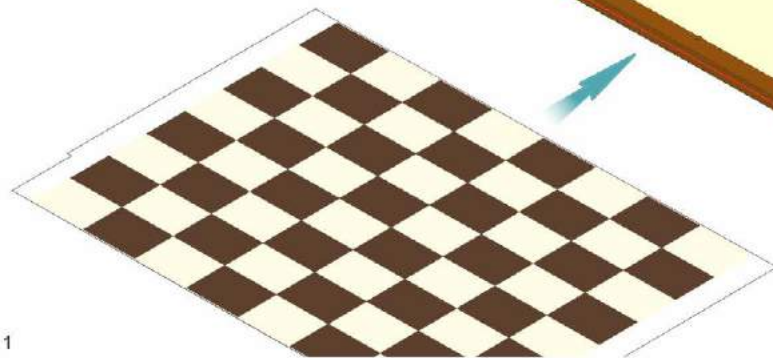
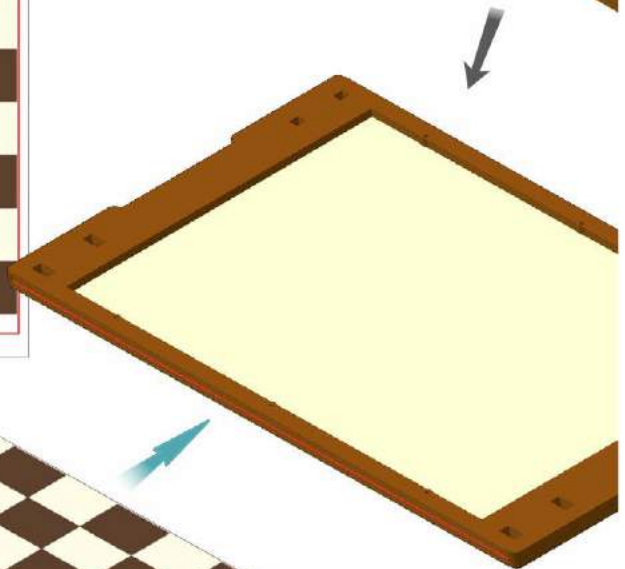
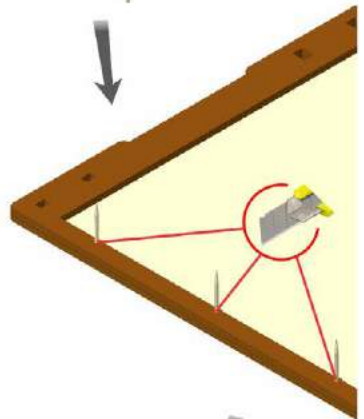
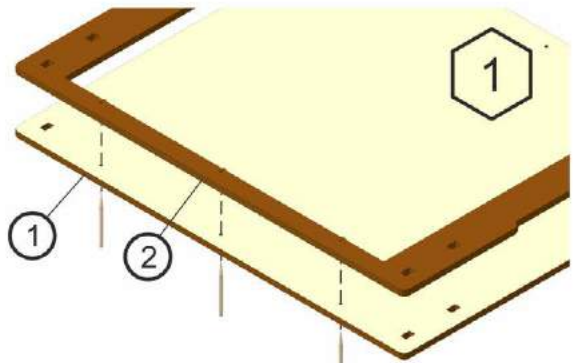
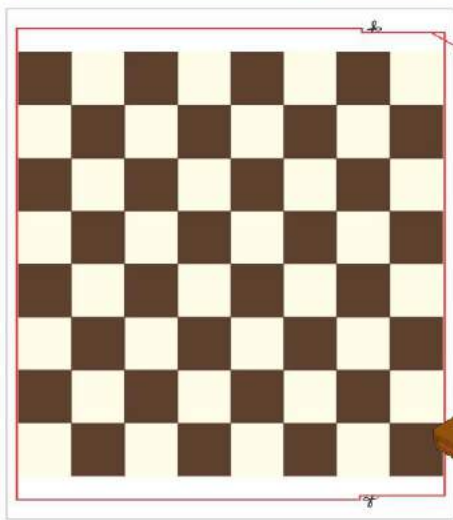
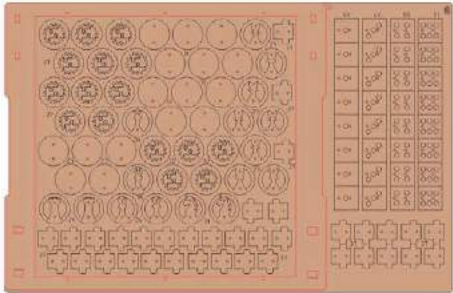
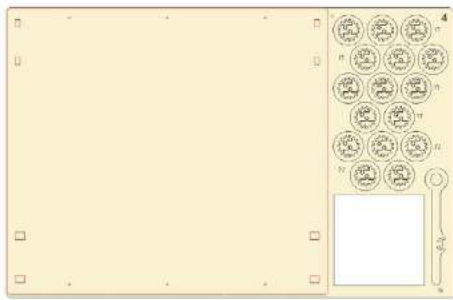


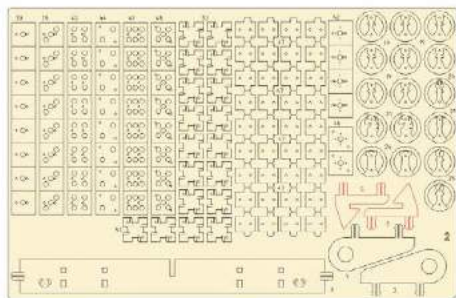
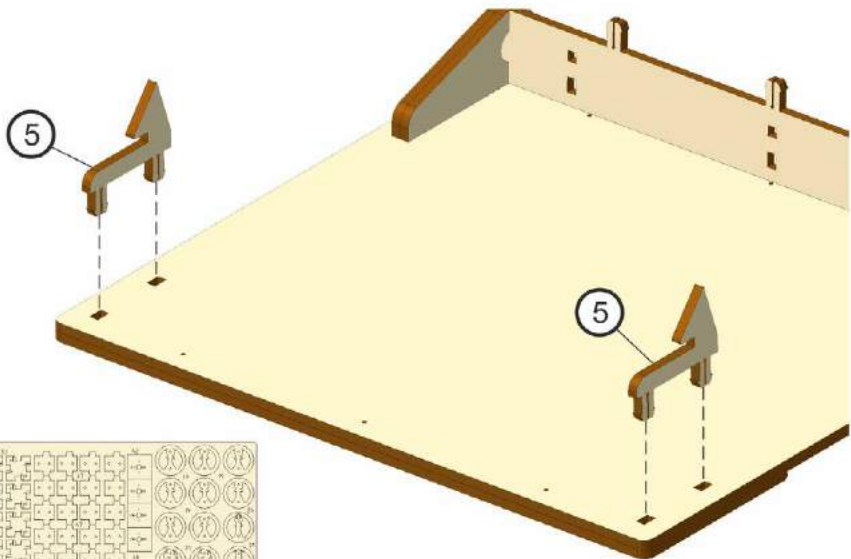
Assembly instruction for model "GAMESET"



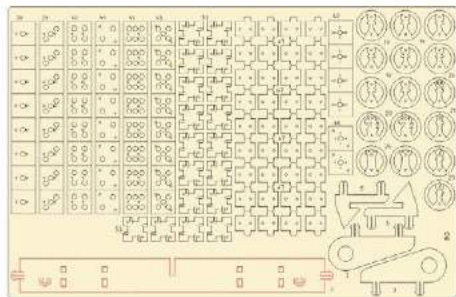
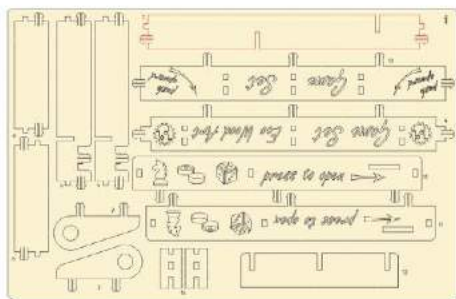
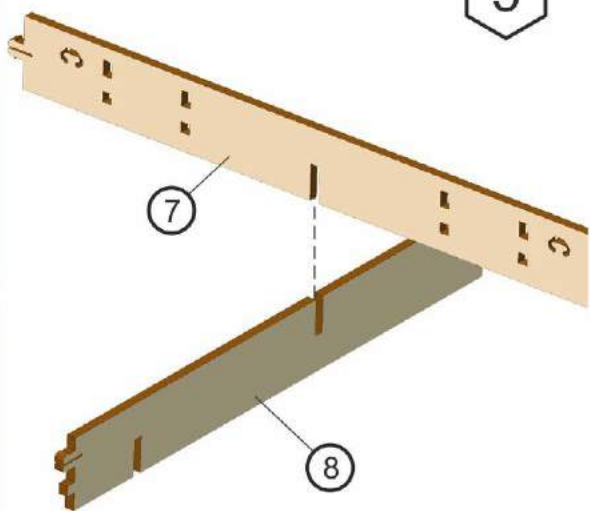
- EN Cut it with a razor blade
- PL Odetnij nożem do kopert
- FR Couper avec un cutter
- ES Cortar con un bisturí
- DE Mit Rasierklinge durchschneiden
- RU Обрезать канцелярским ножом
- IT Tagliare con un coltello da cancelleria
- CN 用刀片切断
- CZ Vyřízněte řezákem

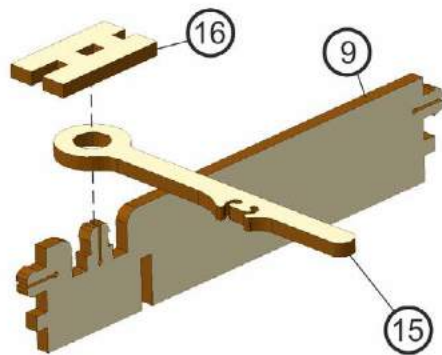
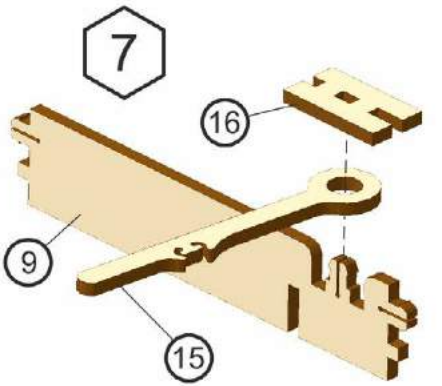
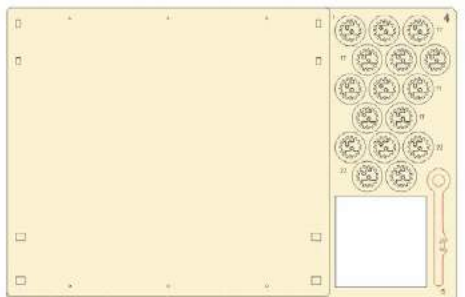
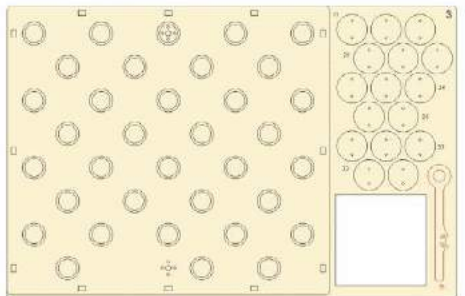
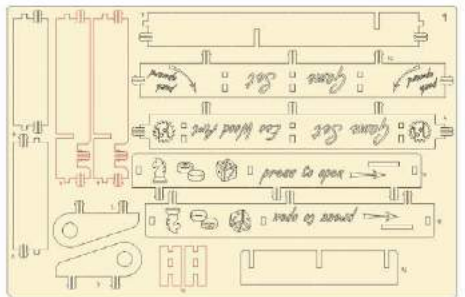
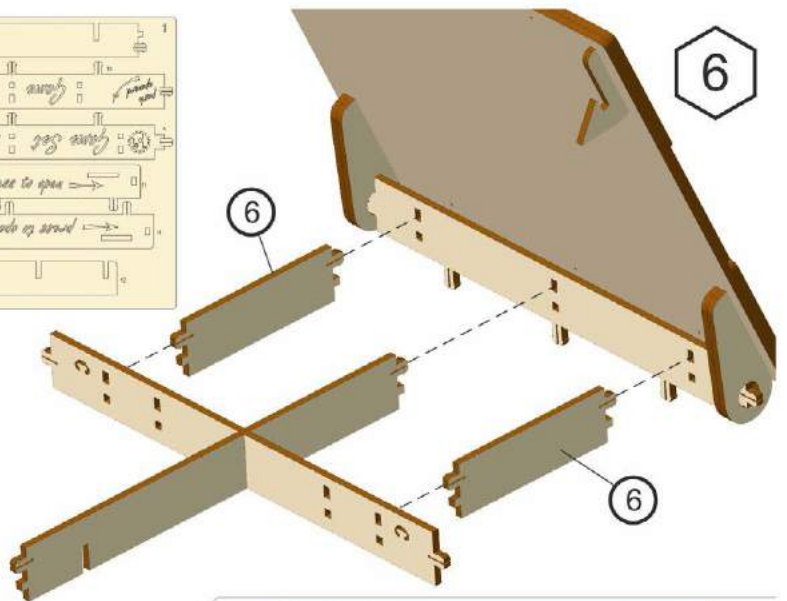
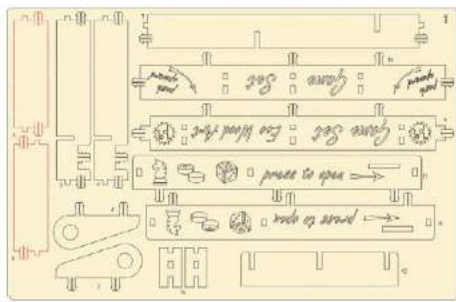


4

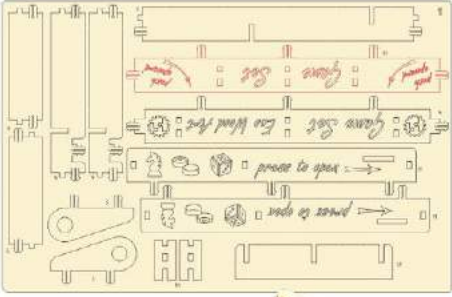


5

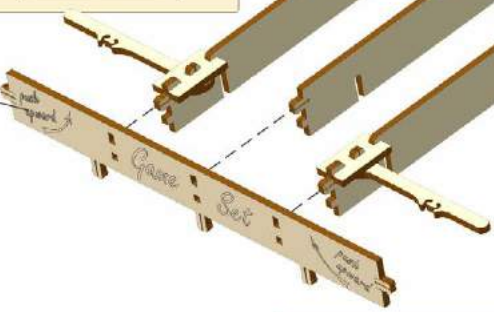




8

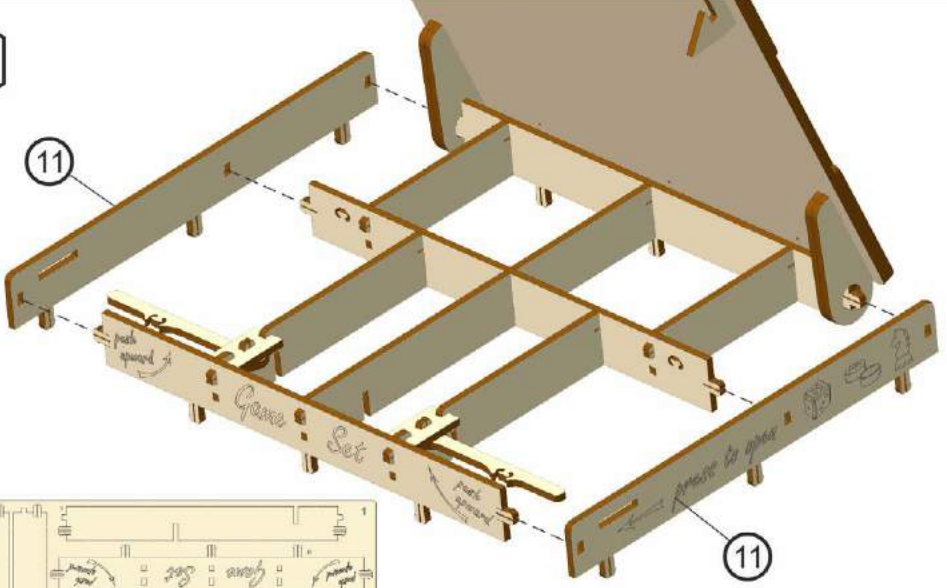


10

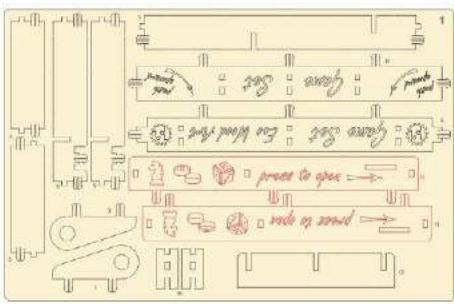


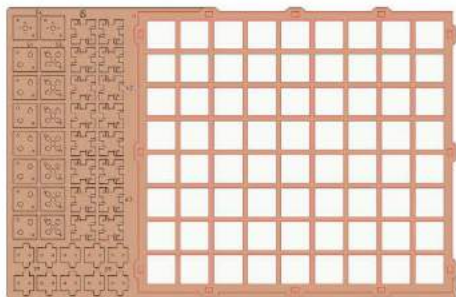
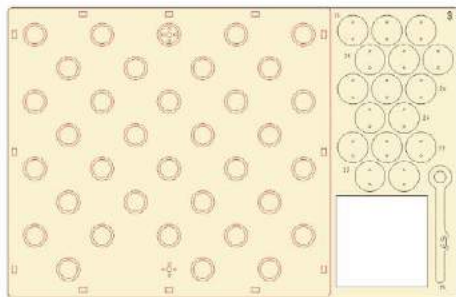
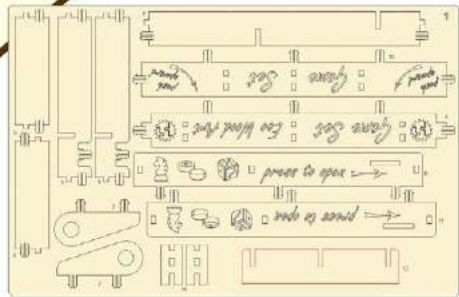
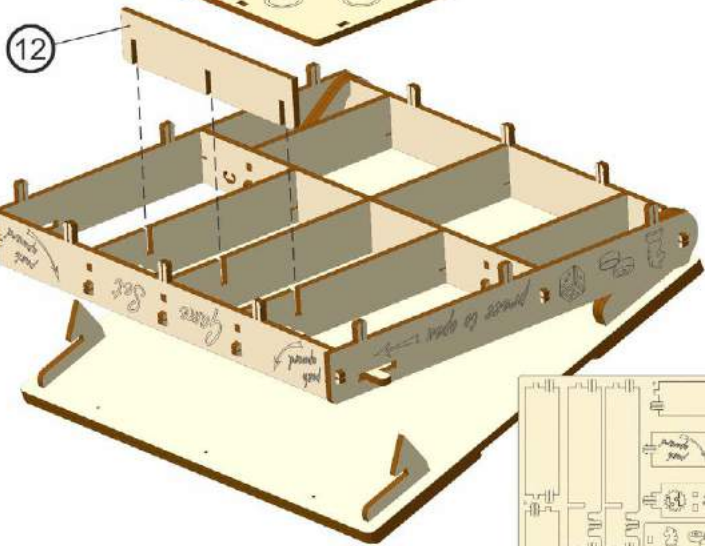
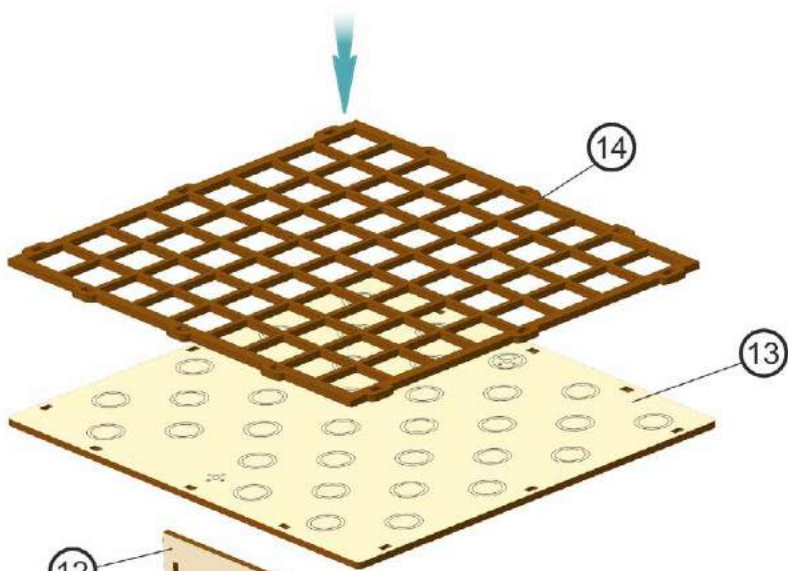
9

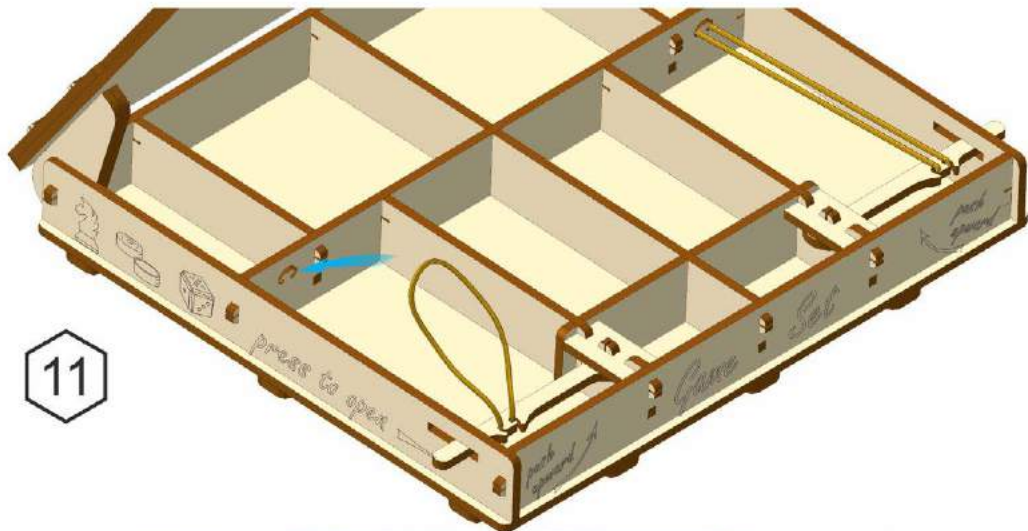
11



11







EN The manufacturer reserves the right to make changes in the design of the product, not worsening its technical characteristics. Information about the changes made may not be present in this manual.

PL Producent zastrzega sobie prawo do zmiany konstrukcji wyrobu bez pogorszenia jego właściwości technicznych. Niniejsza instrukcja może nie zawierać informacji o zmianach.

FR Le producteur se réserve le droit d'apporter des modifications dans la construction du produit à condition si elles ne portent atteinte à ses caractéristiques techniques. Les renseignements sur les modifications apportées peuvent ne pas être dans la présente notice.

ES El fabricante se reserva el derecho de introducir modificaciones en la construcción del producto, que no empeoran sus características técnicas. Datos sobre modificaciones introducidas pueden no aparecer en esta instrucción.

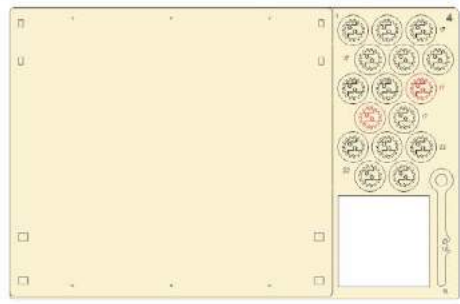
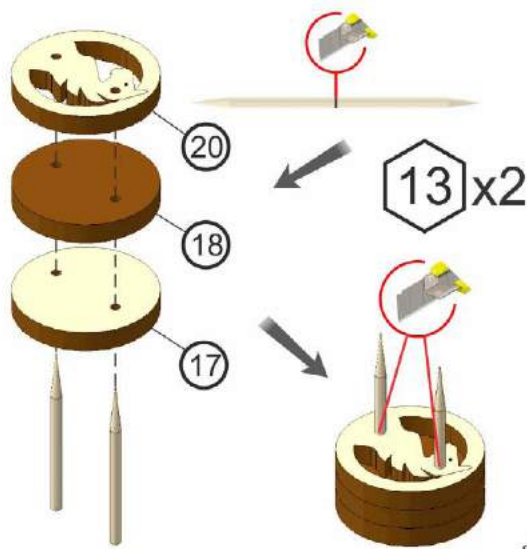
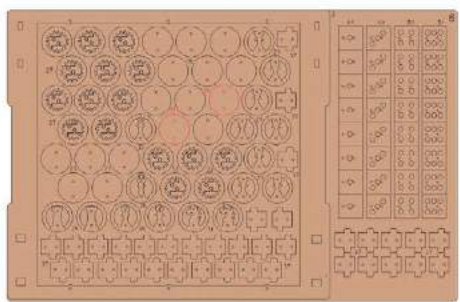
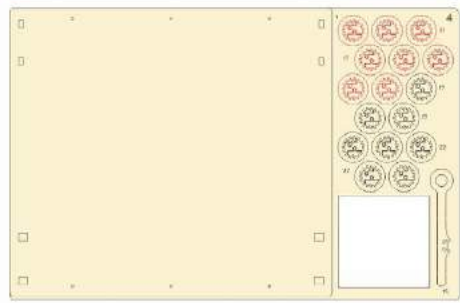
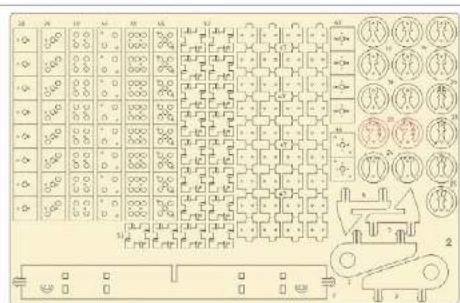
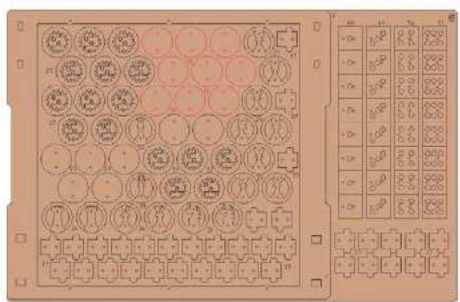
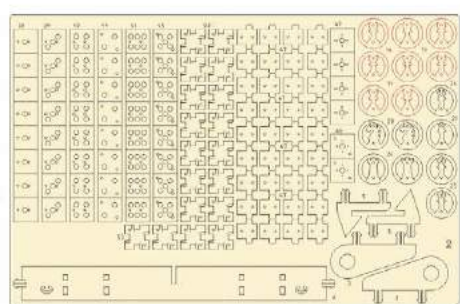
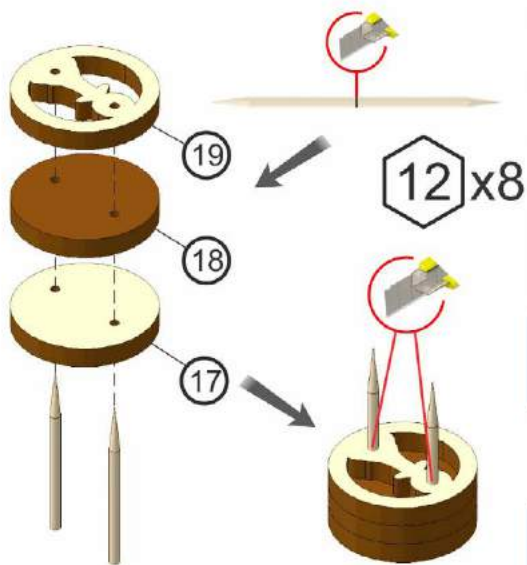
DE Der Hersteller behält sich das Recht auf Designänderungen, die die technischen Merkmale und Funktionen nicht negativ beeinflussen, vor.

