU N.° 8 (Figure N.° 28).—Joueurs: 2, 3 ou 4 avec 15 pions chacun, et un dé.

Le jeu consiste à remplir chacun le triangle de sa couleur. On doit le remplir par lignes complètes horizontales, c'est-à-dire que si, un joueur occupe la troisième ligne, et qu'il rejoue le trois, il ne pourra rien mettre, et passera son tour. — Le joueur qui finit son triangle le premier sera vainqueur.

Le dé sort 5: Le joueur qui l'a obtenu et possède la ligne 5 inoccupée, l'occupera, mais dans ce cas, ou même s'il l'a occupée, le reste des joueurs enlèvera un pion de la file qui les intéresse le plus.

Le dé sort 6: Le joueur qui a obtenu ce numéro, posera un pion dans son triangle, où ça l'interésse le plus et le reste des joueurs retirera un pion des leurs.

En aucun cas, un joueur ne peut poser deux pions sur des lignes différentes. Dans le cas ou on a enlevé des pions d'une ligne complète, on doit la compléter avec le numéro exact qui lui manque, et, dans le cas ou l'on obtiendrait un 6, on pourra poser un pion là où c'est le plus intéressant pour le joueur.

TIPPY

TABLEAU N.° 9.—2 à 4 personnes avec 15 pions chacune.

Les joueurs placent leurs pions chacun leur tour, aux angles des carrés du jeu, l'objectif du jeu étant d'entourer un pion adverse avec 4 pions situés symétriquement.

Il y a donc deux formes d'entourer un pion. — Celui que parvient à fermer le cercle de cette façon enlévera le pion capturé l'éliminant ainsi du jeu. — Le pion resté libre peut être occupé au cours de la partie.

Quand tous les pions sont sur le jeu, les joueurs peuvent s'arranger en changeant les pions d'endroit selon la volonté du joueur.

On considère que le jeu est terminé quand tous les pions ont été capturés ou qu'ils soient placés de telle façon qu'on n'en puisse capturer aucun.

Le gagnant est celui qui a capturé le plus de pions ennemis.

JEU D'ASSAUT

TABLEAU N.° 5.—Figure N.° 25.

La partie supérieure, cercles rouges, represente la forteresse qui défendent seulement deux soldats que doivent lutter contre les quatre parties inférieures occupées par les assiègeants.

Les deux soldats assiégés se placent comme ils veulent dans la partie supérieure et les soldats assiègeants doivent se placer sur les 24 points restants. — Les 24 soldats assiègeants peuvent seulement avancer en ligne droite ou diagonale, sans pouvoir revenir en arrière ni suivre les lignes jaunes. — A chaque coup un des soldats avance d'un pas du point où il se trouve à celui immédiat s'il n'est pas occupé. — Les 2 soldats assiégés peuvent suivre toutes les lignes même les jaunes et les diagonales, en avançant ou en revenant en arrière et peuvent se placer sur tous les points qui ne sont pas occupés. — Ces soldats avancent un pas à chaque coup, excepté lorsqu'ils mangent un assiègeant, ce qui se fait de la même manière qu'au jeu de Dames, c'est à dire, que l'on peut prendre chaque soldat assiègeant dont un point derrière se trouve libre; on peut également en manger plusieurs en avançant et en revenant en arrière. — Les deux soldats assiégés doivent toujours chercher à pouvoir se retirer dans la forteresse. — Les 24 assiègeants ne peuvent manger aucun des assiégés mais ils peuvent les souffler comme au jeu de Dames lorsqu'ils ne mangent pas n'importe quel des assiègeants. — La combinaison de ce jeu est d'expulser les deux assiégés en dehors de la forteresse et d'en occuper les points avec les assiègeants. — Il se joue par deux personnes alternativement comme le jeu de Dames.

ENGLISH RULES

LUDO

BOARD N.° 1.—2, 3, 4 players with 4 counters and 1 dice each.

The counters are placed in the waiting squares, from which they must leave House A and go round all the board as shown in Figure N.° 15.

