

FORTRESS CHESS, CHECKERS & BACKGAMMON

Game Rules

CHESS

For 2 players

GOAL

Chess is a game played between two opponents on opposite sides of a board containing 64 squares of alternating colors. Each player has 16 pieces: 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 bishops, 2 knights, and 8 pawns. The ultimate goal of the game is to capture the opponent's King – "checkmate". If the King is captured, the game is over. In order to prevent the king from being captured, one player can move their King to another square which is not occupied by another chess piece, or they can use another chess piece to block the King from being captured. The player who succeeds in capturing the opponent's King is the winner of the game.

SETUP THE CHESSBOARD

At the beginning of the game, the chessboard is laid out so that each player has the white (or light) color square in the bottom right-hand side. The chess pieces are then arranged the same way each time. The second row (or rank) is filled with PAWNS. The ROOKS go in the corners, then the KNIGHTS next to them, followed by the BISHOPS, and finally the QUEEN, who always goes on her own matching color (white queen on white, black queen on black), and the KING on the remaining square. Arrange the pieces according to the picture.

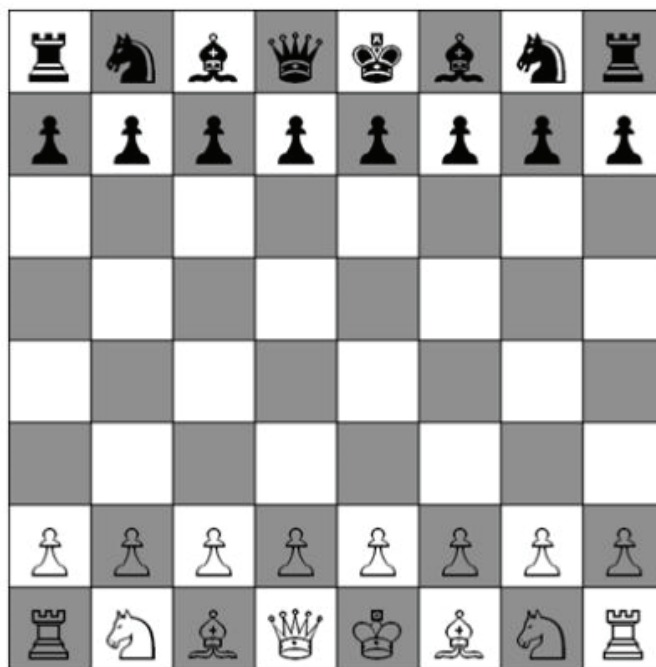
THE FIRST MOVE

The player with the white pieces always moves first. Players generally decide who will get to be white by chance or luck such as flipping a coin. White then makes a move, followed by black, then white again, then black and so on until the end of the game.

HOW THE PIECES MOVE

Each of the 6 different kinds of pieces moves differently. Pieces cannot move through other pieces (though the knight can jump over other pieces), and can never move onto a square with one of their own pieces. However, they can be moved to take the place of an opponent's piece which is then captured. Pieces are generally moved into positions where they can capture other pieces (by landing on their square and then replacing them), defend their own pieces in case of capture, or control important squares in the game.

KING: Is the most important piece. He can only move one square a time, in any direction – up, down, to the sides and diagonally. The king may never move himself into check (where he could be captured). When the king is attacked by another piece this is called "check".



QUEEN: Is the most powerful piece. She can move in any one straight direction – forward, backward, sideways, or diagonally - as far as possible as long as she does not move through any of her own pieces. And, like with all pieces, if the queen captures an opponent's piece her move is over.

ROOK: Can move horizontally or vertically as many squares as desired, without jumping over other pieces.

BISHOP: Can only move diagonally and always remains on the original square color which is the same as his.

KNIGHT: The only piece that can jump over other chess piece(s). Knights move in an "L" shape, forward, backward, left or right, to a square the opposite color of where it began.

PAWNS: Are unusual because they move and capture in different ways: they move forward, but capture diagonally. Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares. Pawns can only capture one square diagonally in front of them. They can never move or capture backwards. If there is another piece directly in front of a pawn he cannot move past or capture that piece. If the Pawn makes it to the other side of the board, it can be promoted into any other piece.