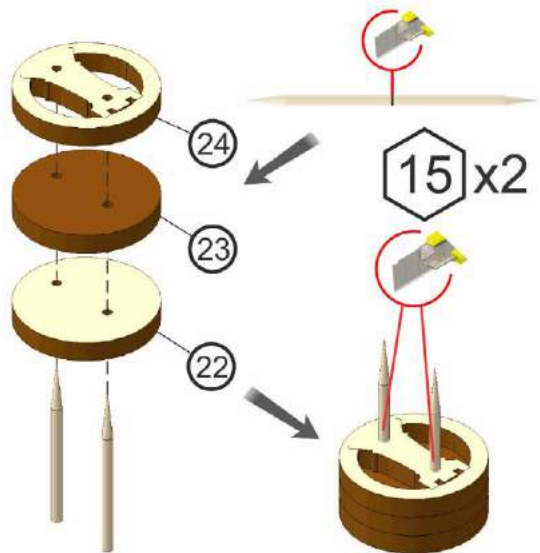
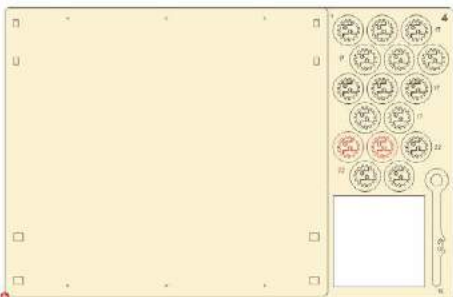
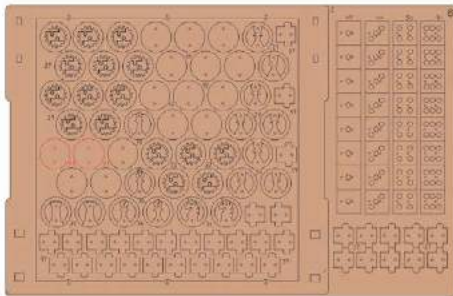
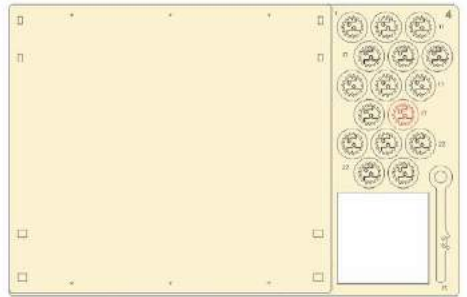
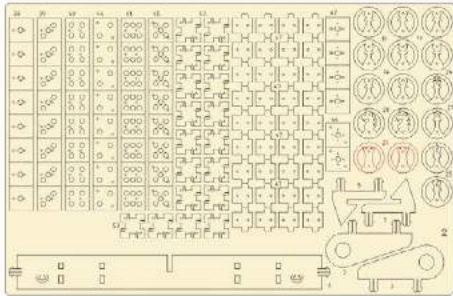
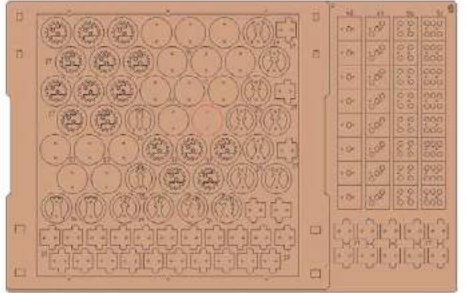
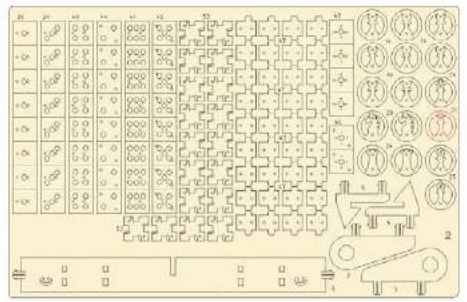
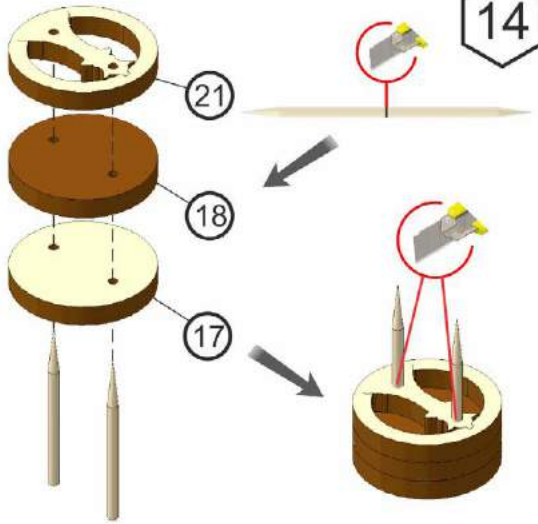
RU Производитель оставляет за собой право вносить изменения в конструкцию изделия, не ухудшающие его технические характеристики. Сведения о внесенных изменениях могут отсутствовать в настоящей инструкции.

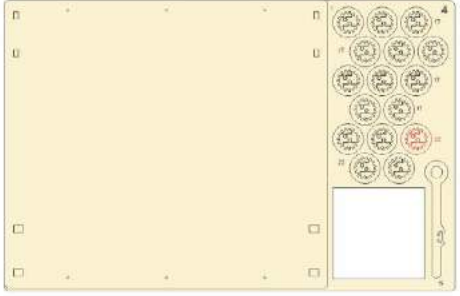
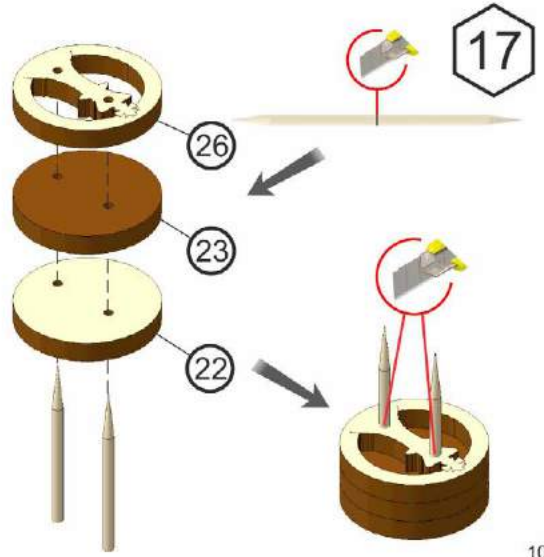
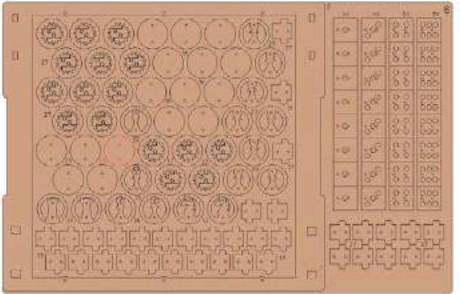
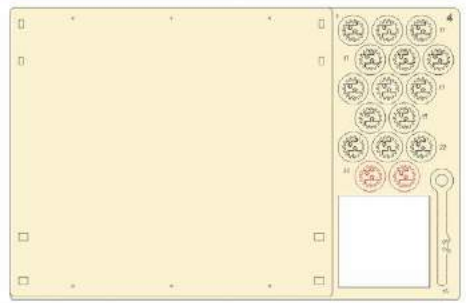
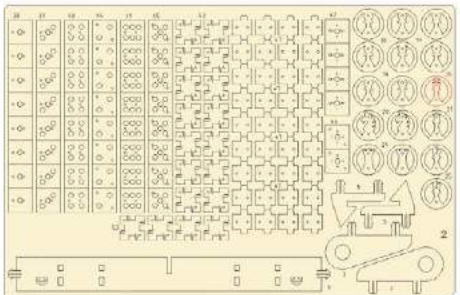
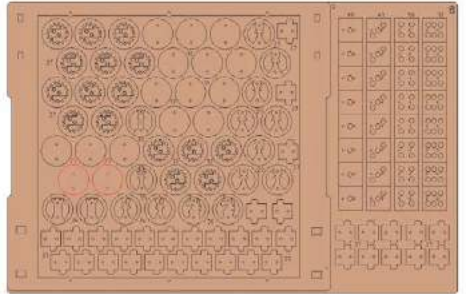
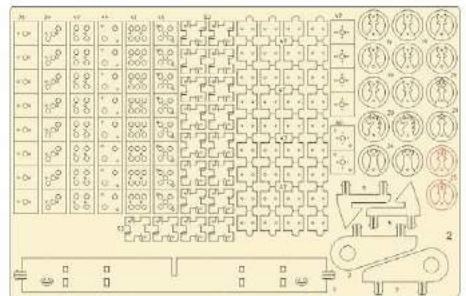
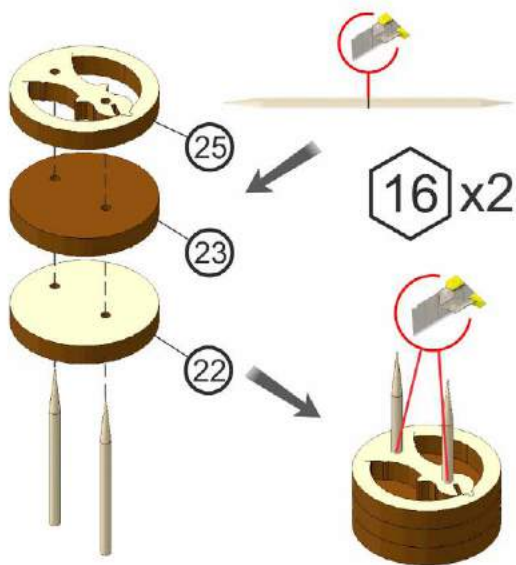
IT Il produttore si riserva il diritto di apportare modifiche al design del prodotto, non peggiorando le sue caratteristiche tecniche. Informazioni sulle modifiche apportate potrebbero non essere presenti in questo manuale.

CN 制造商保留对产品设计更改的权利，一切改良旨在增强产品的技术性能。改良处若未出现在手册中，敬请谅解

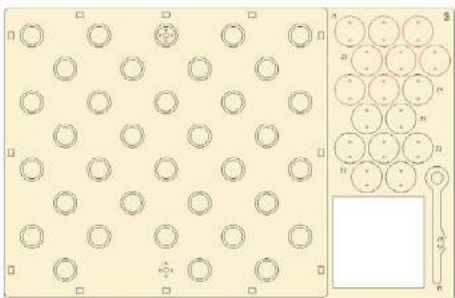
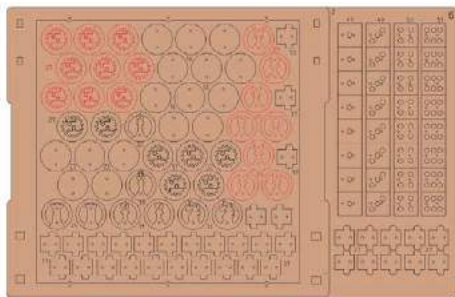
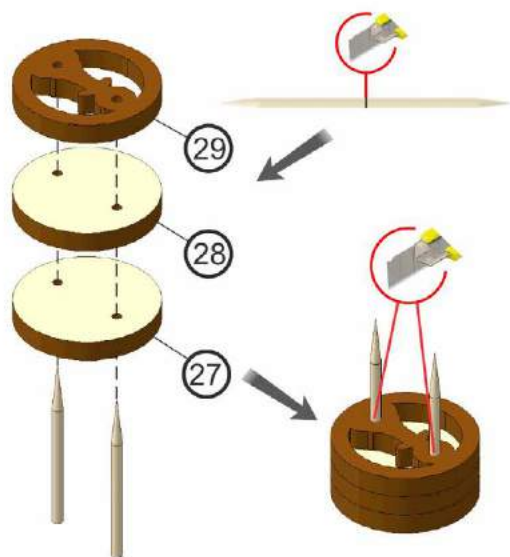
CZ Výrobce si vyhrazuje právo na takové změny v designu produktu, které nebudou mít za následek zhoršení technických vlastností. Informace o změnách nemusí být v návodu uvedeny.



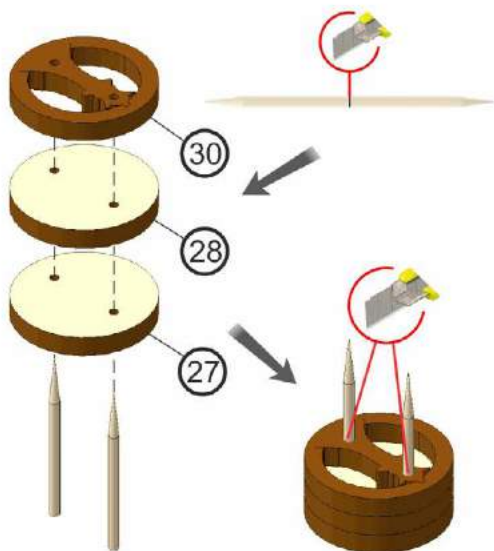
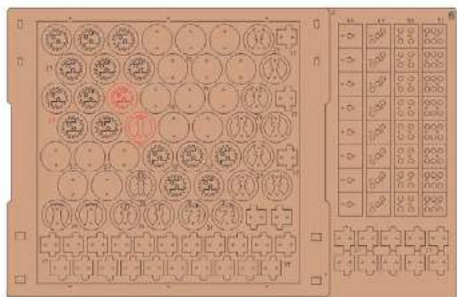
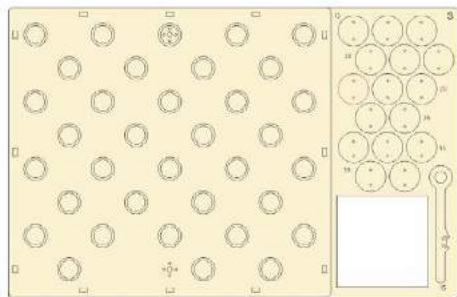




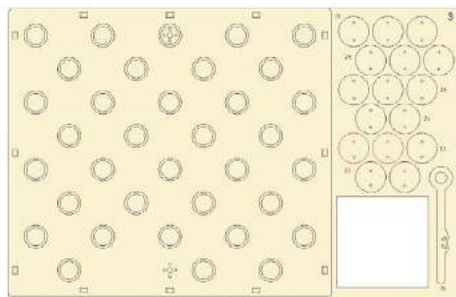
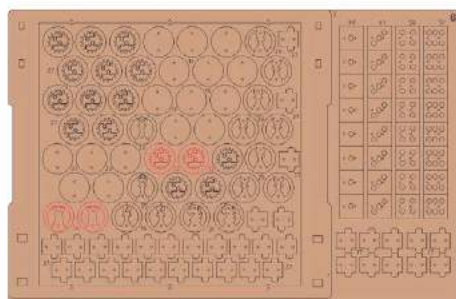
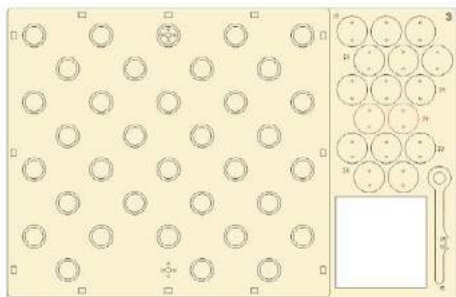
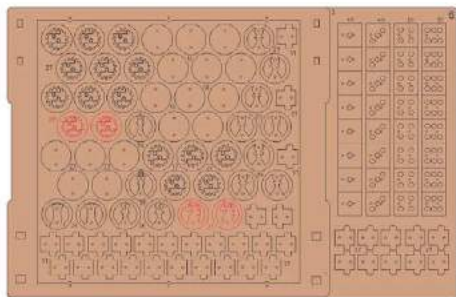
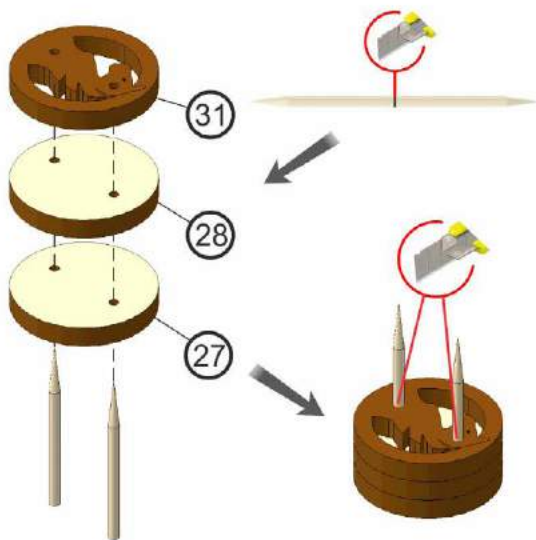
18 x 8



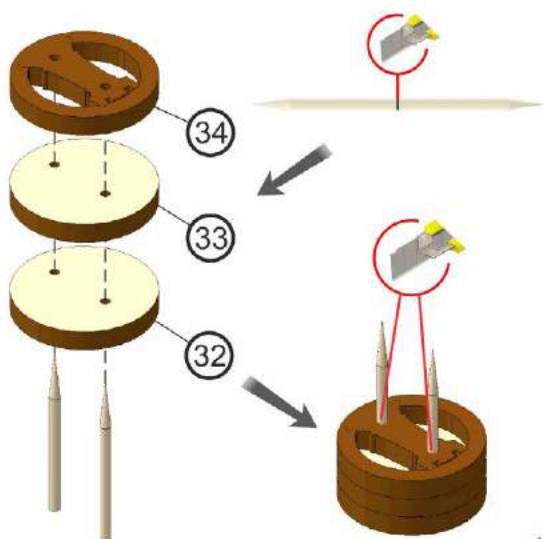
19



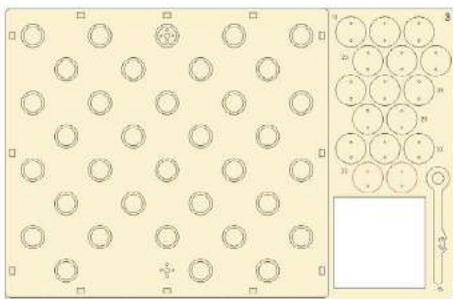
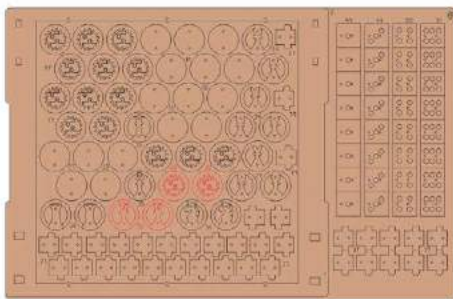
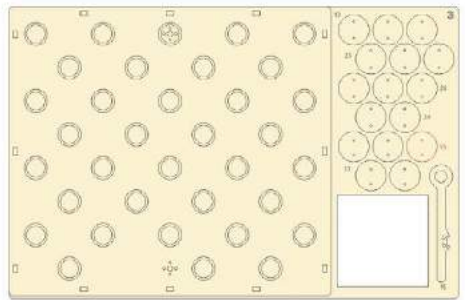
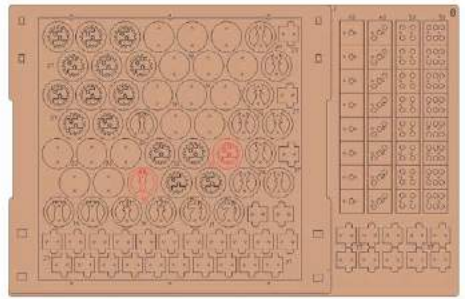
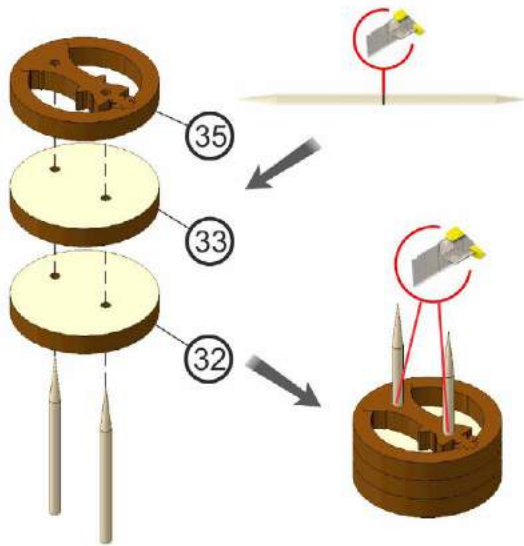
20x2



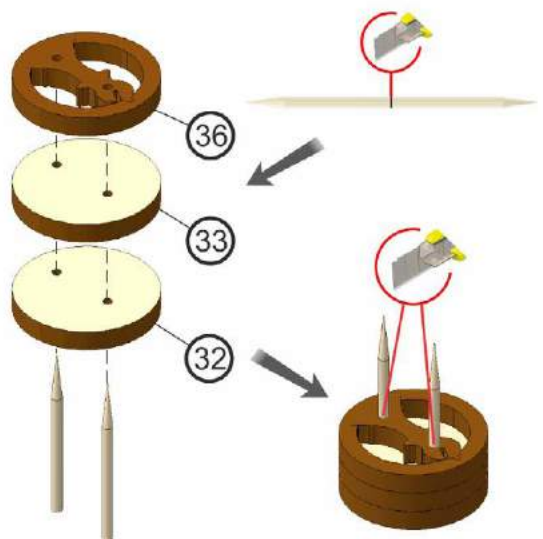
21x2



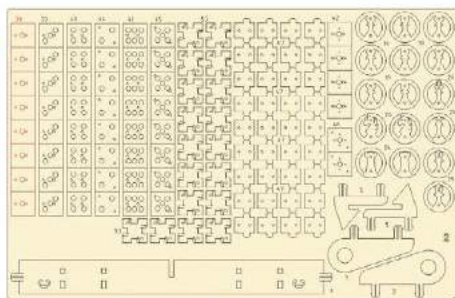
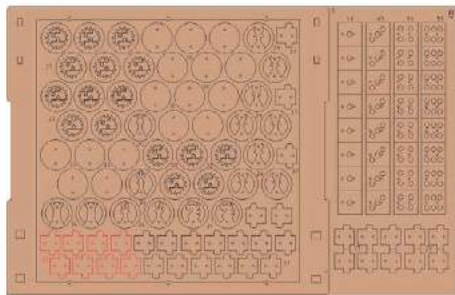
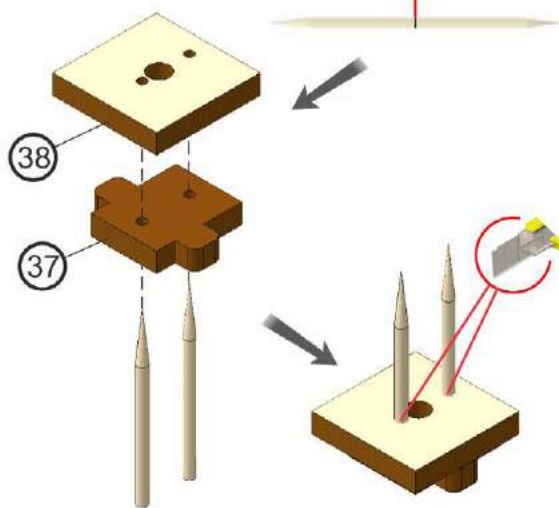
22



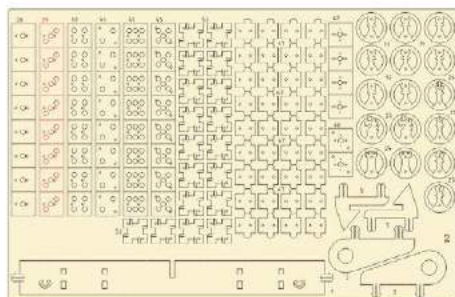
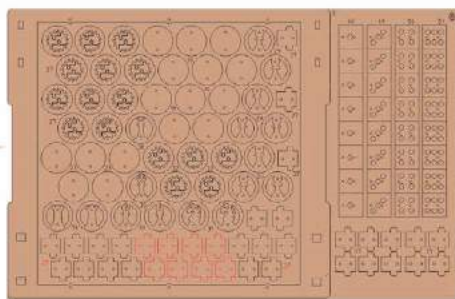
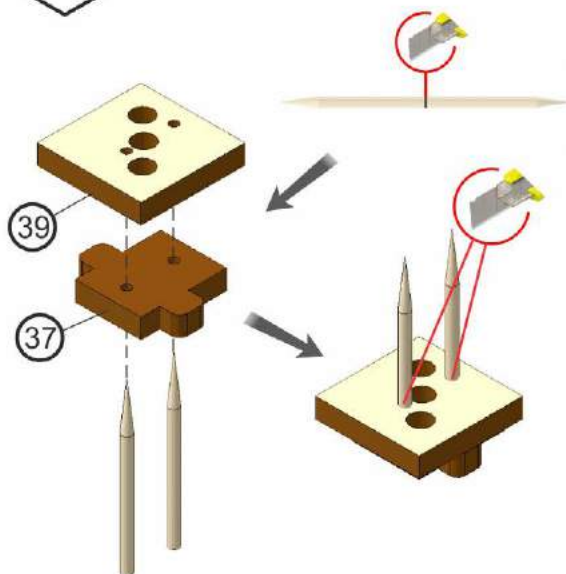
23 x2