RULE N.° 1.—To start playing with a counter, it is necessary to get 5 points with the dice.

RULE N.° 2.—The players throw their dice in turn, moving forward as many spaces with any of their counters as the number of points they get with the dice.

RULE N.° 3.—If a player gets 6 points with his dice, he is allowed a second throw. However, if he gets 6 points in three consecutive throws, the last counter moved will go back to the waiting square.

RULE N.° 4.—When a player has his four counters all moving, if he gets 6 points with the dice he will actually count them as seven.

RULE N.° 5.—When a counter comes into a space already occupied by another square. The killer moves forward 20 spaces with any of his counters actually playing.

RULE N.° 6.—All counters occupying the spaces marked with a circle, called SAFETY, are not included in the above rule.

RULE N.° 7.—Two counters of the same colour occupying the same space form a BARRIER. This barrier will be broken when the player who has formed it gets 6 points with his dice.

RULE N.° 8.—Each counter that reaches HOME allows his player to move forward 10 spaces with any other counter he chooses. In order to reach HOME, it is necessary to get the exact number of points required.

The player who gets his 4 counters HOME first wins the game.

GOOSE GAME

The number of players is undetermined. They will follow the order by their ages, beginning always by the younger one.

Each gamer will throw the dice when his turn comes and every one of them will have an individual chip to mark the position of his game.

Before starting, every one the gamblers will deposit five points in the common box, and the oldest of them will be the cashier or trustee, and he will govern the process of the game.

None of the players may stop in any of the numbers where the GEESE are, which follow the order of 9 to 9. Therefore, if any of the players or gamblers gets a number which forces him to place his chip on one of them, he will continue to throw the dices until the number of points he get does not fall on any of the GEESE.

Every time that one of the gamblers is reached by another one with a number equal, he will pay two points to him and will exchange places with him, taking the place that his opponent had before reaching him.

Number 6 and 12.—When the gabler gets a bridge, he will pay whatever has been agreed before starting the game, to cross the bridge, and will accupy the next number.

Number 19.—Inn. When you fall in this number, you will pay five points to the Lodging Box, and will rest two turns.

Number 26.—When the gambler occupies this number and he gets three points when throwing the dices again, he can jump to number 53.

Number 31.—He who will be unfortunate enough to fall in this number, will have to remain there til another gambler comes to replace him.

Number 40.—He who falls in this number will get five points from the box.

Number 42.—Labryrinth. Will pay five points to get out of it and will go back to number 34.

Number 52.—The unfortuned one to fall in this number, will remain there during three turns and will pay five points to the box.

Number 58.—The very unfortuned one falling in this number will pay five points to get rid of the death and will go back to number 1.

Number 63.—The gambler who exceeds this number will be obliged to go back as many numbers as he has exceeded. To enter the Waterfall, the Goose Garden, it is necessary to get the exact number. The gambler may throw a single die when reaching this situation.

When there are more than two gamblers, the game will continue until a second one reaches number 63, the Goose Garden, and will share with the first one the money in the box: two thirds for the first one and the rest for the second.

TAKE AND PUT

Any number of players can play.

1.—Make a pot in which all the players will put in the same number of chips.

2.—Throw to see who begins the game.

3.—The top will indicate what must be done.

4.—After the first begins the play and the order of the top is done, the second continues and so on until there is no more money in the pot.

5.—In case, the game finishes without the pot being empty it will be divided equally among the players.

THE MICE

BOARD N.° 0. (Figure N.° 16).—Players: 2, 3 or 4, each with a mouse of a different colour, a dice and 4 chips for payment.

The players throw their dice in turn, placing their corresponding mouse on the number shown by the dice.

When a mouse is placed on a square already occupied by another mouse, it will receive one point from the latter. If a mouse occupies the square corresponding to its colour, it does not have to pay anything if the space is occupied by another mouse. When a mouse finds the square corresponding to its colour already occupied, it will collect two points. When occupying squares Nos. 1 or 6, one point will be given to each of the players, except to those occupying the said squares.