FORTRESS CHESS, CHECKERS & BACKGAMMON

Game Rules

CHECKERS

For 2 players

GOAL

The object of the game is to capture all of your opponent's checkers or position your pieces so that your opponent has no available moves.

SETUP THE CHECKER BOARD

Checkers is played on a standard 64 square board. Only the 32 dark colored squares are used in play. Each player begins the game with 12 pieces, or checkers, placed in the three rows closest to him or her. The board is positioned so that each player has a white square on the right side corner closest to them.

THE FIRST MOVE

The player with the black pieces always moves first. Players generally decide who will get to be black by chance or luck such as flipping a coin. Black then makes a move, followed by white, then black again, then white and so on until the end of the game.

HOW THE PIECES MOVE

Basic movement is to move a checker one space diagonally forward. You can not move a checker backwards until it becomes a King, as described below. If a jump is available, you must take the jump.

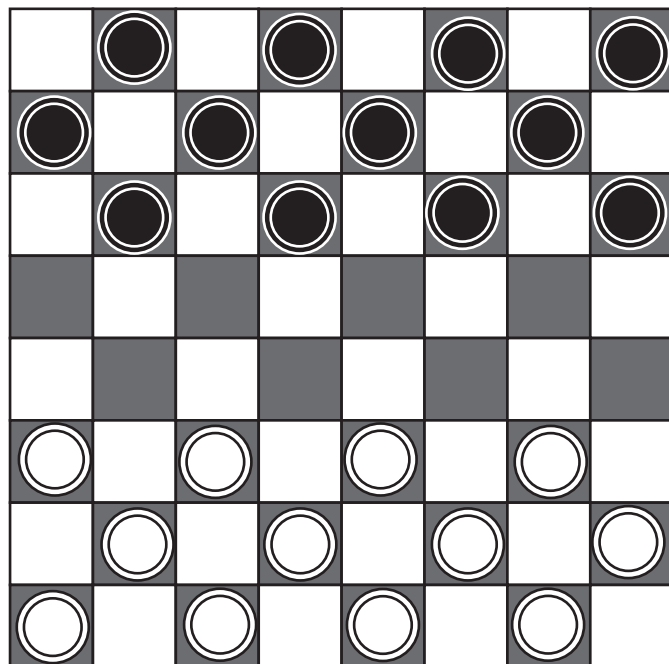
JUMPING

If one of your opponent's checkers is on a forward diagonal next to one of your checkers, and the next space beyond the opponent's checker is empty, then your checker must jump the opponent's checker and land in the space beyond. Your opponent's checker is captured and removed from the board.

After making one jump, your checker might have another jump available from its new position. Your checker must take that jump too. It must continue to jump until there are no more jumps available. Both single pieces and kings are allowed to make multiple jumps.

If more than one of your pieces has a jump available at the start of your turn, you can choose which piece you will move. But then you must make all the jumps available for that piece.

If a jump is available for one of your pieces, you must make that jump. If more jumps are available with that same piece, you must continue to jump with it until it can jump no more.



CROWNING

When one of your checkers reaches the opposite side of the board, it is crowned and becomes a King. Your turn ends there.

A King can move backward as well as forward along the diagonals. It can only move a distance of one space.

A King can also jump backward and forward. It must jump when possible, and it must take all jumps that are available to it. In each jump, the King can only jump over one opposing piece at a time, and it must land in the space just beyond the captured piece. The King can not move multiple spaces before or after jumping a piece.

FORTRESS CHESS, CHECKERS & BACKGAMMON

Game Rules

BACKGAMMON

For 2 players

Backgammon is a game for two players, played on a board consisting of twenty-four narrow triangles called **points**. The triangles alternate in color and are grouped into four quadrants of six triangles each. The quadrants are referred to as a player's **home board** and outer board, and the opponent's home board and outer board. The home and outer boards are separated from each other by a ridge down the center of the board called the **bar**.

The points are numbered for either player starting in that player's home board. The outermost point is the twenty-four point, which is also the opponent's one point. Each player has fifteen checkers of his own color.

Both players have their own pair of dice and a dice cup used for shaking. A doubling cube, with the numerals 2, 4, 8, 16, 32, and 64 on its faces, is used to keep track of the current stake of the game.