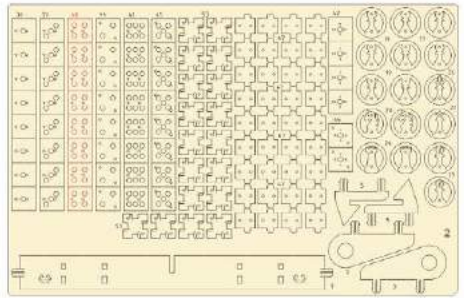
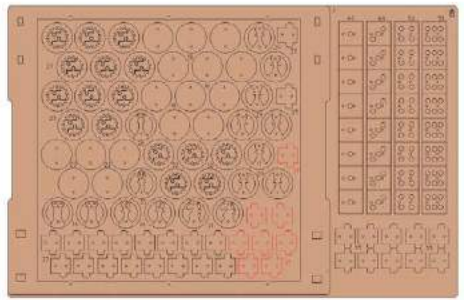
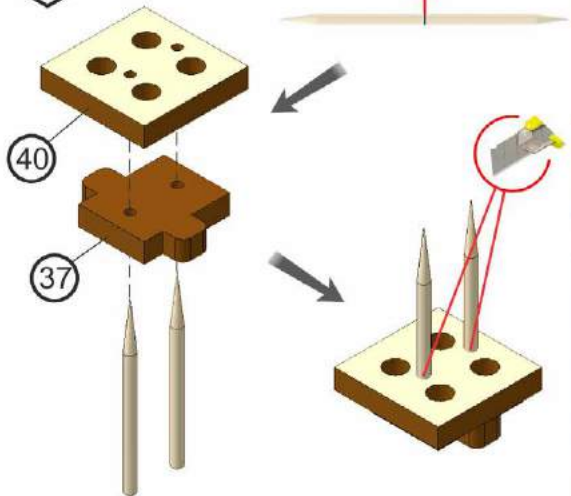
24x8



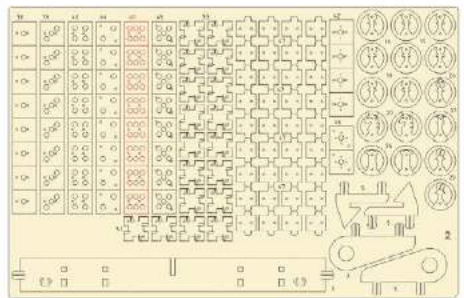
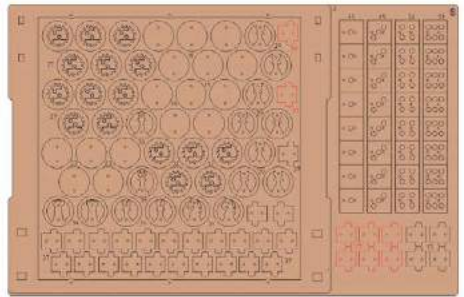
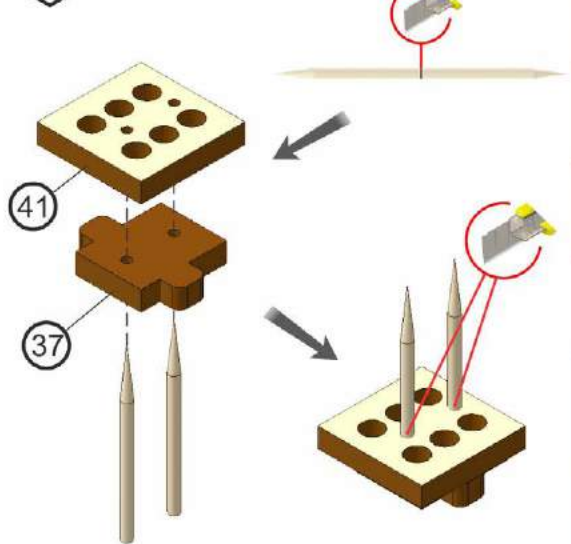
25x8



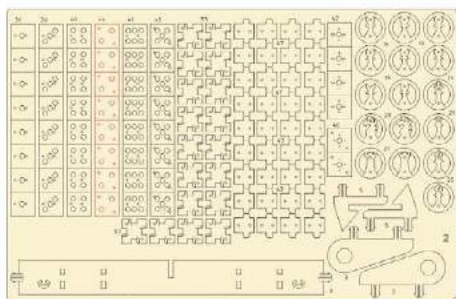
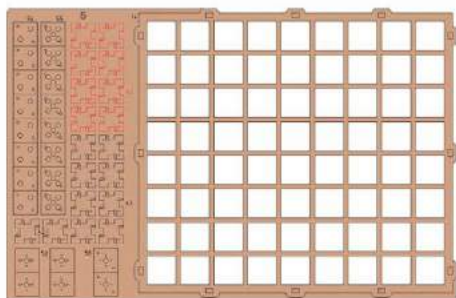
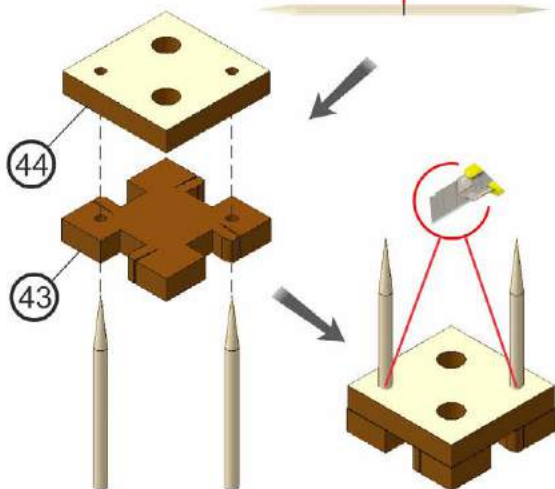
26 x8



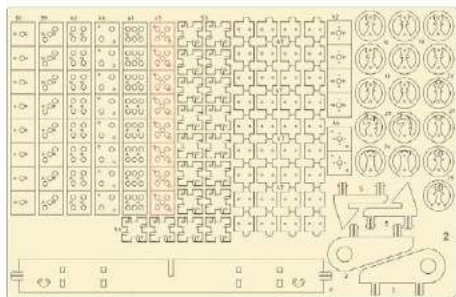
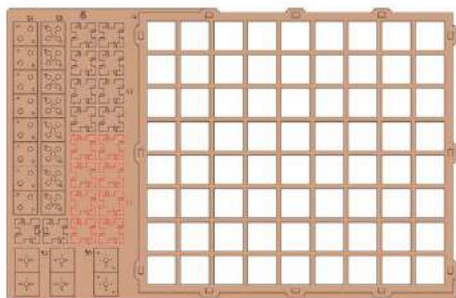
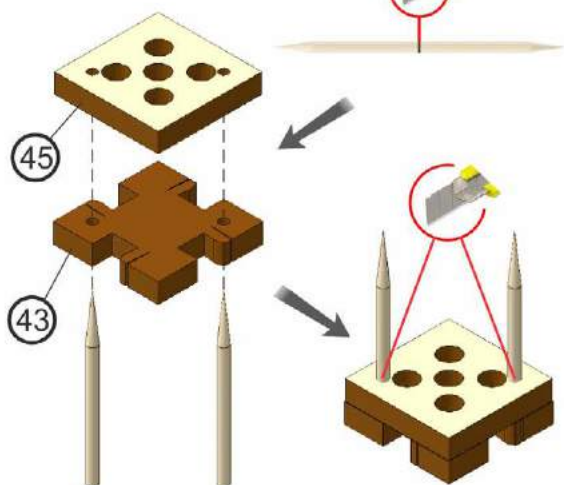
27 x8

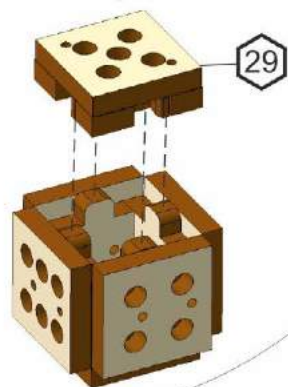
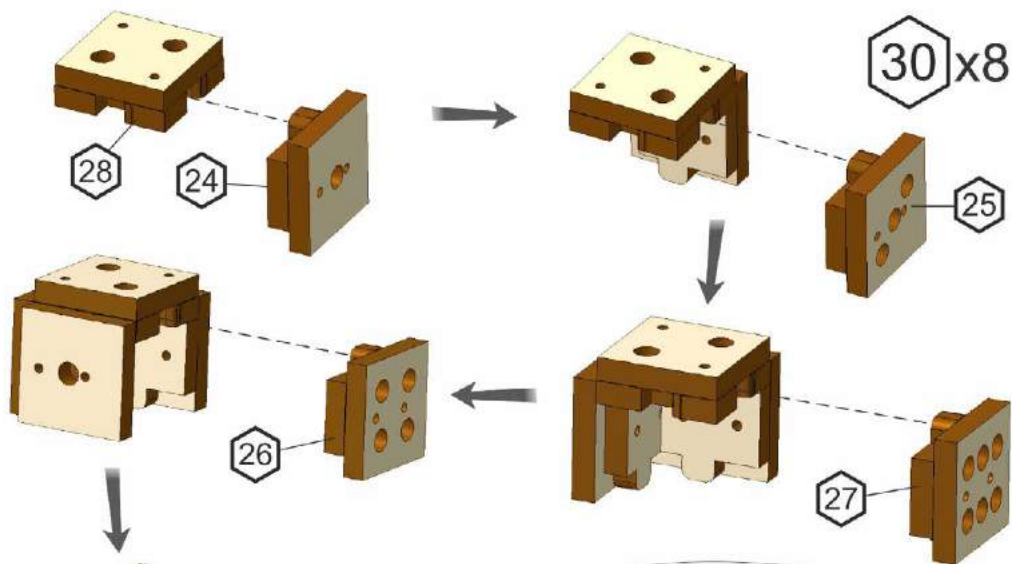


28 x 8

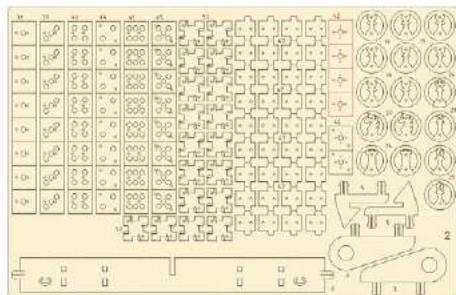
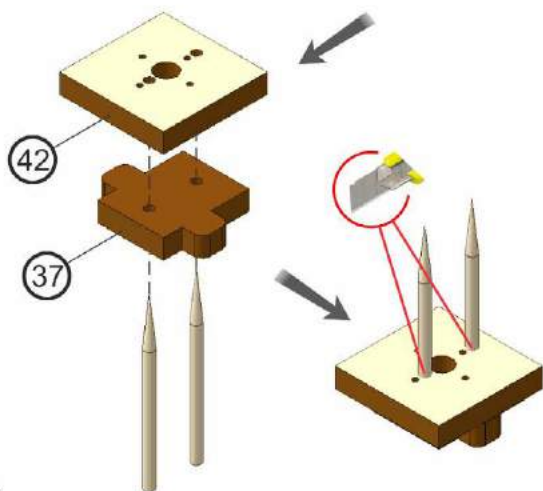
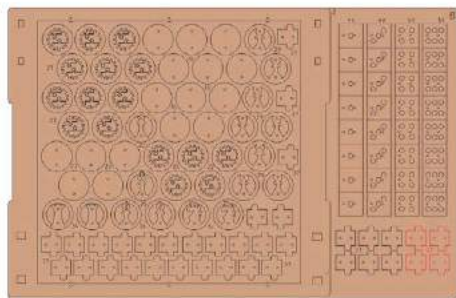


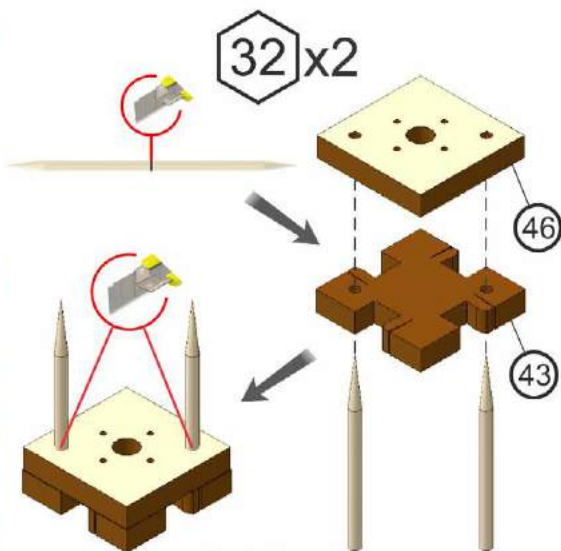
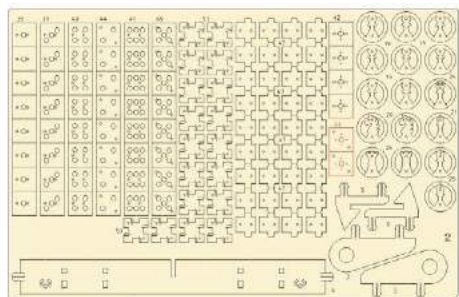
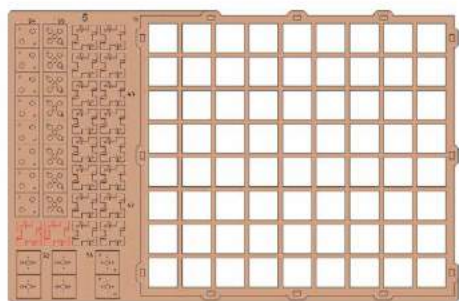
29 x 8



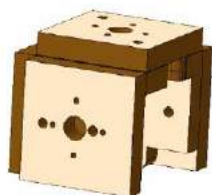
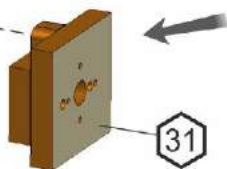
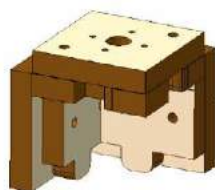


31 x 4

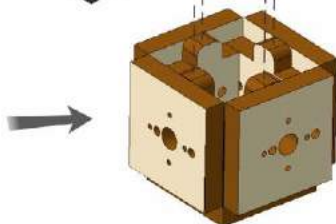
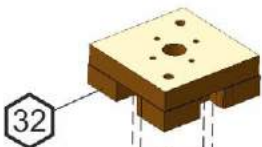
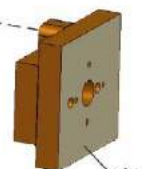
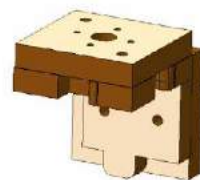
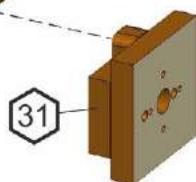


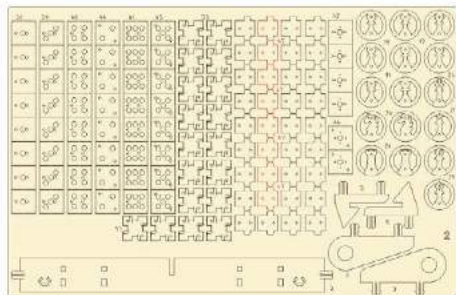
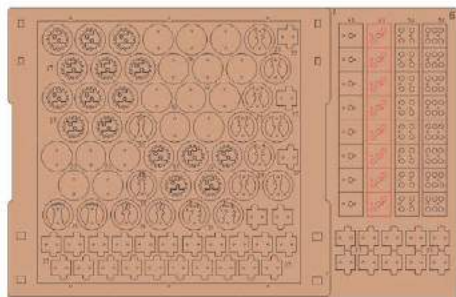
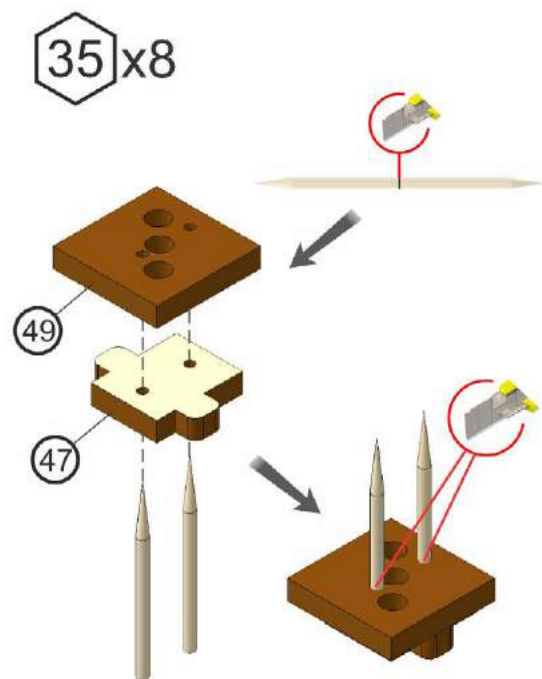
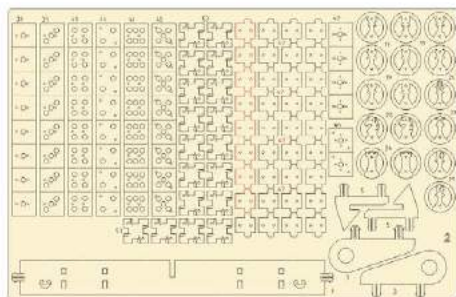
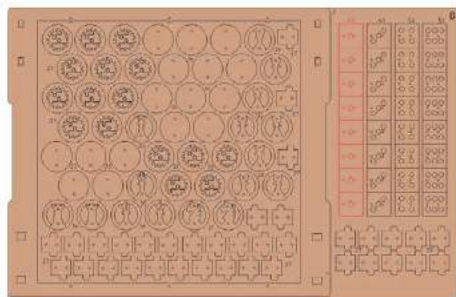
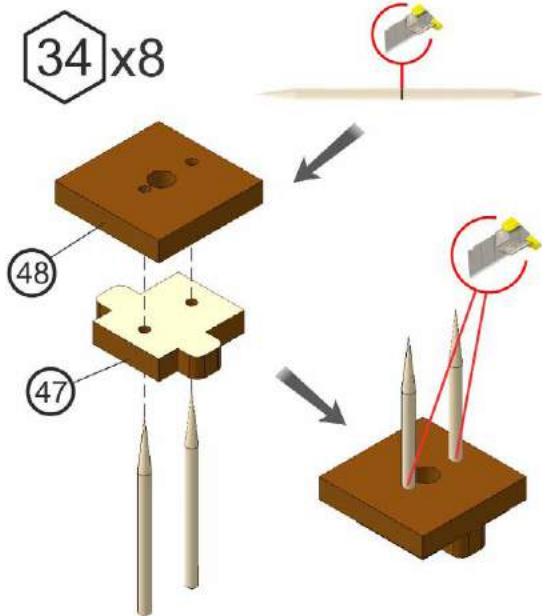


33

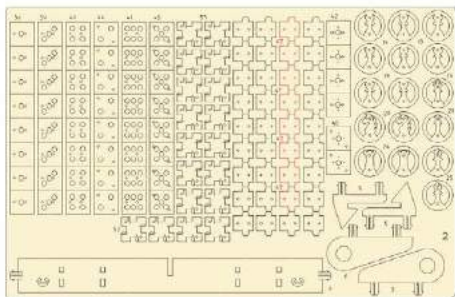
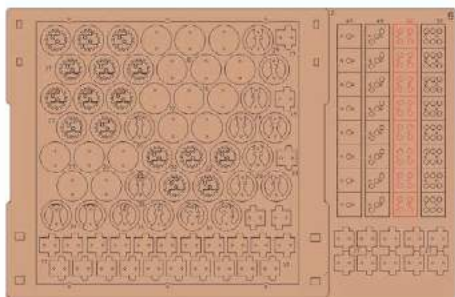
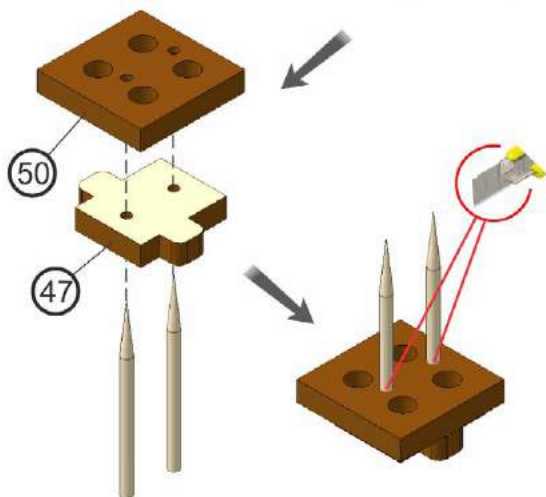


32

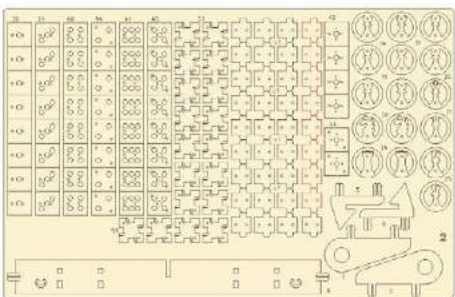
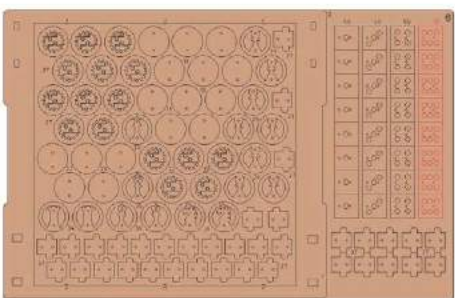
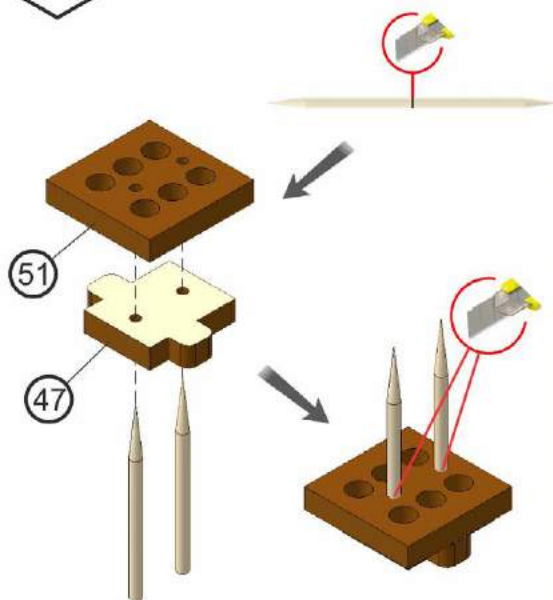


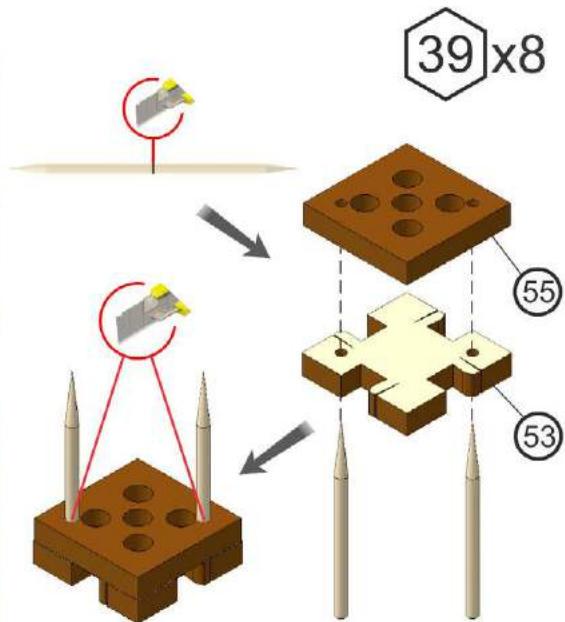
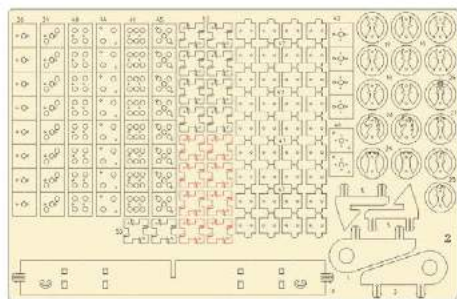
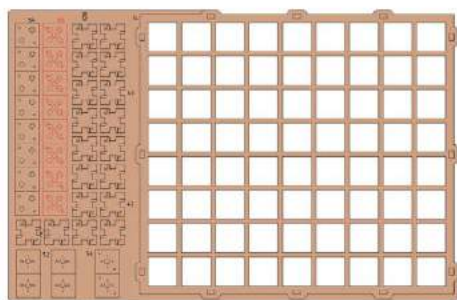
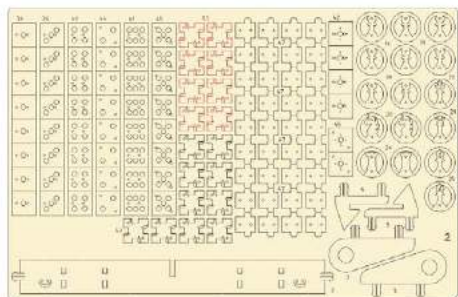
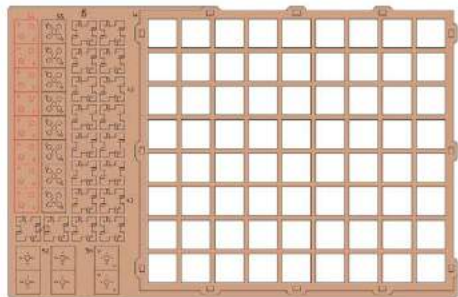
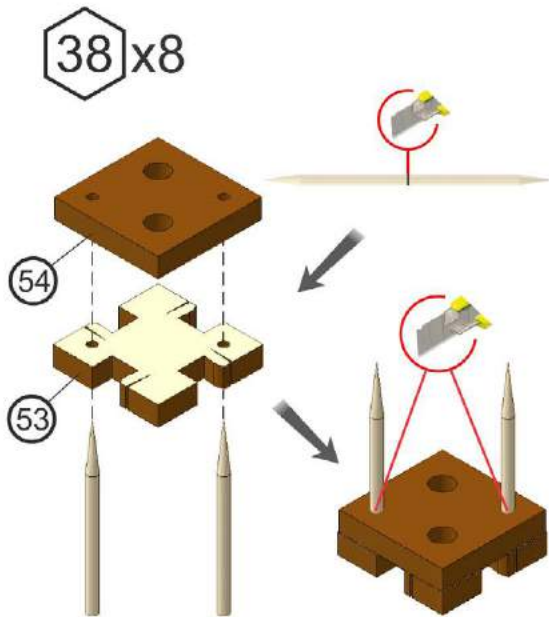