Those players who have paid all their points are eliminated if when they have to play they have not obtained any points. If one of the players does not have the sufficient number of chips for payment, he will do so in turn, beginning with those players on his right.

The player who gets all the points from all the other players wins the game.

ADDITION AND MULTIPLICATION

BOARD N.° 0. (Figure N.° 17".—Players: 2, 3 or 4, each with 4 counters or chips of the same colour.

The dice are thrown in turn, placing the counters on the board in the space shown by the dice.

There can be counters belonging to one or various players in the same space.

When a player has all his counters placed on the board, he can move forward by throwing his dice and either multiplying the number of the space he is occupying by that shown on the dice, or else by adding them and occupying the corresponding space, whatever he prefers.

For instance: A player is occupying space N.° 3 and gets 5 points with the dice. He can move forward to space N.° 15 by multiplying or to space N.° 8 by adding. If, on the contrary, he occupies space N.° 14, he can do nothing but add, since multiplication in this case is not possible.

The players who gets first all his counters in space N.° 36 is the winner, bearing in mind that he must reach it with the exact number of points, since if he gets a bigger number he will have to go back as many spaces as points obtained in excess.

THE LAST ONE

This is a game for two players. To start it, the 12 small sticks are placed as shown in figure 18.

Each of the players, in turn, begins the play and he may take as many sticks as he wishes, from 1 to all, of each of the horizontal groups.

The player who takes in the last of the sticks loses.

It is usually played at a number of matches to be fixed by the player, and the winner is the one who gets first, the number of matches established.

It stimulates very much the mental agility, although it has a small trick, which we are giving here below, so that the proprietors of our Gathered Plays can boast of possessing these qualities in a very high degree, since in reaching the three

positions of figure 2, leaving the sticks placed in this way for the opponent to play. it will be seen that it is easy to win all the matches.

Position B has the same value, of course although the groups are placed in a different order.

TAKE

BOARD N.º 0. (Figure N.º 16).— 2 or move players with a dice and number of counters agreed beforehand.

The players who gets the smallest number with the dice begins the game. It consists in placing the counters or chips in the space given by the dice. If it is already occupied, the counter already in it will be withdrawn, or if is free the player will leave there one of his own. When a player runs out of counters, he will be eliminated if when throwing his dice again he is unable to get any points. When only two players are left, the throwing will be done with two dice, following the same rules.

The player who gets all the counters wins the game.

THE CHINESE BAR

This game is very well known in Spain by the name of the "Three in a Line", is very entertaining and its rules are as follows (Figure N.º 19):

Can be played by two persons, each one has three pawns of the same colour, and different from the other player.

The moves are alternate, drawing to see who begins.

The player who starts the game puts one of his pawns in the centre circle, from where he will not be able to move it during the whole game. All the other pawns can be moved in any direction, and can occupy any empty circle.

It is unavoidable to make a move every time it is your turn.

It wins the one who can place the three pawns in a line, which the other player must try to prevent with his own pawns.

GAME OF THE SQUARES

It is an amusement to submit any person to a test of imagination and reflexes. (Figure N.º 20).

Place the fifteen small sticks marked in the box with number six in the position shown in the engraving, in front of the person to be submitted to the tests.

Thes tests are as follows:

1. Taking off one stick, leave four perfect squares.
2. Taking off tw sticks, leave four squares also.
3. Taking off three sticks, leave three squares.
4. Taking off four stiks, leave two rectangles.
5. Taking off five stiks, leave also two rectangles.

SOLUTIONS.—To be found in last page.

MAKING UP AND TAKING WORDS

Let us put all the letters inside any kind of container in the centre of the table, in such a way that when being taken the letters cannot be seen.

The play consists in that when the players take the letters one by one in turn, they try to make uy words, and wins the party he who, first, gets a definite number of words. The number of words to be formed in order to win, must be fixed anticipatedly. (For instance five words.)

When the player who begins has been determined, he must take out two letters, which, if they do not form a word, will be placed on the table outside the container, so that the other players can see them.