GOAL

The object of the game is move all your checkers into your own home board and then bear them off. The first player to bear off all of their checkers wins the game.

SETUP THE BOARD

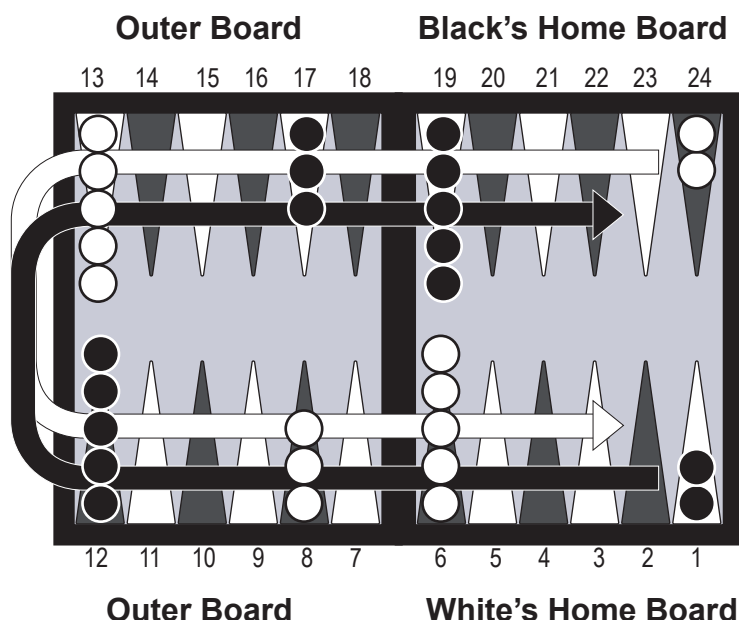
At the beginning of the game, the board is laid out as follows: two checkers on each player's 24 point, five on each player's 13 point, three on each player's 8 point, and five on each player's 6 point. (see right)

THE FIRST MOVE

To start the game, each player throws a single die. This determines both the player to go first and the numbers to be played. If equal numbers come up, then both players roll again until they roll different numbers. The player throwing the higher number now moves his checkers according to the numbers showing **on both dice**.

HOW THE PIECES MOVE

After the first roll, the players throw two dice and alternate turns. The roll of the dice indicates how many points, or pips, the player is to move his checkers. The checkers are always moved forward, to a lower-numbered point. The following rules apply:



1. A checker may be moved only to an open point, one that is not occupied by two or more opposing checkers.
2. The numbers on the two dice constitute separate moves. For example, if a player rolls 5 and 3, he may move one checker five spaces to an open point and another checker three spaces to an open point, or he may move the one checker a total of eight spaces to an open point, but only if the intermediate point (either three or five spaces from the starting point) is also open.
3. A player who rolls doubles plays the numbers shown on the dice, **twice**. A roll of 6 and 6 means that the player has four sixes to use, and he may move any combination of checkers he feels appropriate to complete this requirement.
4. A player must use both numbers of a roll if it is legally possible (or all four numbers of a double). When only one number can be played, the player must play that number. Or if either number can be played but not both, the player must play the larger one. When neither number can be used, the player loses his turn. In the case of doubles, when all four numbers cannot be played, the player must play as many numbers as he can.

FORTRESS CHESS, CHECKERS & BACKGAMMON

Game Rules

BACKGAMMON (cont.)

HITTING AND ENTERING

A point occupied by a single checker of either color is called a blot. If an opposing checker lands on a blot, the blot is hit and placed on the bar. Any time a player has one or more checkers on the bar, his first obligation is to enter those checker(s) into the opposing home board. A checker is entered by moving it to an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice. For example, if a player rolls 4 and 6, he may enter a checker onto either the opponent's four point or six point, so long as the prospective point is not occupied by two or more of the opponent's checkers.