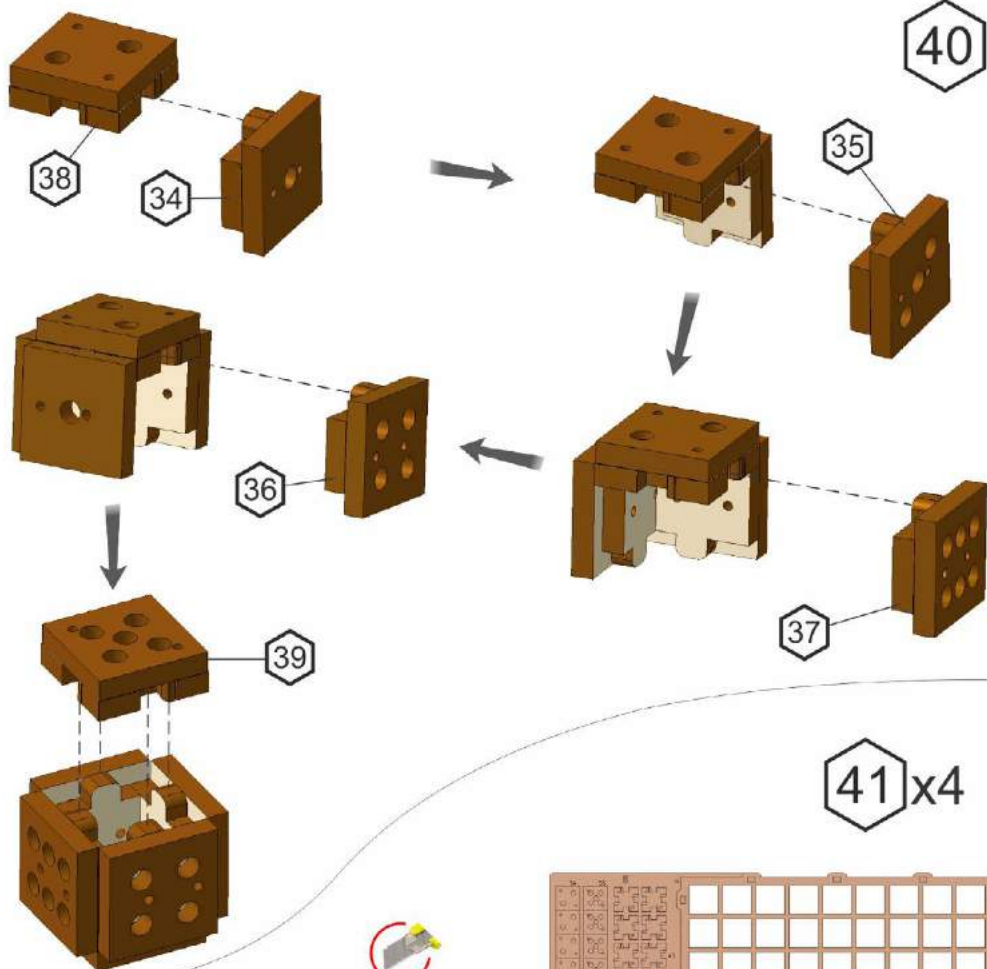
36 x8



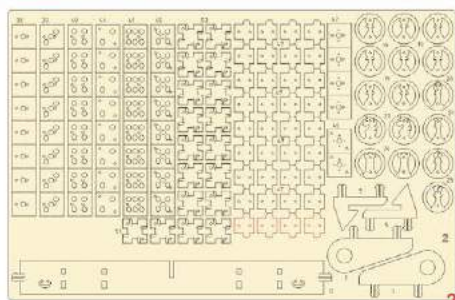
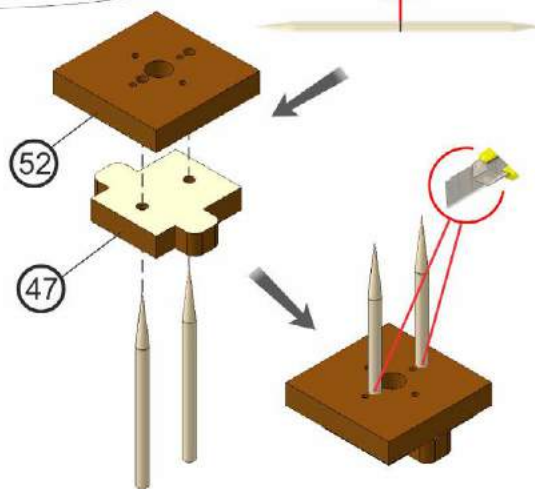
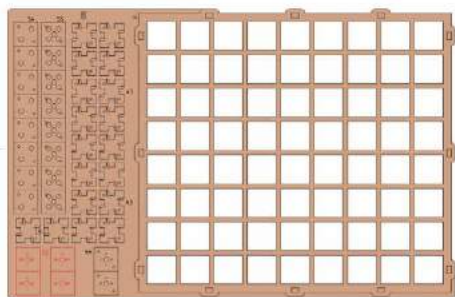
37 x8



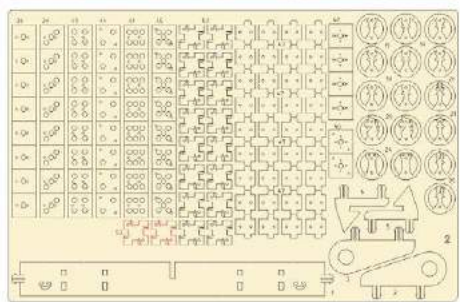
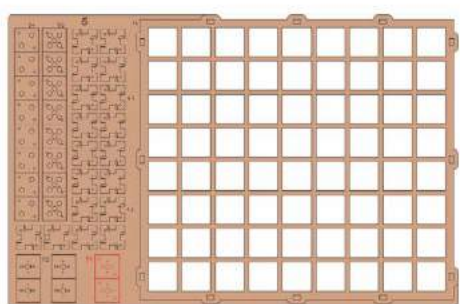
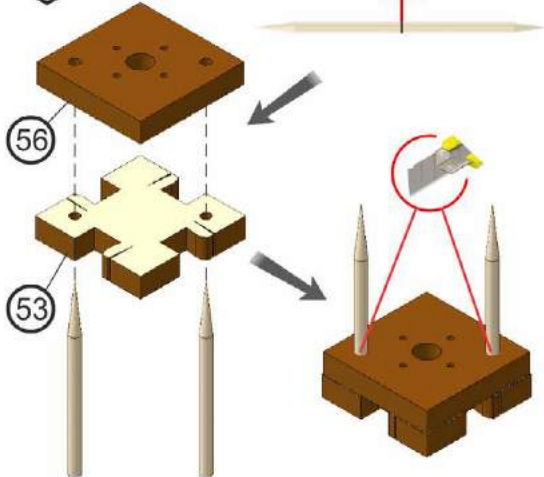




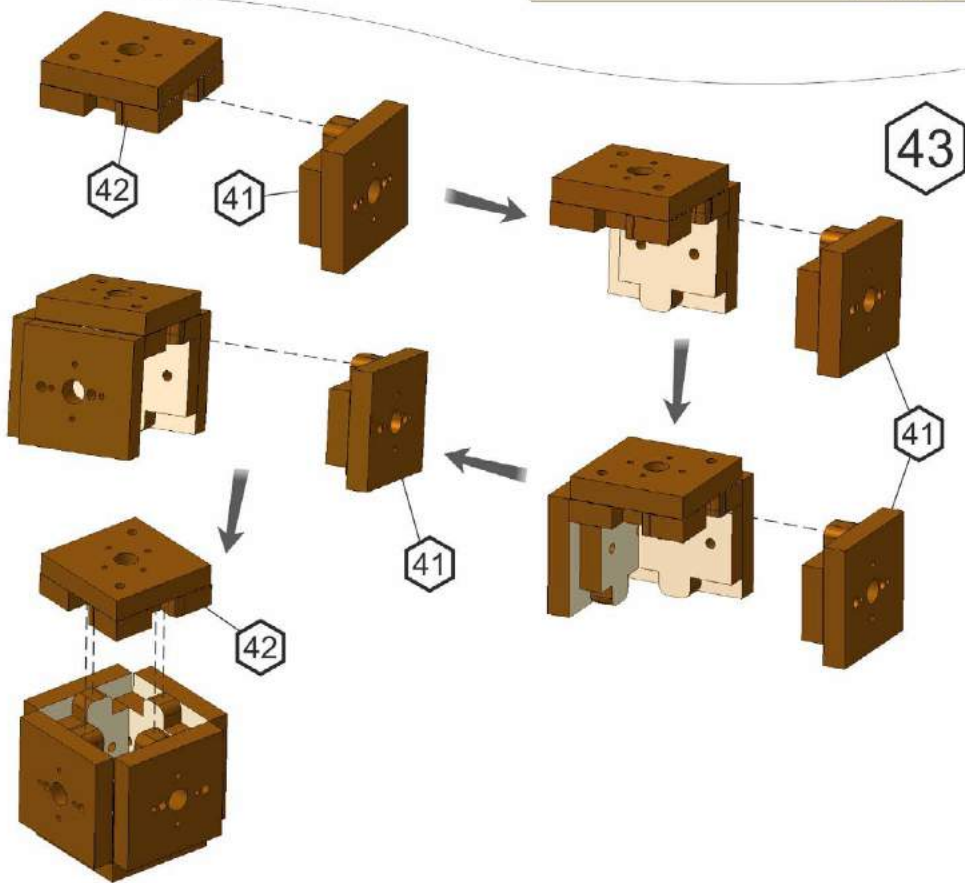
41 x4



42 x2



43



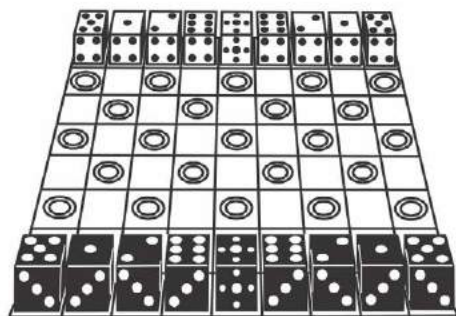


EN RULES OF THE GAME "BATTLE"
RU ПРАВИЛА ИГРЫ "ПОЕДИНОК"
DE ALLGEMEINE SPIELREGELN "DUELL"
FR LES RÈGLES DU JEU "LA JOUTE"
IT LE REGOLE DEL GIOCO "LA BATTAGLIA"
SP REGLAS DEL JUEGO "DUELO"
PL ZASADY GRY "POJEDYNEK"
CN 游戏规则 决斗
CZ PRAVIDLA HRY "BATTLE"



Rules of the game:

"BATTLE" is a logical game for two players. Positions of the players' "palace squares" are marked on the playing table squares. The goal of the game is to beat the opponent's king-cube or capture the opponent's "palace square" by your king-cube.



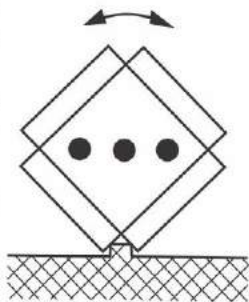
Picture 1

- the cube turn distance is determined by the number of dots on its face side before the beginning of the turn (the king-cube can move only for one square);

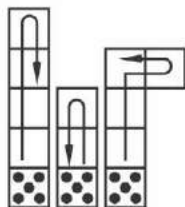
- the cube can move only vertically or horizontally and **only** to free squares of the playing field (the cube can't overjump the others cubes or move diagonally);

- you can change the direction of your turn **only** one time and you can turn **only** at a 90 degree angle;

- you can begin the turn of your cube frontwards, backwards, to the left, to the right but only according to the rules above;



Picture 2



Picture 3

- the cube **must not** make turns on the same squares twice or more including the square of the beginning of its move.

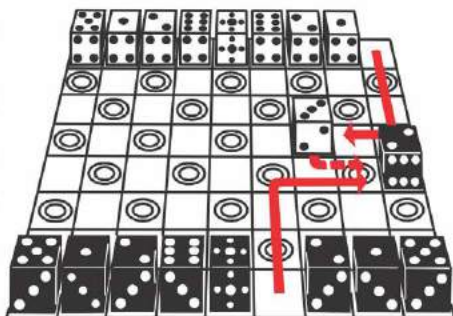
If the player follows all the rules and his cube is on the same square as his opponent's cube, the player removes the opponent's cube from the table, and the player's cube takes its place (Picture 4).

The king, just like any other cube, can win any other opponent's cube (including the opponent's king)

The win of the opponent's king-cube means the win of the battle!

The capture of your opponent's "palace square" means to move your king-cube during the game to the square of your opponent's king-cube.

The capture of the opponent's "palace square" means the win of the battle!



Picture 4

Game tactics

By rolling your cube you can reach the following tasks:

- to beat the opponent's cube (as well as the opponent's king-cube);
- to protect your cube from beating (as well as your king-cube);
- to avoid the beating of your cube (as well as your king-cube);
- to capture the opponent's "palace square" by your king-cube.

The rolling of the cube from square to square gives you a diversity of tactical possibilities.

The most important details of the game:

- the number of dots on the face side of the cube;
- the possibility to change a direction of the cube movement;
- the place of changing directions.

Diagrams:

The diagrams will help you to count correctly the number of points on the cube's face side after any moving of this cube.

The diagrams are worked out as follows:

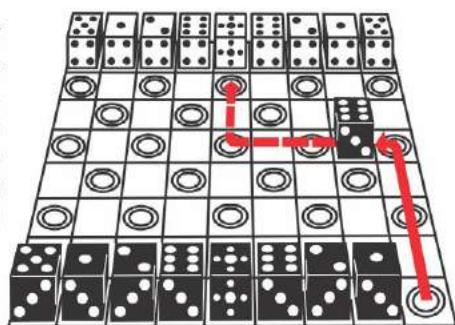
- the field in the center of every diagram is a face side of the cube before its turn;
- four lateral sides of the cube are shown along the edges of every diagram in conformity with the number of dots;
- the other images show the face side of the cube after finishing the turn.

According to these diagrams you can see that you can move a cube by two different ways. But the cube can have different number of dots on its face side at the end of a turn.

You should remember this fact and follow it during the game.

See an example how to use the diagram (**Picture 5**):

You want to make a turn from the start point by the right white cube that has five dots on the face side. Choose the diagram of the cube that has five dots in the center. Turn the diagram to arrange 3 dots closer to you as on the cube at the playing field. You can see that you have the possibility to move straight or you have four variants to move left. Herewith only one possible turn creates a real danger to the opponent's king-cube.



Picture 5

So the turn is: 4 squares straight and 1 square to the left. Now the cube has 6 dots on its face side. This position creates a risk for the opponent's king-cube to be beaten if the countermeasures are not taken.

Good luck and enjoy the "Battle"!

Правила игры:

«ПОЕДИНОК» – логическая игра, рассчитанная на двух играющих. Положение королевских «дворцов» противников определено королевской маркировкой на клетках игровой доски. Целью игры является выигрыш короля противника или захват своим королем его «дворца».

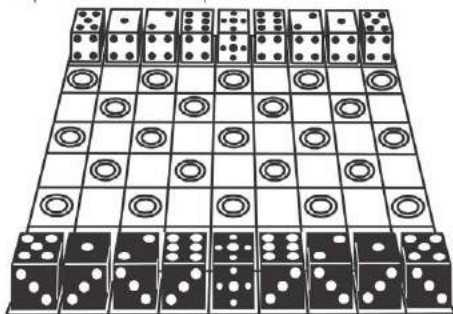


РИС. 1

– длина хода кубика определяется количеством точек на верхней его грани до начала движения (король может передвигаться только на одну клетку);

– кубик передвигается с клетки на клетку **только** по свободным вертикалям и горизонталям (перескакивать через кубики и совершать движение по диагонали не разрешается);

– во время хода **только** один раз можно менять направление, причем поворот делается под прямым углом;

– при совершении хода начинать движение кубика можно вперед назад вправо или влево с обязательным соблюдением правил, изложенных выше;

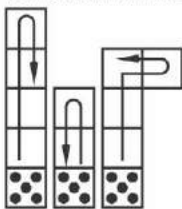


РИС. 3

– в течение одного хода кубик **ни в коем случае** не должен бывать дважды на одной и той же клетке, включая и клетку начала движения (рис.3).

Если ходом, совершенным в соответствии с правилами, игрок проводит свой кубик на клетку, занимаемую кубиком противника, последний считается выигранным. Выигранный кубик снимается с игровой доски, а его место занимает выигравший кубик (рис.4).

Король, как и любой другой кубик, может выиграть любой из кубиков противника, включая короля.

Выигрыш короля противника – выигрыш поединка!

Захват королевского «дворца» противника заключается в проведении в процессе игры своего короля на его клетку, имеющую королевскую маркировку.

Захват королевского «дворца» противника – выигрыш поединка!

Такая расстановка является обязательной, причем не только в части соответствия **рис.1** положений верхних граней кубиков, а и боковых граней, обращенных в стороны к играющим.

Белые делают первый ход, и с этого момента игроки делают ходы поочередно. Ход может совершаться любым из своих кубиков при условии соблюдения следующих правил:

– кубик передвигается с клетки на клетку только перекатом через разделяющие их ребра (рис.2);

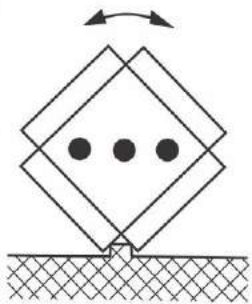


РИС. 2

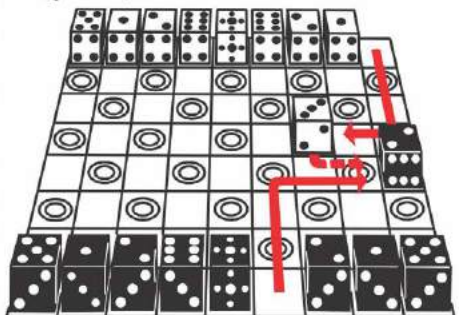


РИС. 4

Тактика игры

Передвижением кубика можно добиться решения следующих тактических задач:

- выиграть кубик противника (в том числе и короля);
- защитить свой кубик от выигрыша его противником (в том числе и короля);
- уйти от угрозы проигрыша своего кубика (в том числе и короля);
- захватить королевский «дворец» противника своим королем.

Многообразие тактических возможностей создается способом передвижения кубика – перекатыванием с клетки на клетку.

Основное влияние на игру оказывают:

- количество точек на верхней грани кубика;
- возможность менять направление движения;
- место изменения направления.

Диаграммы:

Диаграммы помогут правильно рассчитывать количество точек на верхней грани кубика после совершения им любого хода.

Диаграммы построены следующим образом:

- поле в центре каждой диаграммы является верхней гранью кубика перед ходом;
- четыре боковые грани кубика изображены по краям каждой диаграммы в виде соответствующего количества точек;
- остальные изображения показывают верхнюю грань кубика после завершения определенного хода.

По приведенным диаграммам хорошо видно, что на некоторые из клеток можно передвинуть кубик двумя разными путями, при этом далеко не всегда после совершения хода на его верхней грани будет одно и тоже количество точек. Это обстоятельство необходимо запомнить и руководствоваться им при игре.

Приведем один пример пользования диаграммами (рис.5):

Вы хотите сделать ход из начальной позиции правым белым кубиком с пятью точками на верхней грани. Выберите диаграмму с пятью точками в центре. Поверните диаграмму таким образом, чтобы три точки на ее краю находились ближе к Вам, что будет соответствовать действительному положению кубика на доске. По диаграмме видно, что Вы получаете возможность либо сделать ход по прямой, либо четыре варианта хода с поворотом влево, при этом только один из возможных ходов создает реальную угрозу королю противника.

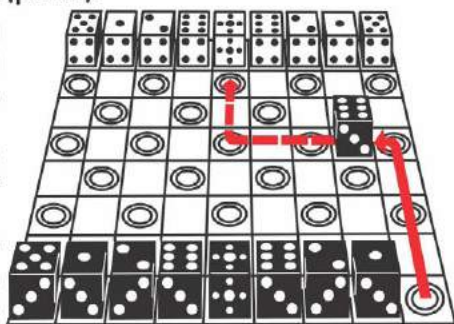


РИС. 5

Этот ход: четыре клетки прямо и одна влево. На верхней грани кубика после такого хода будет шесть точек и следующим ходом Вы можете выиграть короля противника, если он не примет контрмеры.

Успехов Вам в освоении простой по правилам, но тактически сложной и интересной игры «ПОЕДИНОК».

Allgemeine Spielregeln:

"DUELL" ist ein logisches Spiel für zwei Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners zu gewinnen oder "königlichen Palast" des Gegners zu erobern. Die Position der "königlichen Paläste" der Gegner wird durch die königliche Markierung auf den Zellen des Spielbretts bestimmt.

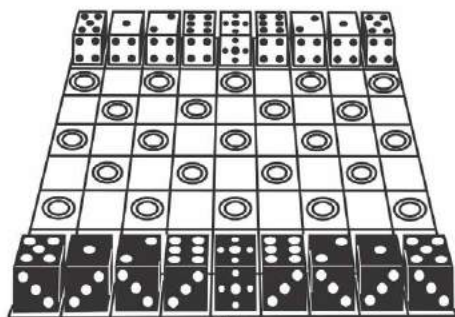


BILD 1

Eine solche Anordnung ist obligatorisch, und nicht nur im Vergleich zum Bild 1 Positionen der oberen Flächen der Würfel, aber auch der Seitenflächen, die auf die Seiten des Spielers gerichtet sind.

Die "Weißen" machen den ersten Zug, und von diesem Moment an machen sich die Spieler abwechselnd bewegt.

Der Zug kann von jedem Spieler mit einem eigener Würfel unter den Bedingungen der Einhaltung der folgenden Regeln durchgeführt werden:

- der Würfel bewegt sich rollend von Zelle zu Zelle nur durch die trennenden Kanten (**Bild 2**);
- die Länge des Zuges wird durch die Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels vor dem Beginn der Bewegung bestimmt (der König kann sich nur um eine Zelle bewegen);
- der Würfel bewegt sich von Zelle zu Zelle **NUR** in den freien vertikalen und horizontalen Richtungen (das Springen durch die Würfel und diagonale Bewegung des Würfels sind nicht erlaubt);
- während des Zuges darf man **NUR** einmal die Richtung ändern, wobei die Drehung im rechten Winkel erfolgt;
- wenn Sie einen Zug machen, können Sie die Bewegung des Würfels vorwärts, rückwärts, nach rechts oder links beginnen, dabei soll man die oben genannten Regeln obligatorisch einhalten;

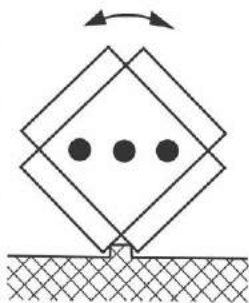


BILD 2

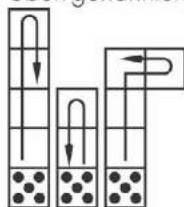


BILD 3

Der König, wie jeder andere Würfel, kann jeden (ohne König) von gegnerischen Würfeln gewinnen.

Die Eroberung des gegnerischen Königs bedeutet den Sieg im Duell!

Die Eroberung des "königlichen Palastes" des Gegners besteht darin, um während des Spiels eigenen König auf die gegnerische Zelle mit einer königlichen Markierung zu verbringen.

Wenn Sie den "königlichen Palast" erobern, so gewinnen Sie ein Duell!

- im Lauf eines Zuges sollte der Würfel auf keinen Fall zweimal auf die selbe Zelle, einschließlich der Zelle des Anfangs der Bewegung, gehen (**Bild 3**). Wenn der Zug in strenger Übereinstimmung mit den Regeln gemacht ist, und damit verbringt der Spieler seinen Würfel auf die Zelle, die vom "feindlichen" Würfel besetzt ist, wird der letztere als gewonnen betrachtet. Der gewonnene Würfel wird vom Spielbrett weggenommen, und sein Platz nimmt der gewonnene Würfel ein (**Bild 4**).

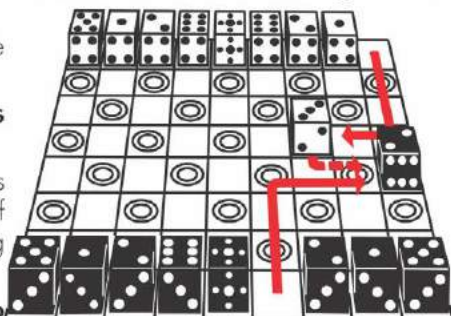


BILD 4

Spieltaktik

Durch die Bewegung des Würfels kann man die Lösung der folgenden taktischen Probleme erreichen:

- den gegnerischen Würfel gewinnen (einschließlich den König);
- den eigenen Würfel von dem Gewinn des Gegners zu schützen (einschließlich den König);
- die Bedrohung des Verlustes eigenen Würfels vermeiden (einschließlich den König);
- den "königlichen Palast" des Gegners mit Ihrem König erobern.

Eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten wird durch die Art und Weise der Bewegung des Würfels geschaffen, mit dem Rollen des Würfels von Zelle zu Zelle.

Die wichtigsten Auswirkungen auf das Spiel haben:

- Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels;
- Fähigkeit, die Richtung der Bewegung zu ändern;
- Ort der Richtungsänderung.

Diagramme:

Die Diagramme helfen Ihnen, die Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels nach jedem Zug richtig zu berechnen.