The next player takes only one letter from the container. Then he must appreciate whether he can form a word using also the two letter already on the table. If so, he places it on the table in front of him.

The next player goes on acting the same way, taking always only one letter from the container.

Any number of players can take part in this game.

We have already seen the proces of the play which consists in making up words with the letter taken by each player and those that other players have placed on the table centre. Now, it is also possible to make up a word, if when adding the letter recently taken from the container to one of the words already formed, it becomes a new word, in which case it can be ROBBED, an the player who "robs" it can take it and place it in front of him. For instance, a player takes out the letter E and another one has in front of him the word DEMUR, he can rob it to make up the word DEMURE and place it in front of him. It is also possible to rob a word when addint to it the new letter it can be changed in some other way.

If when his turn comes any of the players sees that the preceeding one has left letter, to form one word, or to change those of the other players, he can take these letters or words, without detriment of using his turn and taking out the corresponding letter from the container.

ON EQUAL TERMS

BOARD N.º 5 (Figure N.º 24).—4 players with a pawn and dice each.

The pawns are placed on the STARTING arrows. There is no final goal in this game and it consists in remaining on the board and not being eliminated.

All paws can move in any direction on the circle of the board and the throwing of the dice can be counted as single or double, as preferred. When a pawn manages to reach another pawn, it will cover it and will eliminate it from the game.

SAFETY.—Those pawns on the coloured squares cannot be eliminated.

The player who is able to get all other pawns is the winner.

JACQUET

BOARD N.º 6.—2 players with 15 pawns and two dice each. One player starts in square N.º 24 and the other in square N.º 1.

The game consiste in taking all the 15 pawns through the 24 squares, in such a way that they reach the opposing player's starting point. The first player taking all his pawns through all the board will be the winner.

START: All the pawns will be out of the board. The dice will be thrown, two per player, and the player that gets the higher points will begin. The points obtained will show how the pawns have to be placed; so, if 2 points are obtained with a dice and 5 with the other, we will place a pawn on the point of arrow N.º 2 and the other on arrow N.º 5.

PASCH (doubles): If a double is obtained with the dice (that is, if they both show the same number), we should not only consider the total obtained, but also that shown by the side on which the dice are lying. If we get 3's with them, we will place two pawns on square N.º 3 and two more on square N.º 4. When a second double is obtained, 4 pawns can be placed on each number (that shown on the upper side of the dice and which will be the same on both dice, and that on the lower side on which they lie). Thus, if we get two 5'2, we will place four pawns on square N.º 5 and another four on square N.º 2. Apart from this, the dice can be thrown again after getting a double.

RIBBON: Several pawns of the same colour can stay on the same square at the same time. Two pawns of the same colour are a ribbon. A square closed by a ribbon cannot be occupied by the opposing side. Several ribbons, one after the other, make a bridge, which if sufficiently long may worry quite a lot the opposing player, since his pawns will be stopped before the bridge.

CAPTURE: If in the initial placing of the counters or during the course of the game, a pawn gets on a square occupied by a single pawn of the opposing player, the latter will be throw out of the board. The player whose pawn has been captured will not be able to move forward any of his other pawns, but will have first to play with the captured pawn. Two opposing pawns can be captured by a single pawn in the same move; if you get 3 and 6 with the dice and there is opposing pawn 3 squares away from ours, we will capture it and if by chance there is another one six squares away from this new place, we will also capture it.

MOVING FORWARD: As soon as a player has started moving all his pieces, he will have to go forward towards the final goal. According to what he prefers, he will decide whether he moves just a single pawn with the number obtained with his dice or if he does so with two pawns. It is most important to move first with the pawns the lower number of points obtained. So, if you get 2 and 5, you must first move two squares and then five, with the same pawn or with different ones. When a player cannot move any of his pawns with the lower number, he will also be unable to do it with the higher number. Likewise, he will be unable to consider first the lower number of the double, if he has not done so previously with the higher number. If he can move the higher part of the double, there is no need for him to make a total movement with the lower part.