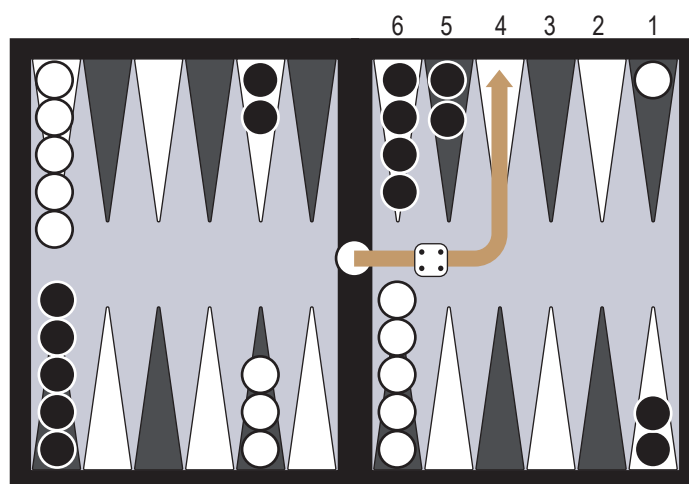
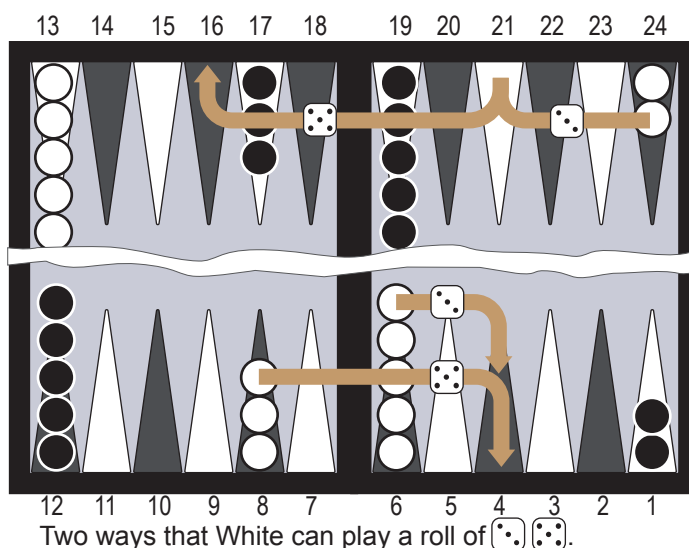
If neither of the points is open, the player loses his turn. If a player is able to enter some but not all of his checkers, he must enter as many as he can and then forfeit the remainder of his turn. After the last of a player's checkers has been entered, any unused numbers on the dice must be played, by moving either the checker that was entered or a different checker.

BEARING OFF

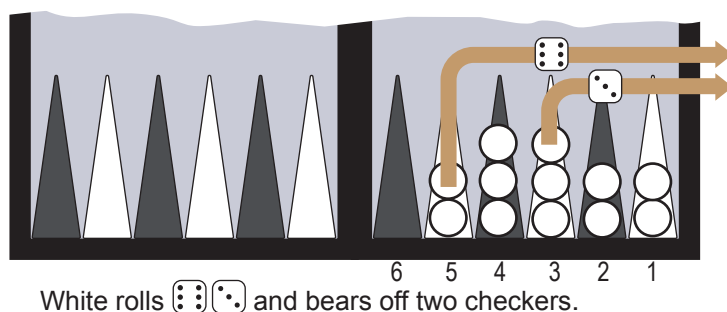
Once a player has moved all of his fifteen checkers into his home board, he may commence bearing off. A player bears off a checker by rolling a number that corresponds to the point on which the checker resides, and then removing that checker from the board. Thus, rolling a 6 permits the player to remove a checker from the six point. If there is no checker on the point indicated by the roll, the player must make a legal move using a checker on a higher-numbered point. If there are no checkers on higher-numbered points, the player is permitted (and required) to remove a checker from the highest point on which one of his checkers resides. A player is under no obligation to bear off if he can make an otherwise legal move.

WINNING THE GAME

A player must have all of his active checkers in his home board in order to bear off. If a checker is hit during the bear-off process, the player must bring that checker back to his home board before continuing to bear off. The first player to bear off all fifteen checkers wins the game.



If White rolls 4 and 6 with a checker on the bar, he must enter the checker onto Black's four point since Black's six point is not open.