Die Diagramme werden wie folgt erstellt:

- das Feld in der Mitte jedes Diagramms ist die Obere Fläche des Würfels vor dem Zug;
- vier Seitenflächen des Würfels werden an den Rändern jedes Diagramms als entsprechende Anzahl von Punkten dargestellt;
- die restlichen Bilder zeigen die Obere Fläche des Würfels nach Abschluss eines bestimmten Zuges.

Nach den obigen Diagrammen ist es gut zu sehen, dass Sie den Würfel auf zwei verschiedene Arten bewegen können, dabei wird es nicht immer nach dem Ausführen eines Zuges auf seiner oberen Fläche die gleiche Anzahl von Punkten.

Man muss sich diesen Umstand merken und beim Spielen ihm leiten lassen.

Sehen Sie bitte ein Beispiel für die Verwendung von Diagrammen (**Bild 5**):

Sie möchten einen Zug aus der Startposition mit einem rechten weißen Würfel mit fünf Punkten auf der oberen Fläche machen. Wählen Sie ein Diagramm mit fünf Punkten in der Mitte aus. Drehen Sie das Diagramm so, damit drei Punkte an seiner Kante näher Ihnen liegen, was der tatsächlichen Position des Würfels auf dem Spielbrett entspricht. Das Diagramm zeigt, dass Sie die Möglichkeit haben, entweder einen Zug in einer geraden Linie oder vier Varianten des Zuges mit einer Drehung nach Links zu machen, dabei schafft nur eine mögliche Bewegung eine echte Bedrohung für den König des Gegners.

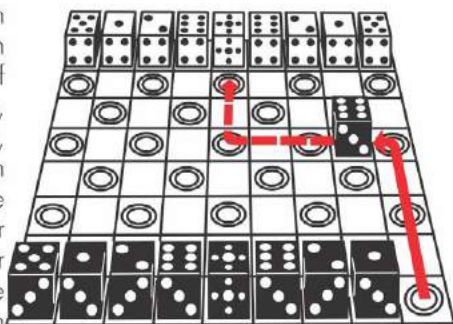


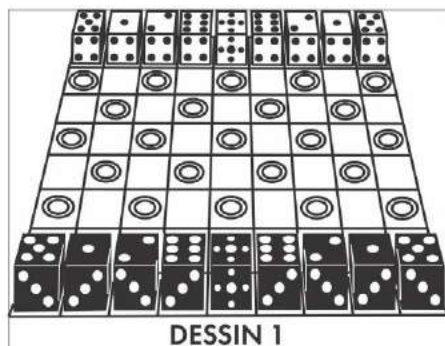
BILD 5

Dieser Zug: vier Zellen gerade und eine nach Links. Auf der oberen Fläche des Würfels nach einem solchen Zug werden sechs Punkte und mit dem nächsten Zug können Sie den König des Gegners gewinnen, wenn er keine Gegenmaßnahmen nimmt.

Wir wünschen Ihnen Erfolg in der Beherrschung dieses Spiels "Duell", das einfache Regeln hat, aber taktisch kompliziert, herausfordernd und interessant ist.

Les règles du jeu:

«LA JOUTE» - est un jeu logique pour les deux joueurs. La position des «palais royaux» des adversaires est marquée sur les cases du tableau. Le but du jeu c'est remporter la victoire sur le roi de l'équipe adverse où capturer son «palais» par votre roi.



Telle disposition est **obligatoire** n'est pas seulement dans la partie de la correspondance (**Dessin 1**) des positions des faces supérieures des cubes, mais aussi leurs faces latérales, dirigées vers les joueurs.

Les cubes blancs commencent le jeu et font le premier pas. Après cela les cubes font les pas tour à tour.

Vous pouvez faire un pas avec n'importe quel de vos cubes mais vous devez respecter les règles suivantes:

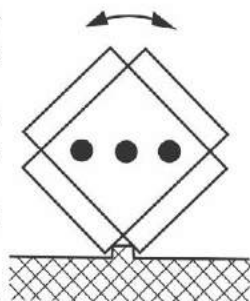
- le cube va d'une case à l'autre seulement par le roulement à travers les bords qui les séparent (**Dessin 2**);

- la longueur du pas du cube est déterminée par le nombre des points sur sa face supérieure avant son mouvement (le roi peut aller seulement à une case).

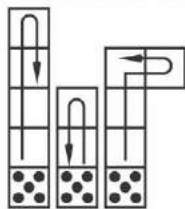
- le cube va d'une case à l'autre **SEULEMENT** sur les lignes verticales et horizontales libres (il est interdit de sauter par-dessus des cubes et aller en diagonale).

- pendant le mouvement vous pouvez changer la direction **SEULEMENT** une fois, mais vous pouvez tourner seulement orthogonalement.

- en faisant le pas, vous pouvez aller avec votre cube en avant, en arrière, à droite et à gauche, mais vous devez obligatoirement respecter les règles énumérées ci-dessus.



DESSIN 2



DESSIN 3

- en faisant un pas, le cube ne doit **aucunement** aller deux fois sur la même case, la case du commencement du mouvement y est comprise (**Dessin 3**).

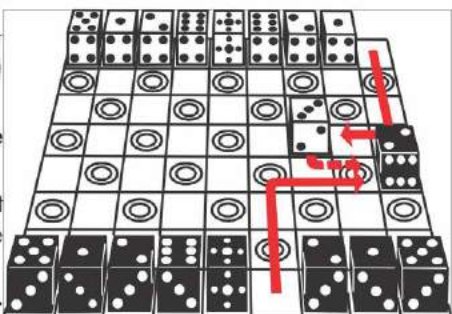
Si un joueur fait un pas en respectant strictement toutes les règles et met son cube sur la case où il y'a le cube de son adversaire, en tel cas le cube de son adversaire est battu. On enlève le cube battu du tableau, et le cube qui a remporté la victoire occupe sa place (**Dessin 4**).

Le roi aussi bien que n'importe quel cube peut remporter la victoire sur n'importe quel cube (le roi y est compris) des cubes de son adversaire.

Remporter la victoire sur le roi de son adversaire – c'est remporter la victoire dans la joute!

Pour capturer le «palais» royal de son adversaire il est nécessaire pendant le jeu de mettre son roi sur la case de son adversaire qui a le marquage royal.

Capter le «palais» royal de son adversaire – c'est remporter la victoire dans la joute!



DESSIN 4

La tactique du jeu

Le mouvement du cube peut résoudre les problèmes tactiques suivants:

- gagner le cube de son adversaire (le roi y est compris),
- protéger son cube pour que l'adversaire ne puisse pas le gagner (le roi y est compris),
- éviter la menace de perdre son cube (le roi y est compris),
- capturer le «palais» royal de son adversaire par son roi.

La diversité des possibilités tactiques est créée par le mouvement du cube – son roulement d'une case à l'autre.

L'influence essentielle sur le jeu est faite par :

- le nombre de points sur la face supérieure du cube,
- la possibilité de changer la direction du mouvement,
- la place du changement de la direction.

Les diagrammes:

Les diagrammes vous aident à escompter correctement le nombre de points sur la face supérieure du cube après avoir fait un pas.

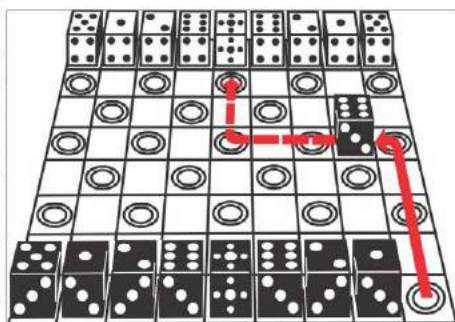
Les diagrammes sont conçus de la manière suivante:

- le champ au centre du chaque diagramme est une face supérieure du cube avant son mouvement,
- les quatre faces latérales du cube sont peintes sur les bords de chaque diagramme en fonction du nombre de points correspondant ;
- le reste des dessins montrent la face supérieure du cube après avoir fait le pas.

Selon ces diagrammes on voit très bien qu'on peut mettre le cube sur certaines cases par deux moyens différents et il est à noter que le cube n'aura pas toujours le même nombre de points sur sa face supérieure après avoir fait un pas. Il faut faire attention à cette circonstance et l'utiliser pendant le jeu.

Voici un exemple comment utiliser les diagrammes (**Dessin 5**):

Vous voulez faire un pas à partir de la position initiale prise par le cube blanc qui est à droite et qui a cinq points sur sa face supérieure ? Ok, choisissez le diagramme avec cinq points au centre. Après, tournez ce diagramme de telle sorte que trois points sur son bord soient plus proches de vous, ce qui correspond à la position réelle du cube sur le tableau. Selon le diagramme on peut voir que vous avez soit la possibilité d'aller directement ou soit vous avez quatre variantes d'aller avec votre cube et tourner à gauche, mais un seul pas est possible pour créer une menace réelle au roi de votre adversaire, c'est le pas suivant : quatre cases directement et une case à gauche.



DESSIN 5

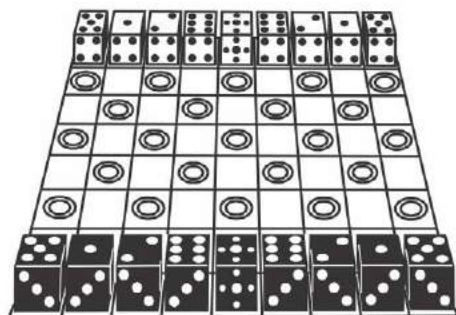
Après ce pas, sur la face supérieure du cube, il y aura six points et par votre pas qui sera le suivant, vous pouvez gagner contre le roi de votre adversaire s'il ne prend pas de contre-mesures.

Bonne chance à vous à la maîtrise de la «JOUTE»!

Un jeu qui a les règles simples mais la tactique difficile et intéressante!

Le regole del gioco:

La "Battaglia" è un gioco logico per 2 persone. La posizione dei "palazzi reali" dei rivali è marcata con i segni sulle caselle del tabellone. Lo scopo del gioco è battere il re rivale o catturare con il proprio re la casella in cui si trova il palazzo del avversario.

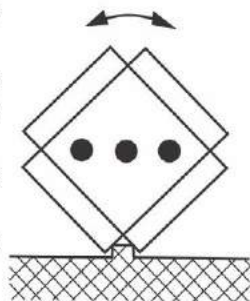


DISEGNO 1

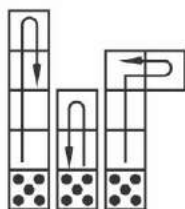
- la misura del passo va definita dal numero dei punti sulla faccia superiore del dado prima di fare la mossa (il passo del re è sempre 1 casella);
- il dado si muove **SOLTANTO** verticalmente e orizzontalmente e **SOLTANTO** sulle caselle libere (non può scavalcare un altro dado e non può muoversi in diagonale);
- si può cambiare la direzione del passo **SOLTANTO** una volta e ci si può girare solo di 90 gradi;
- si può iniziare la mossa di un dado in 4 direzioni: avanti, indietro, a sinistra, a destra ma solo se sono rispettate le regole menzionate sopra;

Obbligatorio rispettare la posizione dei dadi come è dimostrato sul **disegno 1**. È importante l'orientamento di tutte le facce dei dadi. I bianchi sono i primi a muovere. Dopo la prima mossa i giocatori muovono a turni. Si può muovere qualsiasi dei propri dadi osservando le seguenti regole:

- il dado si muove da una casella all'altra svoltandosi attraverso la linea che separa le due caselle (**Disegno 2**);



DISEGNO 2



DISEGNO 3

- durante una singola mossa il dado non può toccare la stessa casella più di una volta, compresa la casella da cui si inizia la mossa (**Disegno 3**);

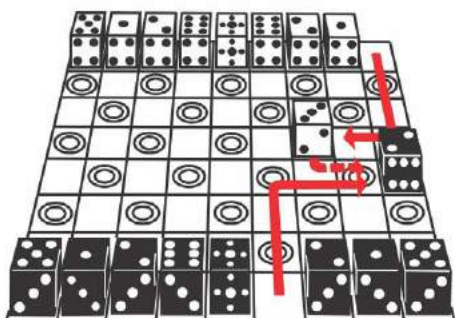
Se il giocatore rispettando tutte le regole arriva sulla casella dove si trova un dado del suo rivale, il giocatore deve togliere il dado dell'avversario dal tabellone e mettere il suo dado su quella casella (**Disegno 4**).

Il re come tutti gli altri dadi può battere qualsiasi dado del rivale (il re rivale compreso).

Battere il re rivale è vincere la battaglia.

Per catturare il "palazzo reale" del rivale bisogna far arrivare il suo re sulla casella del rivale marcata "reale".

Catturare il "palazzo reale" del rivale è vincere la battaglia.



DISEGNO 4

La tattica del gioco

Muovendo i dadi si possono risolvere i seguenti problemi tattici:

- battere un dado del rivale (il re compreso);
- difendere un suo dado (il re compreso) dall'attacco rivale;
- far evitare che i suoi dadi siano battuti;
- catturare il "palazzo reale" del rivale con il proprio re.

Il modo in cui i dadi si muovono (svoltolandosi da una casella all'altra) crea diverse possibilità tattiche.

L'andamento del gioco va definito da:

- numero dei punti sulla faccia superiore del dado;
- possibilità di cambiare la direzione del passo;
- punto dove viene cambiata la direzione.

I diagrammi:

I diagrammi vi aiuteranno a calcolare correttamente il numero dei punti che saranno sulla faccia superiore di un dado dopo aver fatto una mossa.

I diagrammi sono costruiti come segue:

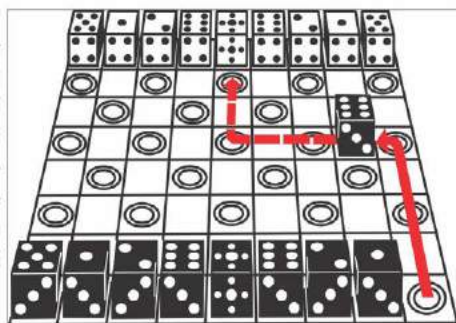
- il campo nel centro di ogni diagramma è la faccia superiore del dado prima di fare una mossa;
- le 4 facce laterali del dado sono rappresentate dal corrispondente numero dei punti su bordi di ogni diagramma;
- le altre immagini rappresentano la faccia superiore del dado dopo aver compiuto la mossa.

Dai diagrammi si vede che in alcune caselle si può arrivare in due modi diversi, però dopo aver compiuto la mossa può essere diverso anche il numero dei punti sulla faccia superiore del dado.

Bisogna considerare questo ragionamento durante il gioco.

Esempio di come usare i diagrammi (**Disegno 5**).

Se voi volete fare una mossa dalla posizione iniziale con il dado bianco di sinistra con 5 punti sulla faccia superiore, dovete scegliere il diagramma con 5 punti nel centro. Girate il diagramma così che esso vi affacci con il bordo di 3 punti, ciò corrisponde alla posizione del dado sul tabellone. Dal diagramma si vede che è possibile fare una mossa dritta oppure 4 varianti della mossa girandosi a sinistra, ma solo uno dei possibili passi può creare una minaccia reale al re rivale



DISEGNO 5

Questo passo è 4 caselle dritto e 1 casella a sinistra. Alla fine sulla faccia superiore del dado ci saranno 6 punti il che vi permetterà di battere il re rivale con il passo successivo se il vostro rivale non prenderà contromisure.

**La Battaglia è un gioco con regole semplici ma con tattiche complesse e interessanti.
Buona fortuna e buon gioco!**

Reglas del juego

"Duelo" es un juego lógico creado para dos jugadores. La posición de los "palacios" reales de los oponentes está determinada por la marca real en los cuadros del tablero de juego. El objetivo del juego es ganar al rey del oponente o apoderarse de su "palacio" por su rey.

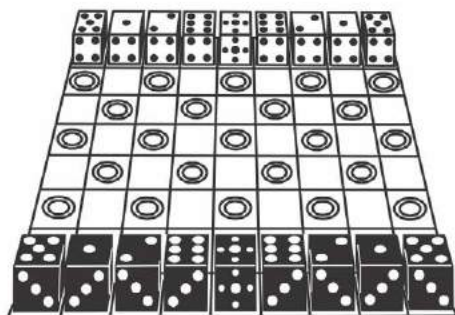


IMAGEN 1

- La longitud de la jugada de un cubo está determinada por el número de puntos en su cara superior antes de que comience a moverse (el rey puede moverse solo un cuadrado);

- el cubo se mueve de un cuadro a otro **SÓLO** a lo largo de verticales libres y horizontales (no está permitido saltar sobre los cubos y hacer movimientos en diagonal);

- durante la jugada es **SÓLO** una vez que se puede cambiar la dirección y el giro se realiza bajo un ángulo recto

- al realizar una jugada se puede comenzar a mover el cubo adelante, a la derecha o a la izquierda con el cumplimiento obligatorio de las reglas descritas anteriormente;

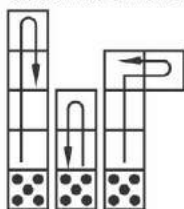


IMAGEN 3

- durante una jugada, el cubo en ningún caso debe estar dos veces en el mismo cuadro, incluido el del comienzo de jugada (Img. 3).

Si la jugada, realizada en estricta adecuación con las reglas, el jugador pasa el cubo al cuadro ocupado por el oponente, este último se considera ganado. El cubo ganado se retira del tablero de juego, y el cubo ganador toma su lugar (Img. 4).

El rey, así como cualquier otro cubo, puede ser ganado por cualquier (sin excluir al rey) de los cubos del oponente.

¡Ganando al rey del oponente - ganando la lucha!

La incautación del "palacio" real del enemigo es llevar a cabo en el proceso de jugar a su rey en su cuadro, que tiene una marca real.

Incautando el "palacio" real del enemigo: ¡ganas la lucha!

Esta colocación es obligatoria y no solo en adecuación con el Img. 1 de las posiciones de las caras superiores de los cubos, sino también de las caras laterales que enfrentan los jugadores.

Los blancos hacen el primer movimiento y, a partir de este momento, los jugadores hacen turnos.

- El cubo se mueve de un cuadro al otro solo al rodar sobre los bordes que los separan Img. 2;

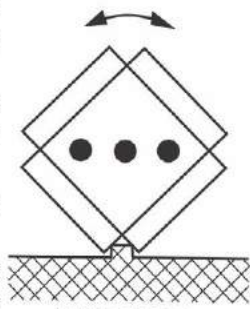


IMAGEN 2

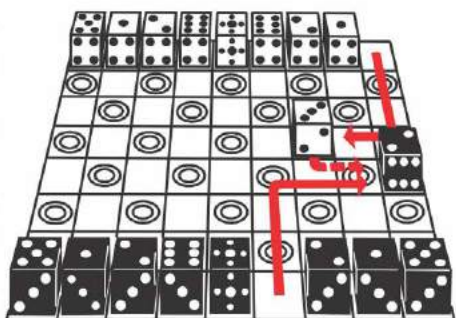
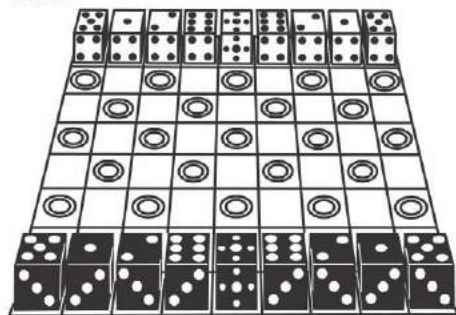


IMAGEN 4

Zasady gry:

„POJEDYNEK” to gra logiczna przeznaczona dla dwóch graczy.

Położenie „pałaców” królewskich jest określone przez znaki królewskie znajdujące się na polach planszy. Celem gry jest zabicie króla przeciwnika lub przejęcie jego „pałacu” przez swojego króla.



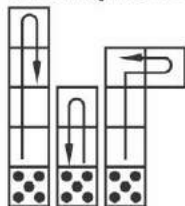
RYS. 1

- o długości ruchu kostki decyduje ilość kropek, znajdujących się na jej górnej ścianie przed rozpoczęciem ruchu (król może poruszać się tylko o jedno pole);

- gracz może przesuwać swoją kostkę **TYLKO** wzdłuż wolnych linii pionowych i poziomych (nie można przeskakiwać przez inne kostki ani poruszać się po przekątnych);

- wykonując jedno posunięcie, gracz może zmienić kierunek ruchu kostki **TYLKO** jeden raz, przy czym skręt musi być wykonywany pod kątem prostym;

- gracz rozpoczyna ruch, przesuwając kostkę w prawo lub w lewo, **obowiązkowo** przestrzegając zasad opisanych powyżej;



RYS. 3

- podczas jednego posunięcia kostka w żadnym wypadku nie może przejść dwa razy to samo pole, w tym pole, z którego ruch został rozpoczęty (**Rys. 3**).

Jeśli podczas ruchu, wykonywanego zgodnie z zasadami, gracz wejdzie swoją kostką na pole zajęte przez kostkę przeciwnika, ta druga jest zbijana i usuwana z planszy, a jej miejsce zajmuje kostka drugiego gracza (**Rys. 4**).

Król, podobnie jak każda inna kostka, może zostać zбитy przez dowolną kostkę przeciwnika (w tym przez króla).

Zabicie króla przeciwnika oznacza wygraną w pojedynku!

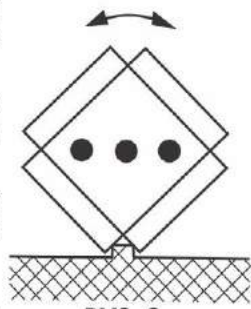
Przejęcie „pałacu” królewskiego polega na tym, że gracz wchodzi swoim królem na pole przeciwnika oznaczone znakiem królewskim.

Przejęcie „pałacu” królewskiego przeciwnika oznacza wygraną w pojedynku!

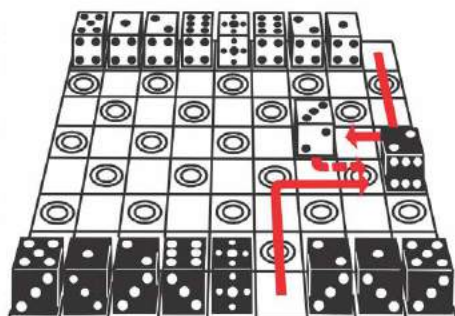
Ten układ jest **obowiązkowy** - położenie górnych ścian kostek oraz bocznych ścian, zwróconych ku graczom, musi się zgadzać z rys. 1. Jako pierwszy ruch wykonuje grający kostkami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Gracz może poruszać dowolną kostką zgodnie z następującymi zasadami:

- podczas poruszania kostkami można je tylko toczyć, przewracając z boku na bok (**Rys. 2**);



RYS. 2



RYS. 4

Taktyka gry

Przesuwając kostkę, gracz może osiągnąć następujące cele taktyczne:

- zabicie kostki przeciwnika (w tym króla);
- uchronienie swojej kostki (w tym króla) przed zabicem;
- uniknięcie zbicia swojej kostki (w tym króla);
- przejęcie „pałacu” królewskiego przez swojego króla.

Różnorodność możliwości taktycznych jest gwarantowana poprzez przesuwanie kostek po planszy.

Główny wpływ na grę ma:

- ilość kropek na górnej ścianie kostki;
- możliwość zmiany kierunku ruchu;
- miejsce zmiany kierunku.

Wykresy:

Wykresy pozwalają poprawnie obliczyć liczbę kropek na górnej ścianie kostki po wykonaniu jakiegokolwiek ruchu.

Wykresy są skonstruowane w następujący sposób:

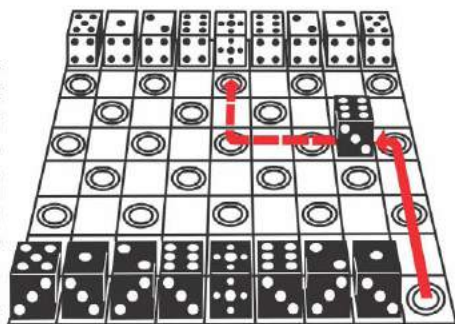
- pole znajdujące się pośrodku każdego wykresu stanowi górną ścianę kostki przed wykonaniem posunięcia;
- cztery boczne ściany kostki są przedstawione na krawędziach każdego wykresu w postaci odpowiedniej ilości kropek;
- pozostałe obrazy pokazują górną ścianę kostki po wykonaniu pewnego posunięcia.

Patrząc na wykresy, widać wyraźnie, że w niektóre pola kostkę można przesunąć na dwa różne sposoby, przy czym nie zawsze po wykonaniu ruchu na górnej stronie kostki będzie się znajdowała taka sama ilość kropek.

Warto zapamiętać tę okoliczność i kierować się nią podczas gry.

Przykład użycia diagramów **(Rys. 5)**:

Gracz chce wykonać ruch z pozycji początkowej, posuwając prawą białą kością mającą pięć kropek na górnej ścianie. W takim razie wybiera się wykres z pięcioma kropkami w środku i obraca go w taki sposób, aby trzy kropki na jego krawędzi znajdowały się bliżej gracza, co będzie odpowiadać rzeczywistej pozycji kostki na planszy. Wykres pokazuje, że można wykonać posunięcie w linii prostej lub istnieją cztery opcje wykonania ruchu ze skrzyżowaniem, przy czym tylko jeden z możliwych ruchów stwarza realne zagrożenie dla króla przeciwnika.



RYS. 5

Posunięcie jest wykonywane w następujący sposób: gracz posuwa kostkę o cztery pola do przodu, potem wykonuje jeden skręt w lewo. Górna ściana kostki będzie miała sześć kropek. Podczas następnego ruchu można będzie zbić króla przeciwnika, jeśli przeciwnik nie podejmie środków zaradczych.

Życzymy Państwu sukcesów w opanowaniu prostej, ale taktycznie skomplikowanej i interesującej gry „Pojedynki”.