LEAVING THE GAME: You will only be able to leave the game with a pawn, when all of them are already in the last quarter of the board (that is between squares 19 and 24 for a player, and squares 6 and 1 for the other). Then the pawns will be able to leave the game and the player who gets all his 15 pieces out first will win the game.

SEMPRE AVANTI (ALWAYS FORWARD)

BOARD N.º 5.—2, 3 or 4 players with 4 pawns and a dice.

A pawn is placed on the starting square, the other three remaining on the inner square of their colour (Fig. N.º 24).

The player obtaining the highest points begins the game, moving forward as many squares as points obtained.

In order to place a new pawn on the starting square, it is necessary to get 6 points with the dice. This number always allows for a second throw.

If a pawn is already placed on the starting square, it must be moved before a new one can be taken out.

The coloured squares are safety places.

A barrier is formed by two counters of the same colour placed on any square. Nobody will be able to go through them, not even the player who has formed the barrier. If he wishes, he can keep it closed till no other pawn can move.

When a pawn reaches another in the same square, the latter will go back to previous safety place. If a barrier is formed here, it will go back to the previous one, and so on.

The player who first goes completely round the board, placing his pawns exactly on the black squares with exact number of points, wins the game.

THE RUSH

BOARD N.º 5. (Figure N.º 24).—From two to four players with 8 pawn and a dice each.

Each player gets 4 pawns moving in turn and it is necessary to get them all moving in the first throws. The remaining 4 pawns are kept back to comply with the capture fines.

MOVEMENT: In any direction on the board.

POINTS: The throwing of the dice can be counted single or double, just as the player prefers. 6 points always repeat the throw.

SQUARES: There is no SAFETY square. There can be several pawns of the same colour in the same square.

CAPTURE: When a pawn is placed on a square already occupied by an opposing pawn, the player thus captured will pay a point (previously agreed on) to a common fund and will have to take out a reserve pawn, placing it no whatever square he wishes. At the same time, the pawn which has done the capture will have to be changed to any place his player may wish.

ELIMINATION: The player who already has his four reserve pawns in movement, that is when he is playing with 8 pawns, will be eliminated as soon as one of his pawns is captured.

The player who eliminates all other players gets the coomon fund and wins the game.

ALONE

BOARD N.º 5. (Figure N.º 25).— For one player with 32 pawns.

This game consists of a board with 33 circles. To start it, the player jumps over a counter he can chose at àill. Like in Draughts, a counter thus chosen should take the near counter as many times as possible, jumping over them vertically, horizontally, backwards, forwards, to the right or to the left, and being placed in the empty circle immediately on the other side.

It must be well understood that when a counter jumps over, the counter over which it jumped must be taken out of the board. In order to win the game, only one counter should remain in the middle yellow circle.

SOLUTIONS.—You will find the solutions to this puzzle on the last page.

BANK-POKER GAME

This is an entertainning game, which can be plaid by a limtied number of players (Figure N.º 27).

To see who will be the banker the players throw the dice, and the one who throws an ACE will be the banker.

In case, more than a player throws an Ace, they will repeat the throw until only one player gets it.

The six faces of the poker dice are drawn on the cardboard; the central, or the ACE belongs to the bank, and the players may bet on the other five.

HALMA

BOARD N.º 9.—Two people with 19 pawns each, or four people with 13 pawns each.

The players place their pawns at the opposing corners. The purpose of this game consists in taking all the pawns through the board to the corner of the opposing player.

It is played alternatively, following the lines of squares. You cannot move forward if the near square is occupied. However, you can jump over one or several pawns, whether your own or the opposing player's. Naturally, you can only jump over them when there is an empty space to fall into. Both when moving forward or jumping, you can move forward, backward, or to one side. Consequently, it is possible by means of a distribution of favorable pawns to go from one side of the board to the othre by jumping. Those pawns over which you have jumped are not eliminated from the game.

The winner will be the player who first places all his pawns at his opponent's corner.

IN - OUT

BOARD N.º 8 (Figure N.º 28).—Players: 2, 3 or 4, with 15 pawns and a dice each.