FORTRESS ÉCHECS, DAMES & BACKGAMMON

Règles du jeu

ÉCHECS

Pour 2 joueurs

OBJECTIF

Les Échecs sont un jeu entre deux adversaires se faisant face de chaque côté d'un plateau comprenant 64 cases aux couleurs alternées. Chaque joueur à 16 pièces: 1 roi, 1 reine, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Le but ultime du jeu est de capturer le roi de l'adversaire en mettant « échec et mat ». Si le roi est capturé, le jeu est terminé. Pour empêcher le roi d'être capture un joueur, peut le déplacer d'une case non occupée par une autre pièce d'échec, ou peuvent utiliser une autre pièce d'échec pour empêcher le roi d'être capturé. Le joueur qui réussit à capturer le roi de l'adversaire est le gagnant de la partie.

PRÉPARER L'ÉCHIQUIER

Au début de la partie, l'échiquier est fait pour que chaque joueur ait la case blanche (ou claire) en bas à droite. Les pièces de l'échiquier sont disposées de la même façon à chaque fois. La seconde rangée (ou rang) est remplie avec des PIONS. Les TOURS vont aux extrémités les CAVALIERS juste à côté, suivis des FOUS et finalement par la REINE qui va toujours sur la couleur qui lui correspond (reine blanche sur le blanc, reine noire sur le noir), et le ROI sur la case restante. Disposez les pièces conformément à l'illustration.

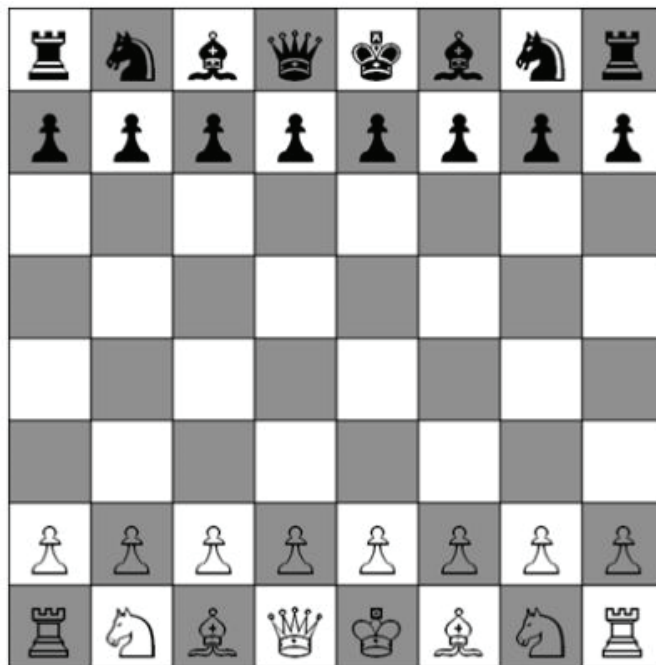
LE PREMIER MOUVEMENT

Le joueur avec les blancs bougent toujours les premiers. Les joueurs tirent en général au sort ou à pile ou face celui qui aura les blancs. Les blancs peuvent alors faire un mouvement puis les noirs, puis les blancs et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Chacun des 6 types de pièces se déplace différemment. Les pièces ne peuvent pas passer à travers les autres pièces (quoique le CAVALIER puisse sauter par-dessus d'autres pièces), et ne peuvent jamais aller sur une case occupée par une pièce de la même couleur. Toutefois, elles peuvent être déplacées pour prendre la place d'une pièce de l'adversaire qui est alors capturée. Les pièces sont généralement déplacées de façon à pouvoir capturer d'autres pièces (en arrivant sur leurs cases et en prenant leur place), défendre leurs propres pièces en cas de capture, ou contrôler des cases importantes du jeu.

ROI: La pièce la plus importante. Il peut seulement se déplacer d'une case à la fois, quelle que soit la direction- en haut, en bas sur les côtés et en diagonale. Le roi ne peut se mettre en échec (ou il pourrait être capturé). Quand le roi est attaqué par une autre pièce, on le dit en "échec".



REINE: C'est la plus puissante des pièces. Elle peut se déplacer en ligne droite- en avant, en arrière ou sur les côtés ou en diagonale – aussi loin que possible tant qu'elle n'atteint pas ses propres pièces. Et comme pour toutes les pièces, si la reine capture une pièce de l'adversaire son mouvement est terminé.

TOUR: Elle peut se déplacer horizontalement ou verticalement, sans sauter par-dessus d'autres pièces.