“决斗”- 一款专为两名玩家设计的逻辑游戏。

皇家“宫殿”对手的位置由游戏板单元格上的皇家标记所决定。

游戏的目标是赢得对手的国王或者夺取他的国王的“宫殿”。

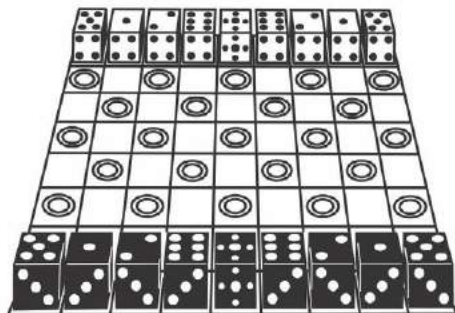


图1

这种布置是必要的，并且不仅在符合图1的骰子的上表面的位置方面，以及在面向玩家的侧面上也是如此。

白方先开始第一步，此后，玩家轮流转身。

根据以下规则的条件，可以通过双方的骰子来进行任意的移动：

- 骰子只能通过它们在分隔它们的侧面从一个单元格滚动到另一个单元格；

- 骰子的行程由运动开始前上面的点数决定（国王只能移动一个单元格）；

- 骰子只能沿着自由垂直和水平方向从一个单元格移动到另一个单元格（不允许它跳过骰子并沿着对角线移动）；

- 在移动过程中，只有一次可以改变方向，并且转弯成直角；

- 进行移动时，您可以开始向右或向左前后移动骰子，并遵守上述规则；

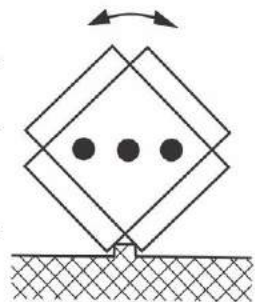


图2

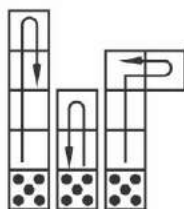


图3

- 在一次移动中，骰子在任何情况下都不得移动到同一个单元格两次，包括移动开始的单元格。

如果移动严格按照规则进行，则玩家将其骰子放在对手骰子占据的单元格上，后者被认为是赢了。赢得的骰子从游戏板中移除，获胜的骰子取而代之。

国王以及任何其他骰子都可以赢取对手的骰子（不包括国王）。

赢得对手的国王- 赢得了战斗！

夺取敌人的皇家“宫殿”也就是在他们国王的游戏过程中在自己具有皇室标记的单元格中移动。

夺取敌人的皇家“宫殿”- 赢得战斗！

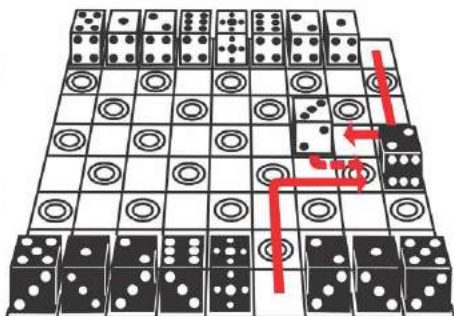


图4

游戏策略

移动骰子可以实现以下战术任务：

- 赢得对手的骰子（包括国王）；
- 保护你的骰子免受其对手（包括国王）的胜利；
- 逃避失去死亡的威胁（包括国王）；
- 与你的国王一起夺取敌人的皇家“宫殿”。

各种战术可能性是通过骰子运动的方式产生的 - 通过从一个单元格到另一个单元格的滚动。

对该游戏的主要影响有：

- 骰子顶面上的点数；
- 改变运动方向的能力；
- 改变方向的位置。

图：

图表可以帮助您在进行任何移动后正确计算骰子顶面上的点数。

图表构造如下：

- 每个图表中心的字段是转弯前骰子的顶面；
- 根据每个图的边缘将骰子的四个侧面描绘为相应的点数；

剩余图像显示完成一定动作后骰子的顶面。

根据这些图表，可以清楚地看到，在某些单元格中，您可以通过两种不同的方式移动骰子，在进行移动之后，相同数量的点位于其上面并不总是相同的。

在比赛时，必须记住并遵守这种情况。

举一个使用图表的例子：

你想用一个右边的顶部有五个点的白色骰子从起始位置移动。选择在中心有五个点的图表。旋转图表，使其边缘上的三个点更接近您，这将符合于板上骰子的实际位置。该图显示您可以直线移动，也可以向左转弯有四个方案，而只有一个可能的移动会对对手的国王造成真正的威胁。本回合：四个单元格照直走，一个单元格朝左。在这样一个移动之后的骰子的顶面将有六个点，如果他不采取对策，你可以在下一步移动中赢得对手的国王。

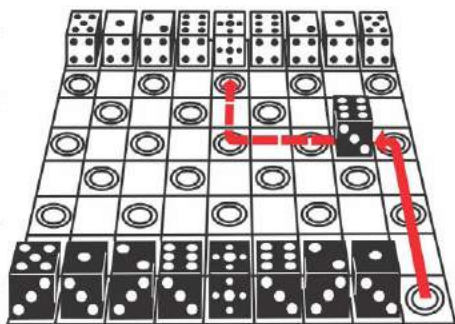
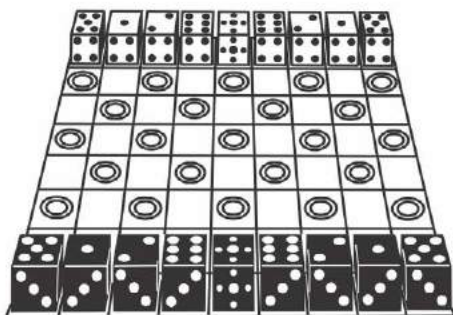


图5

祝你成功掌握规则简单，但战术复杂而有趣的游戏“决斗”

Pravidla hry:

„Battle“ je logická hra pro dva hráče, jejímž cílem je buď porazit „krále“ protihráče, nebo zabrat protihráčovo „královské políčko“.



Výchozí rozmístění a otočení kostek je pevně dané (**obrázek 1**).

Bílé kostky vždy táhnou první. Po prvním tahu se hráči střídají a rolují kostky po hracím plátnu. Hýbat lze jakoukoliv kostkou při dodržení následujících pravidel:

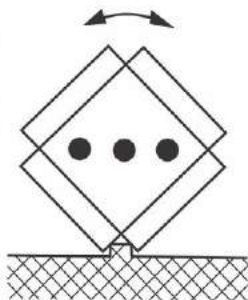
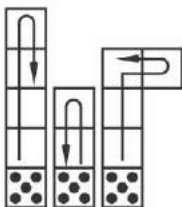
- kostka se roluje po hracím plátnu přes vystouplé mřížky (**obrázek 2**)

- počet polí, po jakých se kostka v jednom tahu může rolovat, je dán počtem teček navrchu kostky před začátkem tahu („král“ se může pohybovat jen o jedno políčko)

- kostka se může pohybovat **pouze** vertikálně a horizontálně a pouze po volných políčkách hracího plátnu (kostka nemůže přeskakovat jiné kostky nebo se pohybovat diagonálně)

- změnit směr rolování lze **pouze** jednou za celý tah a lze ho změnit jediné o úhel 90° (kostka se nemůže rolovat zpět)

- začít rolovat kostku lze dopředu, dozadu i do stran, ale pouze podle pravidel zmíněných výše

**Obrázek 2****Obrázek 3**

- kostka se nesmí v jednom tahu ocitnout dvakrát na stejném poli (včetně pole, na kterém začínala) (**obrázek 3**).

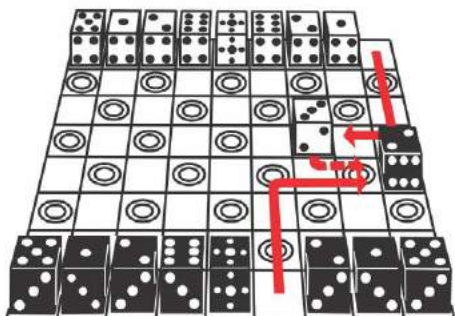
Pokud hráč dodrží pravidla a jeho kostkou chce vstoupit na pole, kde už je kostka jeho protihráče, odstraní protihráčovu kostku a zaujme její místo svou kostkou (**obrázek 4**).

Král, stejně jako každá jiná kostka, může z plátnu při tažení dle pravidel odstranit protihráčovu kostku (včetně protihráčova krále).

Odstranění protihráčova krále znamená vítězství!

Obsazení protihráčova „královského políčka“ znamená dostavěného krále během hry na „královské políčko“ protihráče.

Obsazení „královského políčka“ znamená vítězství!

**Obrázek 4**

Taktika hry:

Rolováním kostky můžete dosáhnout následujícího:

- odstranění kostky protihráče (včetně jeho krále)
- ochránit své kostky před odstraněním (včetně svého krále)
- vyhnout se odstranění své kostky (včetně svého krále)
- obsadit protihráčovo „královské políčko“ svým králem

Rolování kostky z políčka na políčko vám dává rozmanité taktické možnosti.

Na co si dát pozor:

- počet teček na straně kostky
- možnost změnit směr kostky
- místo, kde změnit směr

Diagramy:

Diagramy vám pomohou správně spočítat počet teček na vrchní straně kostky po jejím převalení.

Diagramy se čtou následovně:

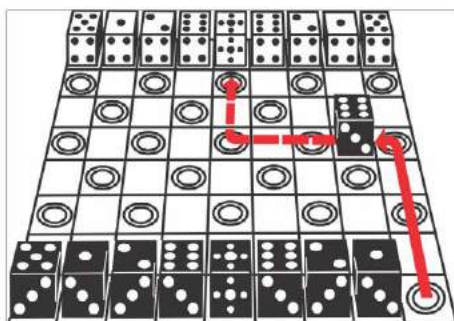
- pole uprostřed diagramu je vrchní strana kostky před započítáním tahu;
- kostku je třeba otočit tak, aby počet teček na bočních stranách korespondoval s tečkami v rozích diagramu;
- políčka diagramu znázorňují počet teček na vrchní straně kostky po dokončení tahu.

Podle těchto diagramů zjistíte, že kostkou můžete pohybovat dvěma směry, přičemž kostka bude mít na konci tahu na vrchní straně rozdílný počet teček.

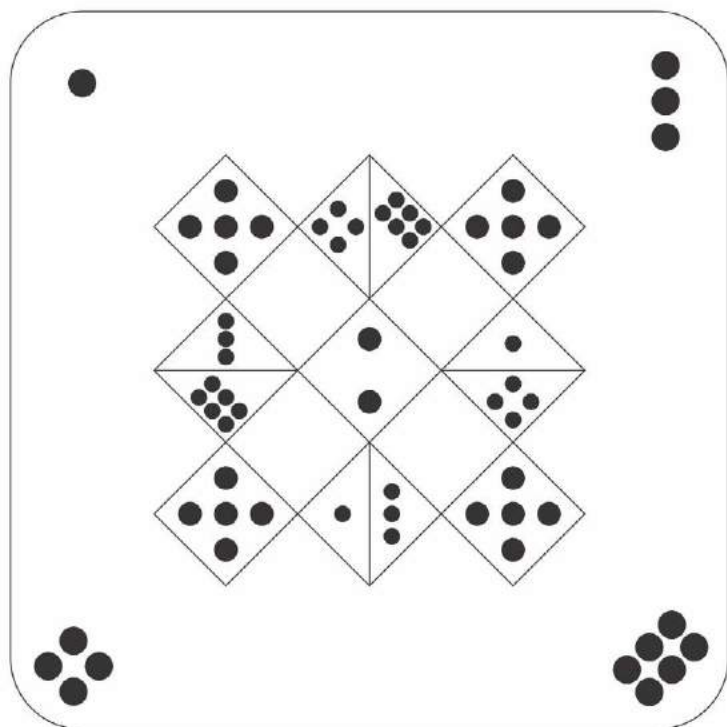
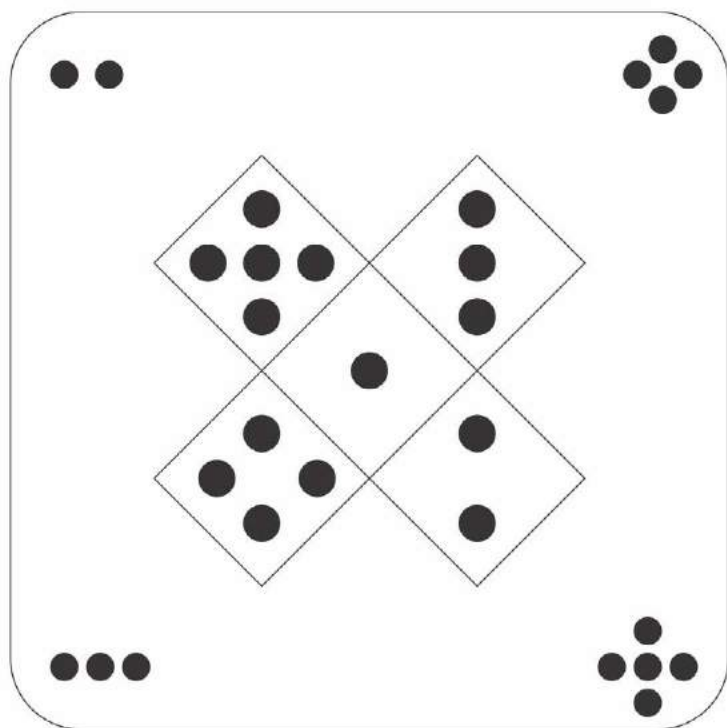
Toto pravidlo byste si měli zapamatovat a řídit se jím během hry.

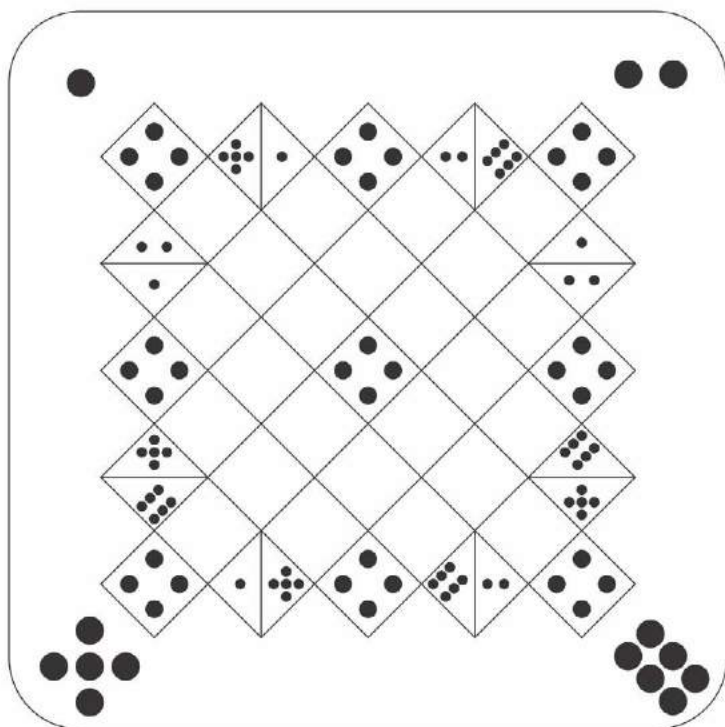
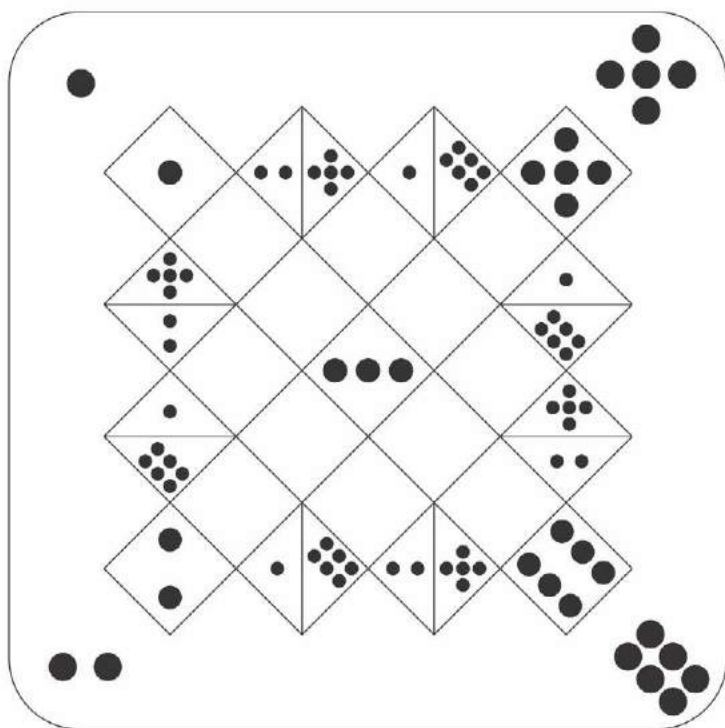
Podívejte se na příklad, jak používat diagram (**obrázek 5**)

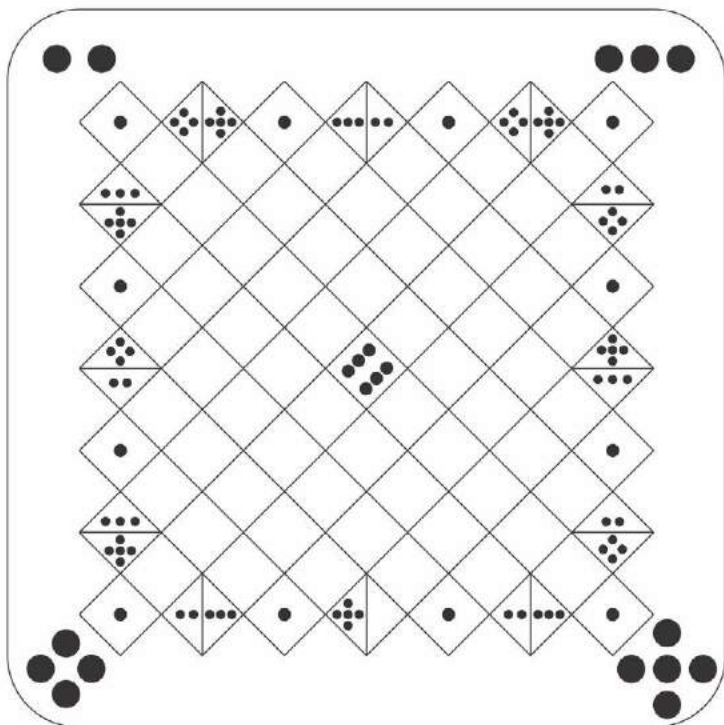
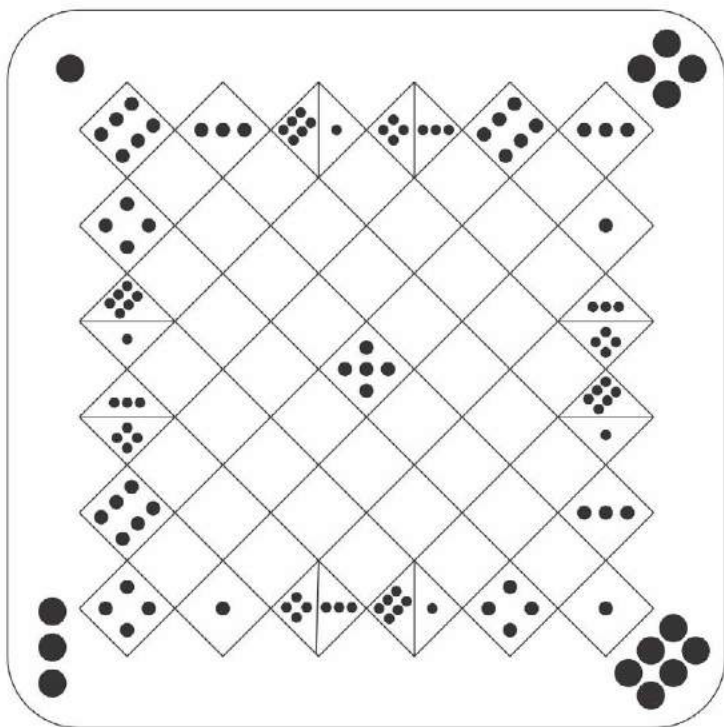
Chcete táhnout ze startovní pozice černou kostkou vpravo, která má na vrchní straně pět teček. Vyberte si diagram, který má uprostřed pět teček. Otočte diagram třemi tečkami k sobě, tak jak je otočená kostka na hracím poli. Můžete vidět, že nyní máte možnost rolovat vpřed nebo během tahu čtyři možnosti rolovat vlevo. Jen jedna možnost ale ohrozí soupeřova krále.



Takže váš tah bude: 4 políčka vpřed a jedno doleva. Teď má kostka 6 teček na vrchní straně. Takhle pozice ohrozí protihráčova krále, pokud tomu ve svém tahu nezabrání.







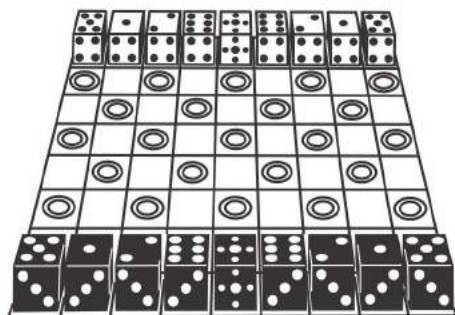


EN RULES OF THE GAME "BATTLE"
RU ПРАВИЛА ИГРЫ "ПОЕДИНОК"
DE ALLGEMEINE SPIELREGELN "DUELL"
FR LES RÈGLES DU JEU "LA JOUTE"
IT LE REGOLE DEL GIOCO "LA BATTAGLIA"
SP REGLAS DEL JUEGO "DUELO"
PL ZASADY GRY "POJEDYNEK"
CN 游戏规则 决斗
CZ PRAVIDLA HRY "BATTLE"



Rules of the game:

"BATTLE" is a logical game for two players. Positions of the players' "palace squares" are marked on the playing table squares. The goal of the game is to beat the opponent's king-cube or capture the opponent's "palace square" by your king-cube.



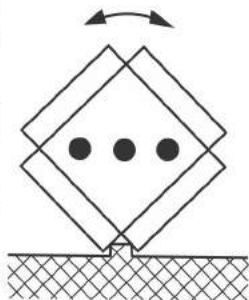
Picture 1

- the cube turn distance is determined by the number of dots on its face side before the beginning of the turn (the king-cube can move only for one square);

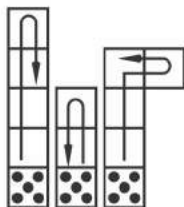
- the cube can move only vertically or horizontally and **only** to free squares of the playing field (the cube can't overjump the others cubes or move diagonally);

- you can change the direction of your turn **only** one time and you can turn **only** at a 90 degree angle;

- you can begin the turn of your cube frontwards, backwards, to the left, to the right but only according to the rules above;



Picture 2



Picture 3

- the cube **must not** make turns on the same squares twice or more including the square of the beginning of its move.

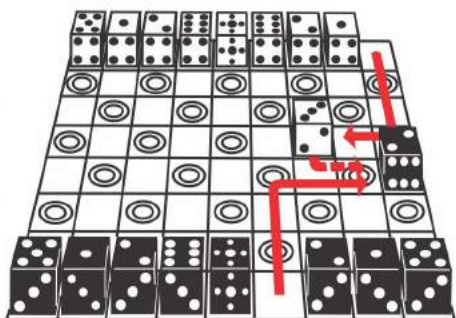
If the player follows all the rules and his cube is on the same square as his opponent's cube, the player removes the opponent's cube from the table, and the player's cube takes its place (Picture 4).

The king, just like any other cube, can win any other opponent's cube (including the opponent's king)

The win of the opponent's king-cube means the win of the battle!

The capture of your opponent's "palace square" means to move your king-cube during the game to the square of your opponent's king-cube.

The capture of the opponent's "palace square" means the win of the battle!



Picture 4

La tattica del gioco

Muovendo i dadi si possono risolvere i seguenti problemi tattici:

- battere un dado del rivale (il re compreso);
- difendere un suo dado (il re compreso) dall'attacco rivale;
- far evitare che i suoi dadi siano battuti;
- catturare il "palazzo reale" del rivale con il proprio re.

Il modo in cui i dadi si muovono (svoltolandosi da una casella all'altra) crea diverse possibilità tattiche.

L'andamento del gioco va definito da:

- numero dei punti sulla faccia superiore del dado;
- possibilità di cambiare la direzione del passo;
- punto dove viene cambiata la direzione.

I diagrammi:

I diagrammi vi aiuteranno a calcolare correttamente il numero dei punti che saranno sulla faccia superiore di un dado dopo aver fatto una mossa.

I diagrammi sono costruiti come segue:

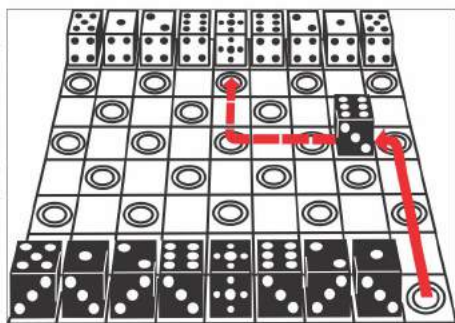
- il campo nel centro di ogni diagramma è la faccia superiore del dado prima di fare una mossa;
- le 4 facce laterali del dado sono rappresentate dal corrispondente numero dei punti su bordi di ogni diagramma;
- le altre immagini rappresentano la faccia superiore del dado dopo aver compiuto la mossa.

Dai diagrammi si vede che in alcune caselle si può arrivare in due modi diversi, però dopo aver compiuto la mossa può essere diverso anche il numero dei punti sulla faccia superiore del dado.

Bisogna considerare questo ragionamento durante il gioco.

Esempio di come usare i diagrammi (**Disegno 5**).

Se voi volete fare una mossa dalla posizione iniziale con il dado bianco di sinistra con 5 punti sulla faccia superiore, dovete scegliere il diagramma con 5 punti nel centro. Girate il diagramma così che esso vi affacci con il bordo di 3 punti, ciò corrisponde alla posizione del dado sul tabellone. Dal diagramma si vede che è possibile fare una mossa dritta oppure 4 varianti della mossa girandosi a sinistra, ma solo uno dei possibili passi può creare una minaccia reale al re rivale



DISEGNO 5

Questo passo è 4 caselle dritto e 1 casella a sinistra. Alla fine sulla faccia superiore del dado vi saranno 6 punti il ch  vi permetterà di battere il re rivale con il passo successivo se il vostro rivale non prender  contromisure.

**La Battaglia   un gioco con regole semplici ma con tattiche complesse e interessanti.
Buona fortuna e buon gioco!**

Правила игры:

«ПОЕДИНОК» – логическая игра, рассчитанная на двух играющих. Положение королевских «дворцов» противников определено королевской маркировкой на клетках игровой доски. Целью игры является выигрыш короля противника или захват своим королем его «дворца».