This game has two periods:

In the first period, the player will place pawns on his triangle whenever he gets an even number with his dice, placing as many pawns as points obtained in the throw. If he gets an odd number, he cannot place any pawns and passes on his turn.

In the second period, which begins when a player has his triangle already full, he will withdraw as many pawns as the dice shows, provided the points obtained are odd numbers. If he gets even numbers, he does not withdraw any and passes on his turn.

When a player has emptied his own triangle he is eliminated. The last player with pawns in his triangle wins the game.

QUICK HALMA

BOARD N.º 9.—From 2 to 4 players.

In this game, only the four squares in between the coloured lines are occuped by as many pawns.

The same rules as for HALMA are followed regarding the movement of pawns: The first player who occupies with his pawns the 6 opposing squares wins the game.

4 2 1

BOARD N.º 6.—2 players with 4 pawns each
3 players with 3 pawns each
4 players with 2 pawns each

The game consists in leaving square N.º 1 and reaching square N.º 24. The players throw their dice in turn, moving in the following way:

Obtaining 4-2-1, ten points forward. Getting a double, whatever the third dice shows. Getting the same number with the three dice, 3 squares. Getting consecutive numbers (1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 or 4-5-6), 2 squares forward. All other combinations (2-3-5, etc.), one square backwards.

RULES: Each player is entitled to throw his dice three times, leaving on the table every time the points he considers interesting in order to reach the best

Only pawns of the same colour can occupy each square. When a pawn gets to a square already occupied by one or several pawns of another player, it will occupy it and will force them to go back 10 squares; naturally, if when going back 10 squares they fall into a square occupied by one or more pawns, they will be forced to go back again 10 more squares, and so on.

IMPORTANT: The pawns placed on the board will not be able to move if their player has some other pawn out of the game.

The player passing over square N.º 24 with all his pawns will be the winner.

GOBANG

BOARD N.º 9.—2, 3 or 4 players with 15 pawns.

Each player will place, in turn, a pawn on a square of the board, trying to place 5 pawns on a straight line and at the same time preventaing his opponent from doing so.

If once all the pawns have been placed on the board, it has not been possible to make a line with 5, the movements can be made by changing their places in whatever way the player may wish.

The first player being able to get the 5 pawns on a line is the winner.

PYRAMIDAL

BOARD N.º 8. (Figure N.º 28).—Players: 2, 3 or 4 with 15 pawns and a dice each.

The game consists in filling up the coloured triangle by the corresponding player. Horizontal lines must be filled one by one, that is if a player has the third line already full and gets 3 points again, he will not be able to place any pawn and will pass on his turn. The player who fills up his own triangle first will be the winner.

You get 5 points with the dice: The player who gets this and has line 5 unoccupied, will occupy it; but in this case and evem though it should be already occupied, the remaining players will take out a pawn from the line they prefer.

You get 6 points with the ice: The player getting this will place a pawn in hist riangle wherever he prefers, and the remaining players will take out a pawn from their respective triangles.

A player will never be allowed to place two counters on different lines. In the case of his having taken out pawns from any full line, he must complete it with the exact number needed. If he gets 6 points, he can place a pawn wherever he likes.

TIPPY

BOARD N.º 9.—From 2 to a 4 people with 15 pawns each.

The players place their pawns in turn on the crossing points on the squares of the board. The purpose of the game is to surround an opposing pawn with 4 pawns symmetrically placed. There are, therefore, two ways for surrounding a pawn. The player who succeeds in surrounding a pawn in this way, will take the captured pawn out of the board and will eliminate in from the game. The point now free can be occupied again in the course of the game.

When all the pawns are on the board, the movements can be made by changing the pawns from place at players' will.

The game is considered as over when all the pawns have been captured, or else when they are placed in such a way that it is impossible to capture them.

The player who has taken the largest number of opposing pawns is the winner.

ATTACK GAME

This game is divided in five parts. (Figure N.º 25).

The top part is a fortress which is defended by only two soldiers, they have to fight against the four lower parts occuped by the seizers.