FOU: Peut seulement se déplacer en diagonale et reste toujours sur la couleur de sa case d'origine qui est la même que sa propre couleur.

CAVALIER: La seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces d'échec. Les cavaliers se déplacent en L vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite, vers une case de la couleur opposée à la case initiale.

PIONS: Ils sont particuliers dans la mesure où ils bougent et prennent de différentes façons : ils bougent vers l'avant mais prennent en diagonale. Les pions peuvent seulement bouger une case à la fois, à part pour leur premier mouvement pour lequel ils peuvent bouger de deux cases en avant. Les pions peuvent seulement capturer en diagonale vers l'avant sur une case contiguë. Ils ne peuvent jamais bouger ou prendre en arrière. Si il y'a une autre pièce directement en avant d'eux, ils ne peuvent passer cette pièce ou la prendre. Si le pion se rend à l'autre bout de l'échiquier, il peut être promu à n'importe quelle autre pièce.

FORTRESS ÉCHECS, DAMES & BACKGAMMON

Règles du jeu

DAMES

Pour 2 joueurs

OBJECTIF

Le but du jeu est de capturer tous les pions de votre adversaire ou de positionner les vôtres de façon à ce qu'aucun mouvement ne soit possible.

PRÉPARER LE DAMIER

Les dames se jouent sur un plateau standard de 64 cases. Seules les 32 cases sombres sont utilisées pour jouer. Chaque joueur commence la partie avec 12 pions ou dames, placés sur les 3 rangées les plus proches de lui ou d'elle. Le plateau est positionné pour que chaque joueur ait une case blanche au coin droit le plus proche de lui.

LE PREMIER MOUVEMENT

Le joueur avec les pions noirs bouge toujours le premier. Les joueurs décident généralement qui aura les noirs par tirage au sort ou à pile ou face. Les noirs peuvent alors jouer, puis les blancs et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Le mouvement de base est de déplacer un pion à la fois d'une case en diagonale vers l'avant. Vous ne pouvez pas déplacer un pion vers l'arrière tant qu'il n'est pas devenu un roi, tel que décrit ci-dessous. Si une prise est possible, vous devez la faire.

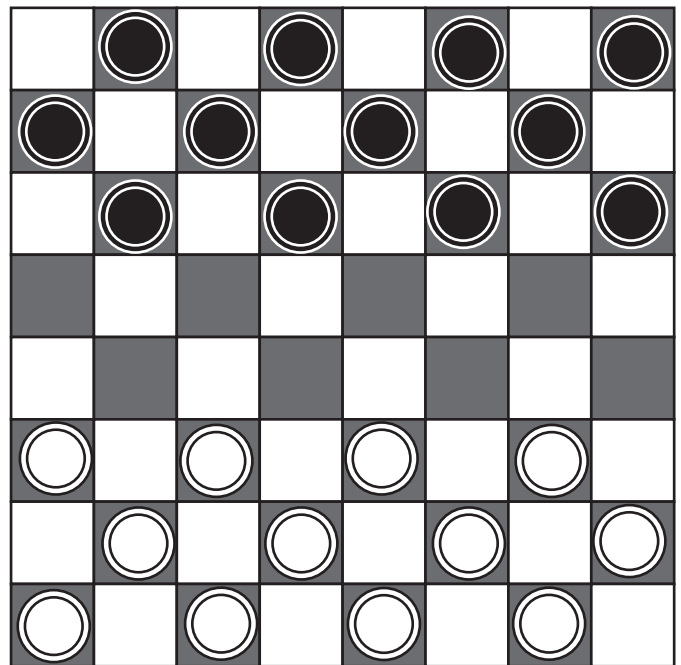
PRISE

Si un pion de votre adversaire est sur une diagonale avant contiguë à l'un de vos pions et que l'espace suivant le pion de l'adversaire est vide, alors votre pion doit prendre celui de l'adversaire et atterrir sur l'espace libre juste après. Le pion de votre adversaire est capturé et enlevé du damier.

Après un saut, votre pion pourrait avoir une autre prise disponible de sa nouvelle position et doit alors l'effectuer. Ceci doit continuer jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit possible. Les pions simples et les dames sont autorisés à faire des prises multiples.