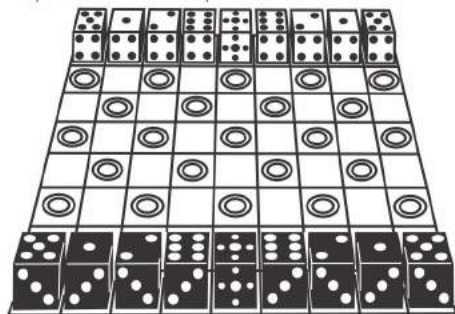


РИС. 1

– длина хода кубика определяется количеством точек на верхней его грани до начала движения (король может передвигаться только на одну клетку);

– кубик передвигается с клетки на клетку **только** по свободным вертикалям и горизонталям (перескакивать через кубики и совершать движение по диагонали не разрешается);

– во время хода **только** один раз можно менять направление, причем поворот делается под прямым углом;

– при совершении хода начинать движение кубика можно вперед назад вправо или влево с обязательным соблюдением правил, изложенных выше;

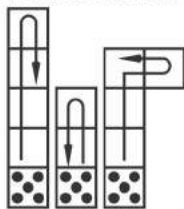


РИС. 3

– в течение одного хода кубик **ни в коем случае** не должен бывать дважды на одной и той же клетке, включая и клетку начала движения (рис.3).

Если ходом, совершенным в соответствии с правилами, игрок проводит свой кубик на клетку, занимаемую кубиком противника, последний считается выигранным. Выигранный кубик снимается с игровой доски, а его место занимает выигравший кубик (рис.4).

Король, как и любой другой кубик, может выиграть любой из кубиков противника, включая короля.

Выигрыш короля противника – выигрыш поединка!

Захват королевского «дворца» противника заключается в проведении в процессе игры своего короля на его клетку, имеющую королевскую маркировку.

Захват королевского «дворца» противника – выигрыш поединка!

Такая расстановка является обязательной, причем не только в части соответствия **рис.1** положений верхних граней кубиков, а и боковых граней, обращенных в стороны к играющим.

Белые делают первый ход, и с этого момента игроки делают ходы поочередно. Ход может совершаться любым из своих кубиков при условии соблюдения следующих правил:

– кубик передвигается с клетки на клетку только перекатом через разделяющие их ребра (**рис.2**);

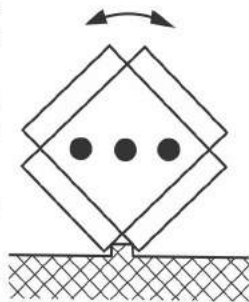


РИС. 2

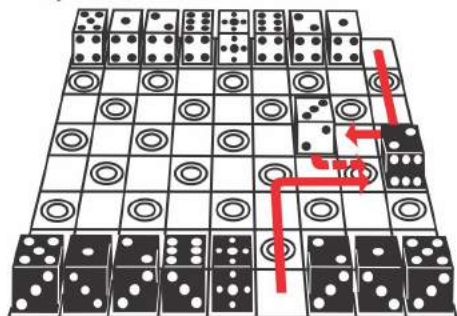


РИС. 4

Taktyka gry

Przesuwając kostkę, gracz może osiągnąć następujące cele taktyczne:

- zabicie kostki przeciwnika (w tym króla);
- uchronienie swojej kostki (w tym króla) przed z biciem;
- uniknięcie z bicia swojej kostki (w tym króla);
- przejęcie „pałacu” królewskiego przez swojego króla.

Różnorodność możliwości taktycznych jest gwarantowana poprzez przesuwanie kostek po planszy.

Główny wpływ na grę ma:

- ilość kropek na górnej ścianie kostki;
- możliwość zmiany kierunku ruchu;
- miejsce zmiany kierunku.

Wykresy:

Wykresy pozwalają poprawnie obliczyć liczbę kropek na górnej ścianie kostki po wykonaniu jakiegokolwiek ruchu.

Wykresy są skonstruowane w następujący sposób:

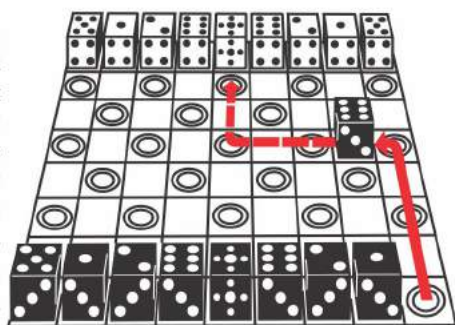
- pole znajdujące się pośrodku każdego wykresu stanowi górną ścianę kostki przed wykonaniem posunięcia;
- cztery boczne ściany kostki są przedstawione na krawędziach każdego wykresu w postaci odpowiedniej ilości kropek;
- pozostałe obrazy pokazują górną ścianę kostki po wykonaniu pewnego posunięcia.

Patrząc na wykresy, widać wyraźnie, że w niektóre pola kostkę można przesunąć na dwa różne sposoby, przy czym nie zawsze po wykonaniu ruchu na górnej stronie kostki będzie się znajdowała taka sama ilość kropek.

Warto zapamiętać tę okoliczność i kierować się nią podczas gry.

Przykład użycia diagramów (**Rys. 5**):

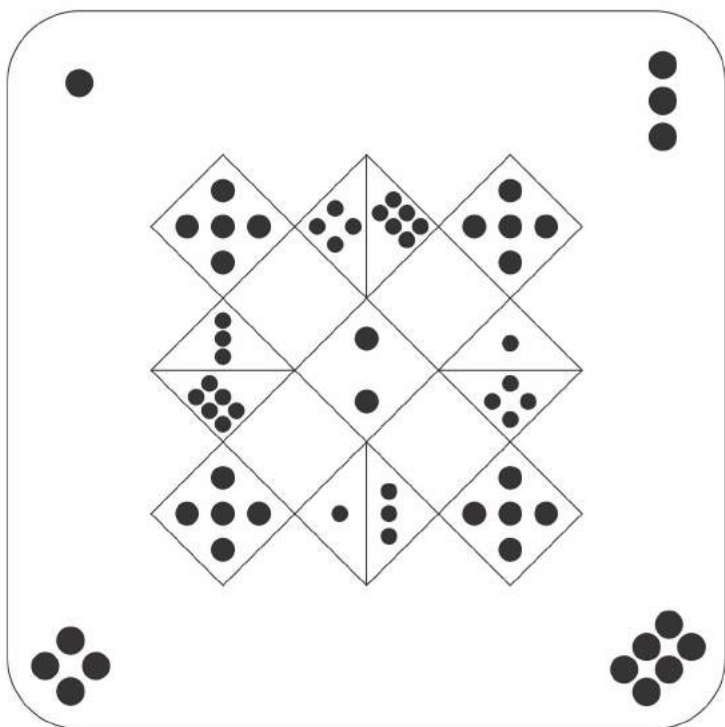
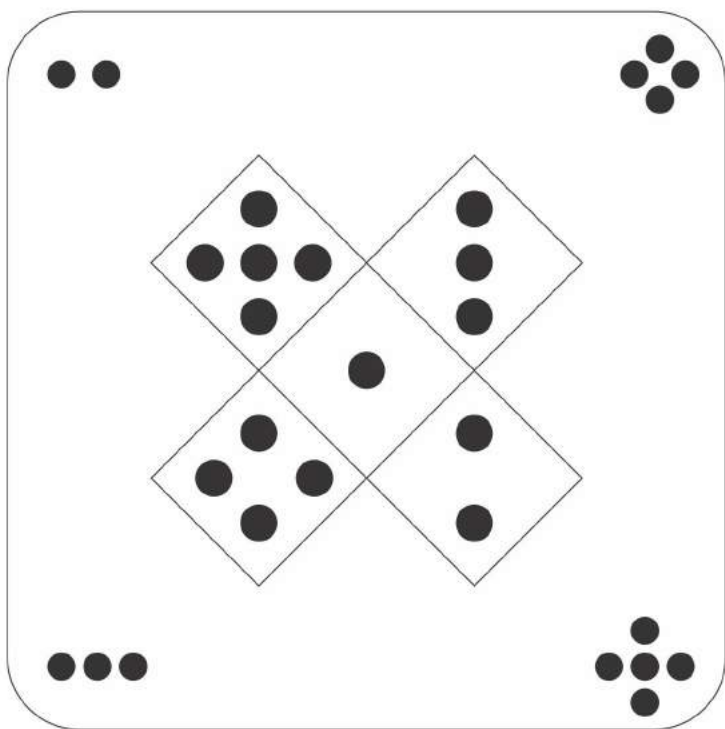
Gracz chce wykonać ruch z pozycji początkowej, posuwając prawą białą kością mającą pięć kropek na górnej ścianie. W takim razie wybiera się wykres z pięcioma kropkami w środku i obraca go w taki sposób, aby trzy kropki na jego krawędzi znajdowały się bliżej gracza, co będzie odpowiadać rzeczywistej pozycji kostki na planszy. Wykres pokazuje, że można wykonać posunięcie w linii prostej lub istnieją cztery opcje wykonania ruchu ze skrzyżowaniem, przy czym tylko jeden z możliwych ruchów stwarza realne zagrożenie dla króla przeciwnika.



RYS. 5

Posunięcie jest wykonywane w następujący sposób: gracz posuwa kostkę o cztery pola do przodu, potem wykonuje jeden skręt w lewo. Górna ściana kostki będzie miała sześć kropek. Podczas następnego ruchu można będzie zabić króla przeciwnika, jeśli przeciwnik nie podejmie środków zaradczych.

Życzymy Państwu sukcesów w opanowaniu prostej, ale taktycznie skomplikowanej i interesującej gry „Pojedynek”.



La tactique du jeu

Le mouvement du cube peut résoudre les problèmes tactiques suivants:

- gagner le cube de son adversaire (le roi y est compris),
- protéger son cube pour que l'adversaire ne puisse pas le gagner (le roi y est compris),
- éviter la menace de perdre son cube (le roi y est compris),
- capturer le «palais» royal de son adversaire par son roi.

La diversité des possibilités tactiques est créée par le mouvement du cube – son roulement d'une case à l'autre.

L'influence essentielle sur le jeu est faite par :

- le nombre de points sur la face supérieure du cube,
- la possibilité de changer la direction du mouvement,
- la place du changement de la direction.

Les diagrammes:

Les diagrammes vous aident à escompter correctement le nombre de points sur la face supérieure du cube après avoir fait un pas.

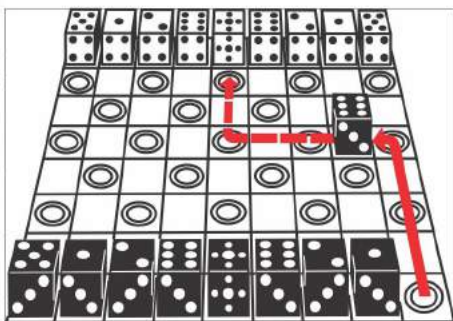
Les diagrammes sont conçus de la manière suivante:

- le champ au centre du chaque diagramme est une face supérieure du cube avant son mouvement,
- les quatre faces latérales du cube sont peintes sur les bords de chaque diagramme en fonction du nombre de points correspondant ;
- le reste des dessins montrent la face supérieure du cube après avoir fait le pas.

Selon ces diagrammes on voit très bien qu'on peut mettre le cube sur certaines cases par deux moyens différents et il est à noter que le cube n'aura pas toujours le même nombre de points sur sa face supérieure après avoir fait un pas. Il faut faire attention à cette circonstance et l'utiliser pendant le jeu.

Voici un exemple comment utiliser les diagrammes (**Dessin 5**):

Vous voulez faire un pas à partir de la position initiale prise par le cube blanc qui est à droite et qui a cinq points sur sa face supérieure ? Ok, choisissez le diagramme avec cinq points au centre. Après, tournez ce diagramme de telle sorte que trois points sur son bord soient plus proches de vous, ce qui correspond à la position réelle du cube sur le tableau. Selon le diagramme on peut voir que vous avez soit la possibilité d'aller directement ou soit vous avez quatre variantes d'aller avec votre cube et tourner à gauche, mais un seul pas est possible pour créer une menace réelle au roi de votre adversaire, c'est le pas suivant : quatre cases directement et une case à gauche.



DESSIN 5

Après ce pas, sur la face supérieure du cube, il y aura six points et par votre pas qui sera le suivant, vous pouvez gagner contre le roi de votre adversaire s'il ne prend pas de contre-mesures.

Bonne chance à vous à la maîtrise de la «JOUTE»!

Un jeu qui a les règles simples mais la tactique difficile et intéressante!

Allgemeine Spielregeln:

"DUELL" ist ein logisches Spiel für zwei Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners zu gewinnen oder "königlichen Palast" des Gegners zu erobern. Die Position der "königlichen Paläste" der Gegner wird durch die königliche Markierung auf den Zellen des Spielbretts bestimmt.

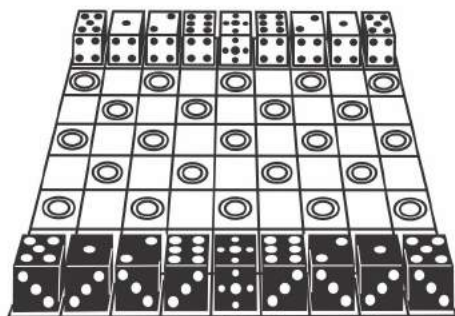


BILD 1

- die Länge des Zuges wird durch die Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels vor dem Beginn der Bewegung bestimmt (der König kann sich nur um eine Zelle bewegen);

- der Würfel bewegt sich von Zelle zu Zelle **NUR** in den freien vertikalen und horizontalen Richtungen (das Springen durch die Würfel und diagonale Bewegung des Würfels sind nicht erlaubt);

- während des Zuges darf man **NUR** einmal die Richtung ändern, wobei die Drehung im rechten Winkel erfolgt;

- wenn Sie einen Zug machen, können Sie die Bewegung des Würfels vorwärts, rückwärts, nach rechts oder links beginnen, dabei soll man die oben genannten Regeln obligatorisch einhalten;

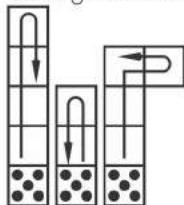


BILD 3

Der König, wie jeder andere Würfel, kann jeden (ohne König) von gegnerischen Würfeln gewinnen.

Die Eroberung des gegnerischen Königs bedeutet den Sieg im Duell!

Die Eroberung des "königlichen Palastes" des Gegners besteht darin, um während des Spiels eigenen König auf die gegnerische Zelle mit einer königlichen Markierung zu verbringen.

Wenn Sie den "königlichen Palast" erobern, so gewinnen Sie ein Duell!

Eine solche Anordnung ist obligatorisch, und nicht nur im Vergleich zum Bild 1 Positionen der oberen Flächen der Würfel, aber auch der Seitenflächen, die auf die Seiten des Spielers gerichtet sind.

Die "Weißen" machen den ersten Zug, und von diesem Moment an machen sich die Spieler abwechselnd bewegt.

Der Zug kann von jedem Spieler mit einem eigener Würfel unter den Bedingungen der Einhaltung der folgenden Regeln durchgeführt werden:

- der Würfel bewegt sich rollend von Zelle zu Zelle nur durch die trennenden Kanten (**Bild 2**);

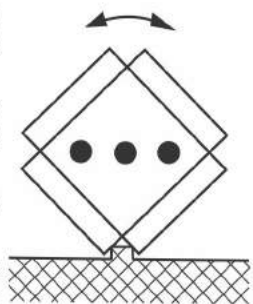


BILD 2

- im Lauf eines Zuges sollte der Würfel auf keinen Fall zweimal auf die selbe Zelle, einschließlich der Zelle des Anfangs der Bewegung, gehen (**Bild 3**).

Wenn der Zug in strenger Übereinstimmung mit den Regeln gemacht ist, und damit verbringt der Spieler seinen Würfel auf die Zelle, die vom "feindlichen" Würfel besetzt ist, wird der letztere als gewonnen betrachtet. Der gewonnene Würfel wird vom Spielbrett weggenommen, und sein Platz nimmt der gewonnene Würfel ein (**Bild 4**).

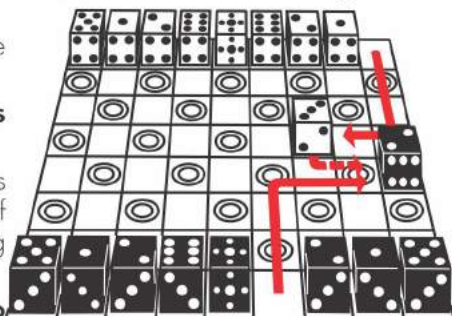


BILD 4

游戏策略

移动骰子可以实现以下战术任务：

- 赢得对手的骰子（包括国王）；
- 保护你的骰子免受其对手（包括国王）的胜利；
- 逃避失去死亡的威胁（包括国王）；
- 与你的国王一起夺取敌人的皇家“宫殿”。

各种战术可能性是通过骰子运动的方式产生的 - 通过从一个单元格到另一个单元格的滚动。

对该游戏的主要影响有：

- 骰子顶面上的点数；
- 改变运动方向的能力；
- 改变方向的位置。

图：

图表可以帮助您在进行任何移动后正确计算骰子顶面上的点数。

图表构造如下：

- 每个图表中心的字段是转弯前骰子的顶面；
- 根据每个图的边缘将骰子的四个侧面描绘为相应的点数；

剩余图像显示完成一定动作后骰子的顶面。

根据这些图表，可以清楚地看到，在某些单元格中，您可以通过两种不同的方式移动骰子，在进行移动之后，相同数量的点位于其上面并不总是相同的。

在比赛时，必须记住并遵守这种情况。

举一个使用图表的例子：

你想用一个右边的顶部有五个点的白色骰子从起始位置移动。选择在中心有五个点的图表。旋转图表，使其边缘上的三个点更接近您，这将符合于板上骰子的实际位置。该图显示您可以直线移动，也可以向左转弯有四个方案，而只有一个可能的移动会对对手的国王造成真正的威胁。本回合：四个单元格照直走，一个单元格朝左。在这样一个移动之后的骰子的顶面将有六个点，如果他不采取对策，你可以在下一步移动中赢得对手的国王。

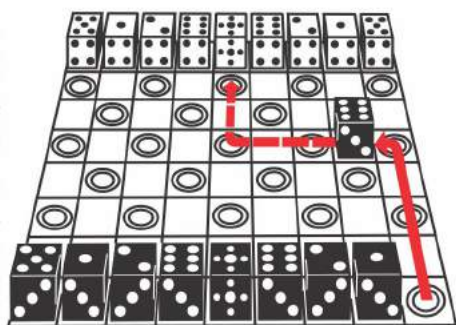
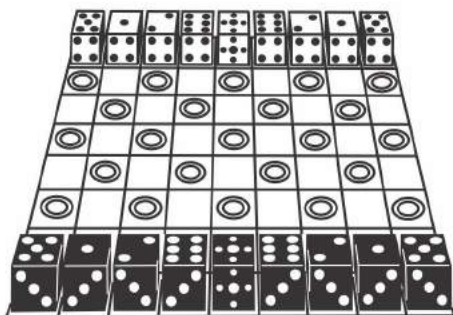


图5

祝你成功掌握规则简单，但战术复杂而有趣的游戏“决斗”

Pravidla hry:

„Battle“ je logická hra pro dva hráče, jejímž cílem je buď porazit „krále“ protihráče, nebo zabrat protihráčovo „královské políčko“.



Výchozí rozmístění a otočení kostek je pevně dané (**obrázek 1**).

Bílé kostky vždy táhnou první. Po prvním tahu se hráči střídají a rolují kostky po hracím plátnu. Hýbat lze jakoukoliv kostkou při dodržení následujících pravidel:

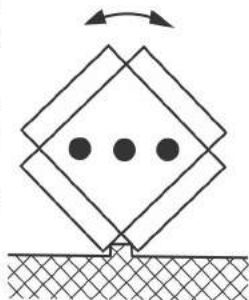
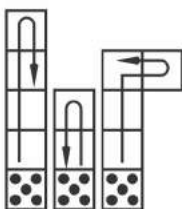
- kostka se roluje po hracím plátnu přes vystouplé mřížky (**obrázek 2**)

- počet polí, po jakých se kostka v jednom tahu může rolovat, je dán počtem teček navrchu kostky před začátkem tahu („král“ se může pohybovat jen o jedno políčko)

- kostka se může pohybovat **pouze** vertikálně a horizontálně a pouze po volných políčkách hracího plátnu (kostka nemůže přeskakovat jiné kostky nebo se pohybovat diagonálně)

- změnit směr rolování lze **pouze** jednou za celý tah a lze ho změnit jediné o úhel 90° (kostka se nemůže rolovat zpět)

- začít rolovat kostku lze dopředu, dozadu i do stran, ale pouze podle pravidel zmíněných výše

**Obrázek 2****Obrázek 3**

- kostka se nesmí v jednom tahu ocitnout dvakrát na stejném poli (včetně pole, na kterém začínala) (**obrázek 3**).

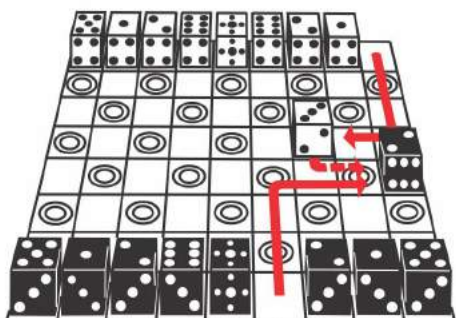
Pokud hráč dodrží pravidla a jeho kostkou chce vstoupit na pole, kde už je kostka jeho protihráče, odstraní protihráčovu kostku a zaujme její místo svou kostkou (**obrázek 4**).

Král, stejně jako každá jiná kostka, může z plátnu při tažení dle pravidel odstranit protihráčovu kostku (včetně protihráčova krále).

Odstranění protihráčova krále znamená vítězství!

Obsazení protihráčova „královského políčka“ znamená dostavěného krále během hry na „královské políčko“ protihráče.

Obsazení „královského políčka“ znamená vítězství!

**Obrázek 4**

Spieltaktik

Durch die Bewegung des Würfels kann man die Lösung der folgenden taktischen Probleme erreichen:

- den gegnerischen Würfel gewinnen (einschließlich den König);
- den eigenen Würfel von dem Gewinn des Gegners zu schützen (einschließlich den König);
- die Bedrohung des Verlustes eigenen Würfels vermeiden (einschließlich den König);
- den "königlichen Palast" des Gegners mit Ihrem König erobern.

Eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten wird durch die Art und Weise der Bewegung des Würfels geschaffen, mit dem Rollen des Würfels von Zelle zu Zelle.

Die wichtigsten Auswirkungen auf das Spiel haben:

- Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels;
- Fähigkeit, die Richtung der Bewegung zu ändern;
- Ort der Richtungsänderung.

Diagramme:

Die Diagramme helfen Ihnen, die Anzahl der Punkte auf der oberen Fläche des Würfels nach jedem Zug richtig zu berechnen.

Die Diagramme werden wie folgt erstellt:

- das Feld in der Mitte jedes Diagramms ist die Obere Fläche des Würfels vor dem Zug;
- vier Seitenflächen des Würfels werden an den Rändern jedes Diagramms als entsprechende Anzahl von Punkten dargestellt;
- die restlichen Bilder zeigen die Obere Fläche des Würfels nach Abschluss eines bestimmten Zuges.

Nach den obigen Diagrammen ist es gut zu sehen, dass Sie den Würfel auf zwei verschiedene Arten bewegen können, dabei wird es nicht immer nach dem Ausführen eines Zuges auf seiner oberen Fläche die gleiche Anzahl von Punkten.

Man muss sich diesen Umstand merken und beim Spielen ihm leiten lassen.

Sehen Sie bitte ein Beispiel für die Verwendung von Diagrammen (**Bild 5**):

Sie möchten einen Zug aus der Startposition mit einem rechten weißen Würfel mit fünf Punkten auf der oberen Fläche machen. Wählen Sie ein Diagramm mit fünf Punkten in der Mitte aus. Drehen Sie das Diagramm so, damit drei Punkte an seiner Kante näher Ihnen liegen, was der tatsächlichen Position des Würfels auf dem Spielbrett entspricht. Das Diagramm zeigt, dass Sie die Möglichkeit haben, entweder einen Zug in einer geraden Linie oder vier Varianten des Zuges mit einer Drehung nach Links zu machen, dabei schafft nur eine mögliche Bewegung eine echte Bedrohung für den König des Gegners.

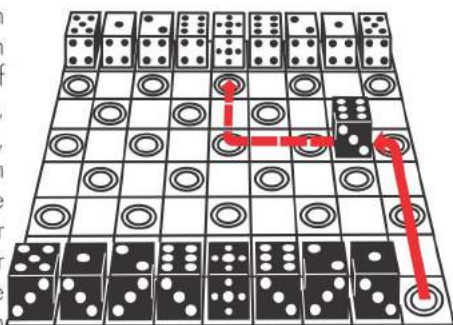


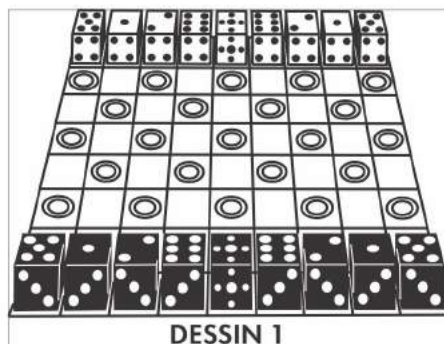
BILD 5

Dieser Zug: vier Zellen gerade und eine nach Links. Auf der oberen Fläche des Würfels nach einem solchen Zug werden sechs Punkte und mit dem nächsten Zug können Sie den König des Gegners gewinnen, wenn er keine Gegenmaßnahmen nimmt.

Wir wünschen Ihnen Erfolg in der Beherrschung dieses Spiels "Duell", das einfache Regeln hat, aber taktisch kompliziert, herausfordernd und interessant ist.

Les règles du jeu:

«LA JOUTE» - est un jeu logique pour les deux joueurs. La position des «palais royaux» des adversaires est marquée sur les cases du tableau. Le but du jeu c'est remporter la victoire sur le roi de l'équipe adverse où capturer son «palais» par votre roi.



DESSIN 1

Telle disposition est **obligatoire** n'est pas seulement dans la partie de la correspondance (**Dessin 1**) des positions des faces supérieures des cubes, mais aussi leurs faces latérales, dirigées vers les joueurs.

Les cubes blancs commencent le jeu et font le premier pas. Après cela les cubes font les pas tour à tour.