The two seized soldiers are placed wherever you wish, on the upper part (blue dots) and the attacking soldiers are placed on the 24 remaining points.

The attacking soldiers can only go forward in a straight or a diagonal line without being able to go back, neither can they go along the black lines.

At each play, one of the soldiers foward one step if it is not occupied.

The 2 seized soldiers can go along all the lines including the black and the diagonal, they can go foward as wec as backwards and they can place themseve on any point that is not occupied.

These two soldiers move a step at each play, excepting when they kill on of the attackers, which is done the same as in the Chackers game; they can ki any soldier who has an empty space behind him; they can kill several soldier at the same time going fowards and backwards.

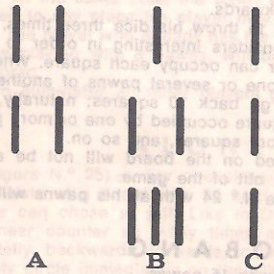
The two seized soldiers should always try to be in a position to be able to g back to the fortress.

The 24 attacking soldiers cannot kill the two seized soldiers, but they can b taken off the game if they fail to kill when they should, like in the Checkers game

The idea of this game is to try and force out the two defenders from the fortres and fill up the 9 points inside it with the attackers.

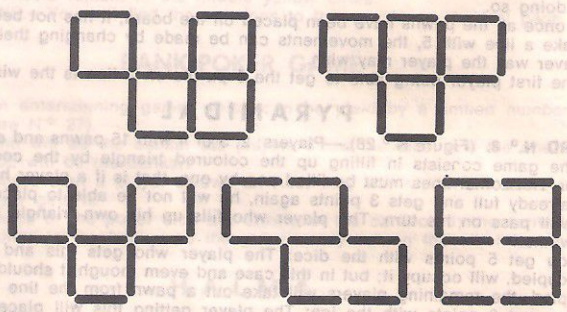
It is plaid alternately, two persons, as in Checkers game.

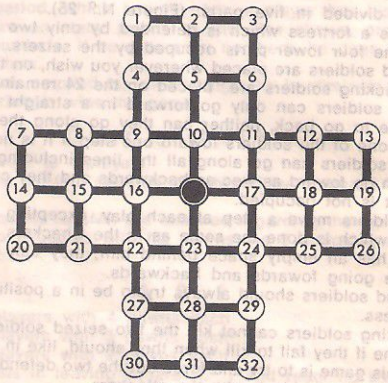
SOLUCION DERNIER



Dejando los palitos en las posiciones: A, B o C; ganará facilmente todas las partidas.

SOLUCION JUEGO DE LOS CUADROS



SOLUCION SOLITARIO

— Desde 15 sobre 16 a centro
— Desde 27 sobre 22 a 16,
— Desde 20 sobre 21 a 22,
— Desde 7 sobre 14 a 20,
— Desde 16 sobre 22 a 27,
— Desde 30 sobre 27 a 22,
— Desde 23 sobre 22 a 21,
— Desde 20 sobre 21 a 22,
— Desde 25 sobre 24 a 23,
— Desde 22 sobre 23 a 24,
— Desde 31 sobre 28 a 23,
— Desde 23 sobre 24 a 25,
— Desde 32 sobre 29 a 24,
— Desde 25 sobre 24 a 23,
— Desde 12 sobre 18 a 25,
— Desde 26 sobre 25 a 24,
— Desde 13 sobre 19 a 26,
— Desde 23 sobre 24 a 25,
— Desde 26 sobre 25 a 24,
— Desde 10 sobre 11 a 12,
— Desde 24 sobre 17 a 11,
— Desde 12 sobre 11 a 10,
— Desde 3 sobre 6 a 11,
— Desde 10 sobre 11 a 12,
— Desde 8 sobre 9 a 10,
— Desde 1 sobre 4 a 9,
— Desde 9 sobre 10 a 11,
— Desde 2 sobre 5 a 10,
— Desde ½ sobre 10 a 5,
— Desde 12 sobre 11 a 10,
— Desde 5 sobre 10 a centro