Si plus d'un de vos pions a une prise possible, vous pouvez choisir lequel utiliser. Mais vous devez alors faire toutes les prises possibles avec ce pion.

Si une prise est possible pour l'un de vos pions, vous devez la faire. Si d'autres prises sont possibles pour ce même pion, vous devez continuer les prises avec jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit possible.



COURONNEMENT

Quand un de vos pions atteint le côté opposé du damier, il est couronné et devient une dame. Votre tour s'arrête là.

Une dame peut bouger vers l'arrière et vers l'avant sur les diagonales. Elle peut seulement se déplacer d'une case à la fois.

Une dame peut aussi prendre en arrière et en avant. Elle doit prendre dès que possible, et effectuer toutes les prises qui lui sont possibles. Pour chaque prise, la dame peut seulement sauter par-dessus une pièce adverse à la fois et doit atterrir dans l'espace juste après la pièce prise. La dame ne peut se déplacer de plusieurs cases avant ou après une prise.

FORTRESS ÉCHECS, DAMES & BACKGAMMON

Règles du jeu

BACKGAMMON

Pour 2 joueurs

Le Backgammon est un jeu pour deux joueurs, joué sur un plateau consistant en 24 triangles étroits appelés flèches. Les couleurs des triangles sont alternées et regroupé en 4 cadrans de 6 triangles chacun. Les zones sont identifiées comme le jan intérieur et extérieur du joueur et comme jan extérieur et intérieur de l'adversaire. Les jans intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une cloison au milieu du plateau appelée la barre.

Les points sont comptés pour chaque joueur en partant du jan intérieur du joueur. Le point le plus éloigné est le 24ème point et est également le point numéro un de l'adversaire.

Chaque joueur dispose de 15 dames pour sa propre couleur.

Les deux joueurs disposent de leurs propres paires de dés et gobelet à dé utilisé pour secouer les dés. Un dé doubleur, avec les nombres 2, 4, 8, 16, 32, et 64 sur ses côtés permettent de suivre les enjeux du jeu.

OBJECTIF

Le but du jeu est de déplacer toutes vos dames dans votre propre jan puis de les sortir du tablier. Le premier joueur à se débarrasser de ses dames gagne la partie.

INSTALLER LE TABLIER

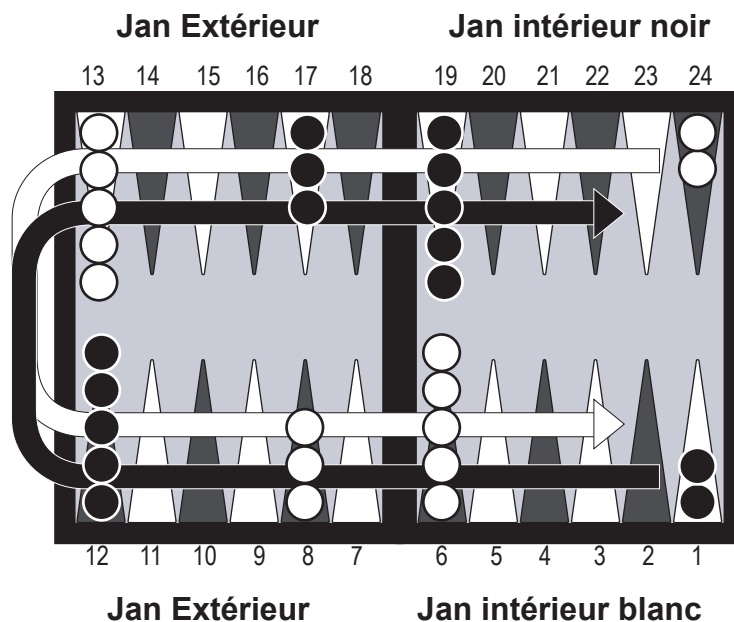
Au début de la partie, le tablier est disposé de la façon suivante: 2 dames de chaque joueur sur chacun des 24 points de chaque joueur, 5 sur chacun des points 13 de chaque joueur, 3 sur chaque 8ème point de chaque joueur et 5 sur chaque point 6 de chaque joueur. (Voir à droite)