Vous pouvez faire un pas avec n'importe quel de vos cubes mais vous devez respecter les règles suivantes:

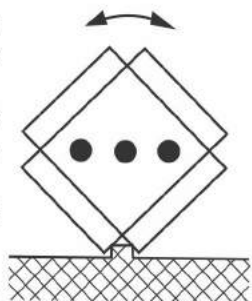
- le cube va d'une case à l'autre seulement par le roulement à travers les bords qui les séparent (**Dessin 2**);

- la longueur du pas du cube est déterminée par le nombre des points sur sa face supérieure avant son mouvement (le roi peut aller seulement à une case).

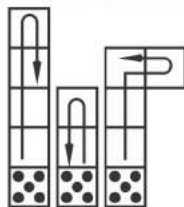
- le cube va d'une case à l'autre **SEULEMENT** sur les lignes verticales et horizontales libres (il est interdit de sauter par-dessus des cubes et aller en diagonale).

- pendant le mouvement vous pouvez changer la direction **SEULEMENT** une fois, mais vous pouvez tourner seulement orthogonalement.

- en faisant le pas, vous pouvez aller avec votre cube en avant, en arrière, à droite et à gauche, mais vous devez obligatoirement respecter les règles énumérées ci-dessus.



DESSIN 2



DESSIN 3

- en faisant un pas, le cube ne doit **aucunement** aller deux fois sur la même case, la case du commencement du mouvement y est comprise (**Dessin 3**).

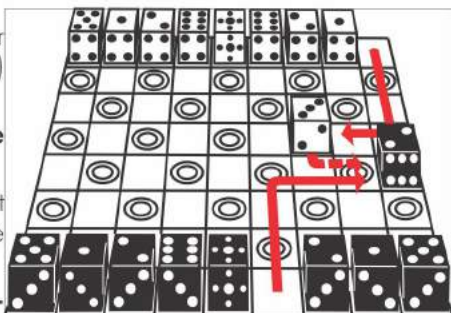
Si un joueur fait un pas en respectant strictement toutes les règles et met son cube sur la case où il y'a le cube de son adversaire, en tel cas le cube de son adversaire est battu. On enlève le cube battu du tableau, et le cube qui a remporté la victoire occupe sa place (**Dessin 4**).

Le roi aussi bien que n'importe quel cube peut remporter la victoire sur n'importe quel cube (le roi y est compris) des cubes de son adversaire.

Remporter la victoire sur le roi de son adversaire – c'est remporter la victoire dans la joute!

Pour capturer le «palais» royal de son adversaire il est nécessaire pendant le jeu de mettre son roi sur la case de son adversaire qui a le marquage royal.

Capter le «palais» royal de son adversaire – c'est remporter la victoire dans la joute!



DESSIN 4

Taktika hry:

Rolováním kostky můžete dosáhnout následujícího:

- odstranění kostky protihráče (včetně jeho krále)
- ochránit své kostky před odstraněním (včetně svého krále)
- vyhnout se odstranění své kostky (včetně svého krále)
- obsadit protihráčovo „královské políčko“ svým králem

Rolování kostky z políčka na políčko vám dává rozmanité taktické možnosti.

Na co si dát pozor:

- počet teček na straně kostky
- možnost změnit směr kostky
- místo, kde změnit směr

Diagramy:

Diagramy vám pomohou správně spočítat počet teček na vrchní straně kostky po jejím převalení.

Diagramy se čtou následovně:

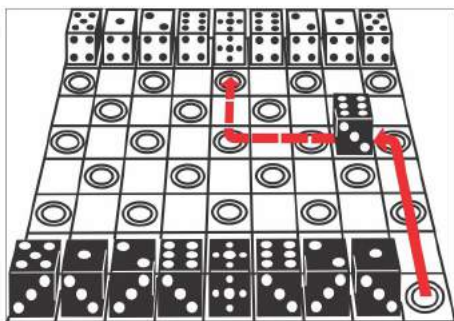
- pole uprostřed diagramu je vrchní strana kostky před započítáním tahu;
- kostku je třeba otočit tak, aby počet teček na bočních stranách korespondoval s tečkami v rozích diagramu;
- políčka diagramu znázorňují počet teček na vrchní straně kostky po dokončení tahu.

Podle těchto diagramů zjistíte, že kostkou můžete pohybovat dvěma směry, přičemž kostka bude mít na konci tahu na vrchní straně rozdílný počet teček.

Toto pravidlo byste si měli zapamatovat a řídit se jím během hry.

Podívejte se na příklad, jak používat diagram (**obrázek 5**)

Chcete táhnout ze startovní pozice černou kostkou vpravo, která má na vrchní straně pět teček. Vyberte si diagram, který má uprostřed pět teček. Otočte diagram třemi tečkami k sobě, tak jak je otočená kostka na hracím poli. Můžete vidět, že nyní máte možnost rolovat vpřed nebo během tahu čtyři možnosti rolovat vlevo. Jen jedna možnost ale ohrozí soupeřova krále.



Takže váš tah bude: 4 políčka vpřed a jedno doleva. Teď má kostka 6 teček na vrchní straně. Takhle pozice ohrozí protihráčova krále, pokud tomu ve svém tahu nezabrání.

“决斗”- 一款专为两名玩家设计的逻辑游戏。

皇家“宫殿”对手的位置由游戏板单元格上的皇家标记所决定。

游戏的目标是赢得对手的国王或者夺取他的国王的“宫殿”。

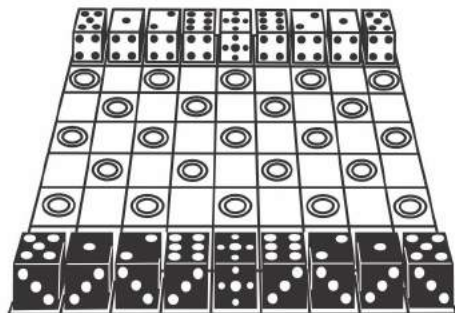


图1

这种布置是必要的，并且不仅在符合图1的骰子的上表面的位置方面，以及在面向玩家的侧面上也是如此。

白方先开始第一步，此后，玩家轮流转身。

根据以下规则的条件，可以通过双方的骰子来进行任意的移动：

- 骰子只能通过它们在分隔它们的侧面从一个单元格滚动到另一个单元格；

- 骰子的行程由运动开始前上面的点数决定（国王只能移动一个单元格）；

- 骰子只能沿着自由垂直和水平方向从一个单元格移动到另一个单元格（不允许它跳过骰子并沿着对角线移动）；

- 在移动过程中，只有一次可以改变方向，并且转弯成直角；

- 进行移动时，您可以开始向右或向左前后移动骰子，并遵守上述规则；

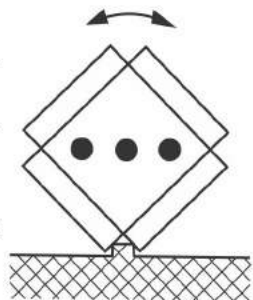


图2

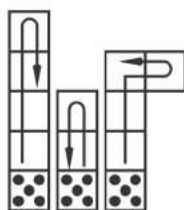


图3

- 在一次移动中，骰子在任何情况下都不得移动到同一个单元格两次，包括移动开始的单元格。

如果移动严格按照规则进行，则玩家将其骰子放在对手骰子占据的单元格上，后者被认为是赢了。赢得的骰子从游戏板中移除，获胜的骰子取而代之。

国王以及任何其他骰子都可以赢取对手的骰子（不包括国王）。

赢得对手的国王- 赢得了战斗！

夺取敌人的皇家“宫殿”也就是在他们国王的游戏中在自己具有皇室标记的单元格中移动。

夺取敌人的皇家“宫殿”- 赢得战斗！

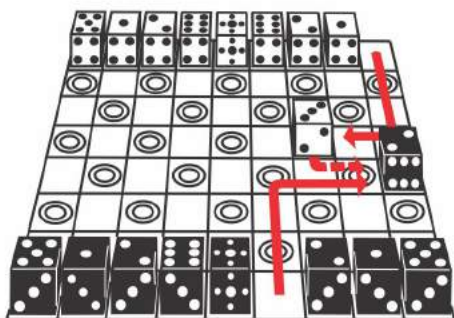


图4

Тактика игры

Передвижением кубика можно добиться решения следующих тактических задач:

- выиграть кубик противника (в том числе и короля);
- защитить свой кубик от выигрыша его противником (в том числе и короля);
- уйти от угрозы проигрыша своего кубика (в том числе и короля);
- захватить королевский «дворец» противника своим королем.

Многообразие тактических возможностей создается способом передвижения кубика – перекачиванием с клетки на клетку.

Основное влияние на игру оказывают:

- количество точек на верхней грани кубика;
- возможность менять направление движения;
- место изменения направления.

Диаграммы:

Диаграммы помогут правильно рассчитывать количество точек на верхней грани кубика после совершения им любого хода.

Диаграммы построены следующим образом:

- поле в центре каждой диаграммы является верхней гранью кубика перед ходом;
- четыре боковые грани кубика изображены по краям каждой диаграммы в виде соответствующего количества точек;
- остальные изображения показывают верхнюю грань кубика после завершения определенного хода.

По приведенным диаграммам хорошо видно, что на некоторые из клеток можно передвинуть кубик двумя разными путями, при этом далеко не всегда после совершения хода на его верхней грани будет одно и тоже количество точек. Это обстоятельство необходимо запомнить и руководствоваться им при игре.

Приведем один пример пользования диаграммами (рис.5):

Вы хотите сделать ход из начальной позиции правым белым кубиком с пятью точками на верхней грани. Выберите диаграмму с пятью точками в центре. Поверните диаграмму таким образом, чтобы три точки на ее краю находились ближе к Вам, что будет соответствовать действительному положению кубика на доске. По диаграмме видно, что Вы получаете возможность либо сделать ход по прямой, либо четыре варианта хода с поворотом влево, при этом только один из возможных ходов создает реальную угрозу королю противника.

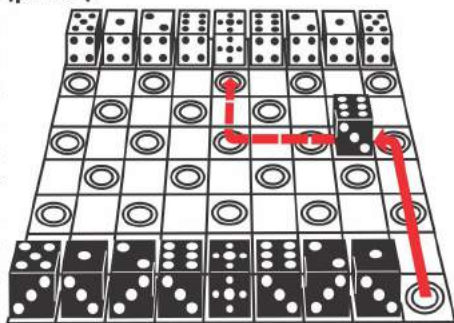


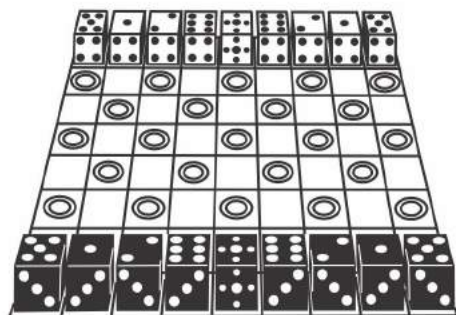
РИС. 5

Этот ход: четыре клетки прямо и одна влево. На верхней грани кубика после такого хода будет шесть точек и следующим ходом Вы можете выиграть короля противника, если он не примет контрмеры.

Успехов Вам в освоении простой по правилам, но тактически сложной и интересной игры «ПОЕДИНОК».

Le regole del gioco:

La "Battaglia" è un gioco logico per 2 persone. La posizione dei "palazzi reali" dei rivali è marcata con i segni sulle caselle del tabellone. Lo scopo del gioco è battere il re rivale o catturare con il proprio re la casella in cui si trova il palazzo del re avversario.

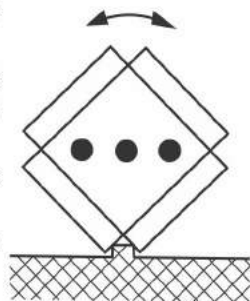


DISEGNO 1

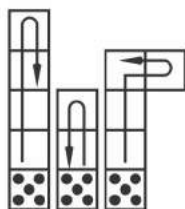
- la misura del passo va definita dal numero dei punti sulla faccia superiore del dado prima di fare la mossa (il passo del re è sempre 1 casella);
- il dado si muove **SOLTANTO** verticalmente e orizzontalmente e **SOLTANTO** sulle caselle libere (non può scavalcare un altro dado e non può muoversi in diagonale);
- si può cambiare la direzione del passo **SOLTANTO** una volta e ci si può girare solo di 90 gradi;
- si può iniziare la mossa di un dado in 4 direzioni: avanti, indietro, a sinistra, a destra ma solo se sono rispettate le regole menzionate sopra;

Obbligatorio rispettare la posizione dei dadi come è dimostrato sul **disegno 1**. È importante l'orientamento di tutte le facce dei dadi. I bianchi sono i primi a muovere. Dopo la prima mossa i giocatori muovono a turni. Si può muovere qualsiasi dei propri dadi osservando le seguenti regole:

- il dado si muove da una casella all'altra svoltolandosi attraverso la linea che separa le due caselle (**Disegno 2**);



DISEGNO 2



DISEGNO 3

- durante una singola mossa il dado non può toccare la stessa casella più di una volta, compresa la casella da cui si inizia la mossa (**Disegno 3**);

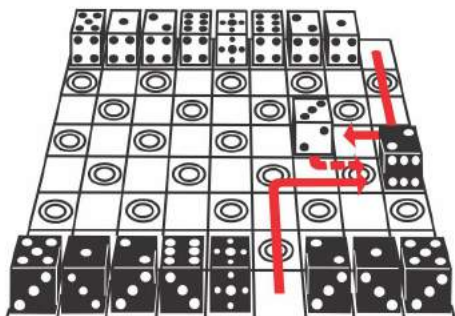
Se il giocatore rispettando tutte le regole arriva sulla casella dove si trova un dado del suo rivale, il giocatore deve togliere il dado dell'avversario dal tabellone e mettere il suo dado su quella casella (**Disegno 4**).

Il re come tutti gli altri dadi può battere qualsiasi dado del rivale (il re rivale compreso).

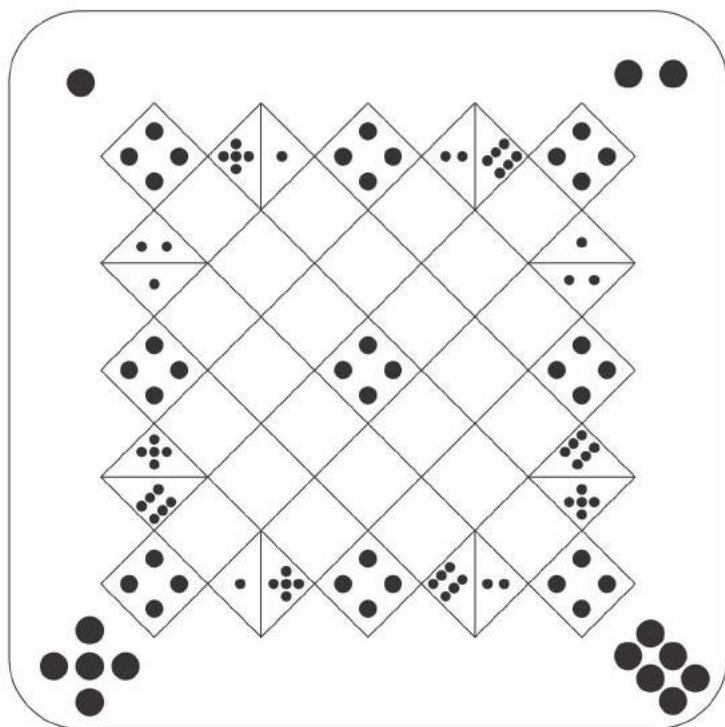
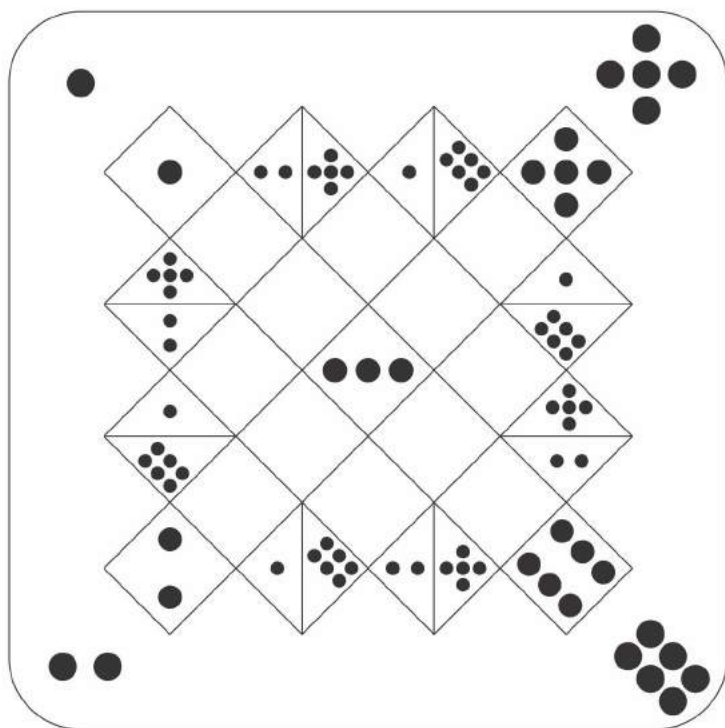
Battere il re rivale è vincere la battaglia.

Per catturare il "palazzo reale" del rivale bisogna far arrivare il suo re sulla casella del rivale marcata "reale".

Catturare il "palazzo reale" del rivale è vincere la battaglia.



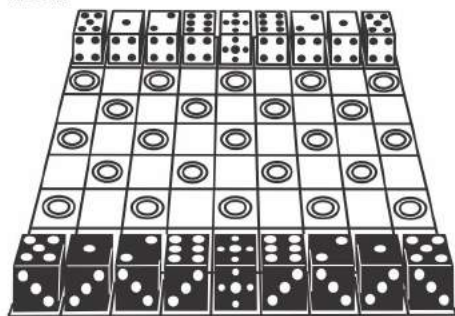
DISEGNO 4



Zasady gry:

„POJEDYNEK” to gra logiczna przeznaczona dla dwóch graczy.

Położenie „pałaców” królewskich jest określone przez znaki królewskie znajdujące się na polach planszy. Celem gry jest zabicie króla przeciwnika lub przejęcie jego „pałacu” przez swojego króla.



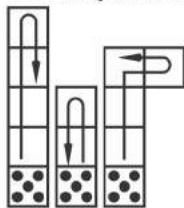
RYS. 1

- o długości ruchu kostki decyduje ilość kropek, znajdujących się na jej górnej ścianie przed rozpoczęciem ruchu (król może poruszać się tylko o jedno pole);

- gracz może przesuwając swoją kostkę **TYLKO** wzdłuż wolnych linii pionowych i poziomych (nie można przeskakiwać przez inne kostki ani poruszać się po przekątnych);

- wykonując jedno posunięcie, gracz może zmienić kierunek ruchu kostki **TYLKO** jeden raz, przy czym skręt musi być wykonywany pod kątem prostym;

- gracz rozpoczyna ruch, przesuwając kostkę w prawo lub w lewo, **obowiązkowo** przestrzegając zasad opisanych powyżej;



RYS. 3

- podczas jednego posunięcia kostka w żadnym wypadku nie może przejść dwa razy to samo pole, w tym pole, z którego ruch został rozpoczęty (**Rys. 3**).

Jeśli podczas ruchu, wykonywanego zgodnie z zasadami, gracz wejdzie swoją kostką na pole zajęte przez kostkę przeciwnika, ta druga jest zbijana i usuwana z planszy, a jej miejsce zajmuje kostka drugiego gracza (**Rys. 4**).

Król, podobnie jak każda inna kostka, może zostać zбитy przez dowolną kostkę przeciwnika (w tym przez króla).

Zabicie króla przeciwnika oznacza wygraną w pojedynku!

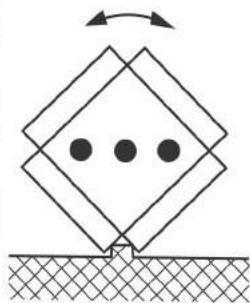
Przejęcie „pałacu” królewskiego polega na tym, że gracz wchodzi swoim królem na pole przeciwnika oznaczone znakiem królewskim.

Przejęcie „pałacu” królewskiego przeciwnika oznacza wygraną w pojedynku!

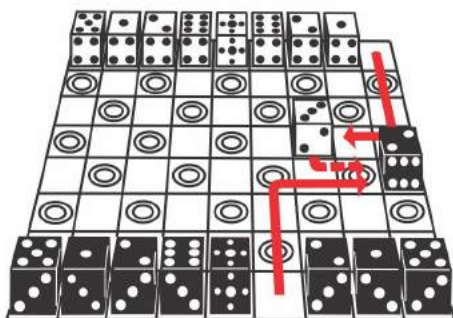
Ten układ jest **obowiązkowy** - położenie górnych ścian kostek oraz bocznych ścian, zwróconych ku graczom, musi się zgadzać z rys. 1. Jako pierwszy ruch wykonuje grający kostkami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Gracz może poruszać dowolną kostką zgodnie z następującymi zasadami:

- podczas poruszania kostkami można je tylko toczyć, przewracając z boku na bok (**Rys. 2**);



RYS. 2



RYS. 4

Game tactics

By rolling your cube you can reach the following tasks:

- to beat the opponent's cube (as well as the opponent's king-cube);
- to protect your cube from beating (as well as your king-cube);
- to avoid the beating of your cube (as well as your king-cube);
- to capture the opponent's "palace square" by your king-cube.

The rolling of the cube from square to square gives you a diversity of tactical possibilities.

The most important details of the game:

- the number of dots on the face side of the cube;
- the possibility to change a direction of the cube movement;
- the place of changing directions.

Diagrams:

The diagrams will help you to count correctly the number of points on the cube's face side after any moving of this cube.

The diagrams are worked out as follows:

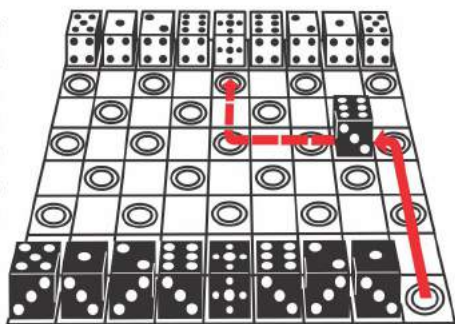
- the field in the center of every diagram is a face side of the cube before its turn;
- four lateral sides of the cube are shown along the edges of every diagram in conformity with the number of dots;
- the other images show the face side of the cube after finishing the turn.

According to these diagrams you can see that you can move a cube by two different ways. But the cube can have different number of dots on its face side at the end of a turn.

You should remember this fact and follow it during the game.

See an example how to use the diagram (**Picture 5**):

You want to make a turn from the start point by the right white cube that has five dots on the face side. Choose the diagram of the cube that has five dots in the center. Turn the diagram to arrange 3 dots closer to you as on the cube at the playing field. You can see that you have the possibility to move straight or you have four variants to move left. Herewith only one possible turn creates a real danger to the opponent's king-cube.



Picture 5

So the turn is: 4 squares straight and 1 square to the left. Now the cube has 6 dots on its face side. This position creates a risk for the opponent's king-cube to be beaten if the countermeasures are not taken.

Good luck and enjoy the "Battle"!

Reglas del juego

"Duelo" es un juego lógico creado para dos jugadores. La posición de los "palacios" reales de los oponentes está determinada por la marca real en los cuadros del tablero de juego. El objetivo del juego es ganar al rey del oponente o apoderarse de su "palacio" por su rey.

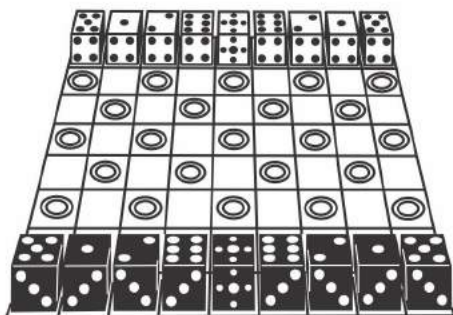


IMAGEN 1

- La longitud de la jugada de un cubo está determinada por el número de puntos en su cara superior antes de que comience a moverse (el rey puede moverse solo un cuadrado);

- el cubo se mueve de un cuadro a otro **SÓLO** a lo largo de verticales libres y horizontales (no está permitido saltar sobre los cubos y hacer movimientos en diagonal);

- durante la jugada es **SÓLO** una vez que se puede cambiar la dirección y el giro se realiza bajo un ángulo recto

- al realizar una jugada se puede comenzar a mover el cubo adelante, a la derecha o a la izquierda con el cumplimiento obligatorio de las reglas descritas anteriormente;

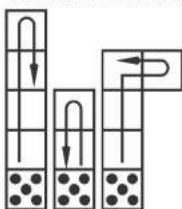


IMAGEN 3

- durante una jugada, el cubo en ningún caso debe estar dos veces en el mismo cuadro, incluido el del comienzo de jugada (Img. 3).

Si la jugada, realizada en estricta adecuación con las reglas, el jugador pasa el cubo al cuadro ocupado por el oponente, este último se considera ganado. El cubo ganado se retira del tablero de juego, y el cubo ganador toma su lugar (Img. 4).

El rey, así como cualquier otro cubo, puede ser ganado por cualquier (sin excluir al rey) de los cubos del oponente.

¡Ganando al rey del oponente - ganando la lucha!

La incautación del "palacio" real del enemigo es llevar a cabo en el proceso de jugar a su rey en su cuadro, que tiene una marca real.

Incautando el "palacio" real del enemigo: ¡ganas la lucha!

Esta colocación es obligatoria y no solo en adecuación con el Img. 1 de las posiciones de las caras superiores de los cubos, sino también de las caras laterales que enfrentan los jugadores.

Los blancos hacen el primer movimiento y, a partir de este momento, los jugadores hacen turnos.

- El cubo se mueve de un cuadro al otro solo al rodar sobre los bordes que los separan Img. 2;

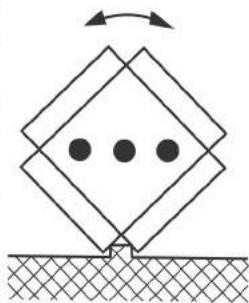


IMAGEN 2

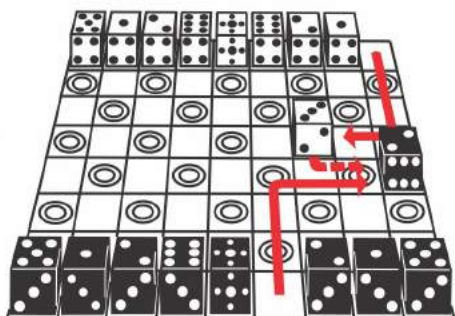


IMAGEN 4