LE PREMIER MOUVEMENT

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé. Ceci détermine le joueur qui commence la partie et aussi les nombres à jouer. Si des nombres égaux sortent, alors les deux joueurs lancent encore jusqu'à obtenir des nombres différents. Le joueur qui a lancé le nombre le plus haut déplace alors ses dames en fonction du nombre apparaissant sur les deux dés.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Après le premier lancer, les joueurs lancent deux dés et jouent alternativement. Le lancer du dé indique de combien de points ou cases, le joueur doit déplacer ses dames. Les dames se déplacent toujours vers l'avant vers une flèche au chiffre plus bas. Les règles suivantes s'appliquent:



1. Une dame peut être déplacée seulement vers une flèche ouverte, qui n'est pas occupée par plus de deux dames adverses.
2. Les nombres sur les deux dés représentent de mouvements distincts. Par exemple, si un joueur obtient un 5 et un 3, il pourrait bouger déplacer une dame de 5 cases vers une flèche ouverte ou il pourrait déplacer une autre dame de 3 cases vers une flèche ouverte, ou pourrait déplacer une autre dame de 8 cases vers une flèche ouverte, mais seulement si la flèche intermédiaire est aussi ouverte (à 3 ou 5 cases du point de départ).
3. Un joueur qui obtient des doublés joue les nombres indiqués sur le dé deux fois. Un lancer de deux 6 signifie que le joueur a quatre 6 à utiliser et pourrait n'importe quelle combinaison de dames afin d'utiliser ces possibilités.
4. Un joueur doit utiliser les deux nombres d'un lancer si c'est légalement possible (ou les 4 nombres d'un doublés). Quand seulement un nombre peut être joué, le joueur doit le jouer. Ou quand un seul des deux nombres peut être joué mais pas le deux, le joueur doit alors jouer le plus élevé des deux nombres. Quand aucun des deux nombres ne peut être utilisé, le joueur perd alors son tour. En cas de doublés, quand les 4 nombres ne peuvent être joués, le joueur doit en jouer autant que possible.

FORTRESS ÉCHECS, DAMES & BACKGAMMON

Règles du jeu

BACKGAMMON (Suite)

FRAPPER ET RENTRER

Une flèche occupée par une seule dame d'une couleur ou l'autre est appelée un blot. Si une dame adverse atterrit sur un blot, le blot est frappé et placé sur la barre. Toutes les fois qu'un joueur a une dame ou plus sur la barre, sa première obligation est de faire rentrer ces pions dans le jan intérieur opposé. Une dame est entrée lorsqu'on la déplace sur une flèche ouverte coïncidant à l'un des nombres du dé lancé. Par exemple, si un joueur tire le 4 et le 6, il pourrait rentrer une dame sur les flèches 4 ou 6 de l'adversaire tant que la flèche en question n'est pas occupée par deux dames ou plus de l'adversaire. .

Si aucune des flèches n'est ouverte, le joueur perd son tour. Si le joueur est capable de rentrer seulement une partie de ses dames, il doit en rentrer autant que possible et abandonner le reste de son tour. Après que la dernière dame du joueur ai été rentrée, tout nombre non joué sur les dés doit être joué en déplaçant soit la dame qui a été rentrée soit une autre.

SORTIR

Une fois qu'un joueur a déplacé toutes ses 15 dames dans son jan intérieur, il peut commencer à sortir. Un joueur sort une dame en roulant les dés pour le nombre de points de la flèche ou se trouve la dame et ainsi enlever la dame du tablier. Ainsi, lancer un 6 permet au joueur d'enlever une dame de la flèche 6. S'il n'y a pas de dame sur la flèche indiquée par le lancer, le joueur doit alors faire un mouvement autorisé en utilisant une dame sur une flèche au nombre plus élevé. Si il n'y a pas de dames sur une flèche au nombre plus élevé, le joueur peut (et doit) enlever une dame de la flèche la plus haute sur laquelle il a des pions. Un joueur n'a aucune obligation de sortir s'il peut effectuer un autre mouvement autorisé.

GAGNER LA PARTIE

Un joueur doit avoir toutes ses dames dans son jan intérieur pour pouvoir sortir. Si une dame est frappée pendant le processus de sortie, le joueur doit la ramener dans son jan intérieur avant de continuer à sortir. Le premier joueur à avoir sorti ses 15 dames gagne la partie.

