



5+

CHECKER IT OUT™

SAFETY INFORMATION:

IMPORTANT - Please read these instructions fully before use

Players: 2

Contents: game board, 12 dark checkers, 12 light checkers

Object of the Game: Capture all your opponent's checkers.

Set Up:

- Place the game board so that there is a dark square at the far left of each player.
- Light player places a light checker on each black square of the first three rows.
Dark player places a dark checker on the black square of the first three rows.
- All 24 checkers should be on the board.

Playing the Game:

- Play is only diagonally on the dark squares; single pieces may only move forward.
- Black plays first and players then alternate turns.
- A piece making a move that does not capture the opponent's piece may move only one square.
- A piece making a capturing move leaps over the opponent's piece in a diagonal line.
Only one piece may be captured in a jump, but multiple jumps are allowed on a single turn.
- If a piece is in a position to jump, the jump must be made or the game forfeited.
- When a piece is captured, it is removed from the game board.
- When a piece reaches the furthest row from a player, it is crowned with a piece that was captured earlier. The "king" is two checkers tall.
- Kings may be moved forward and backward diagonally.
- Kings may jump in any direction on the same turn.
- A player wins the game when the opponent cannot make another move, either because all of the pieces have been captured or are blocked in.



©2013 POOF®-Slinky®, Inc.
P.O. Box 701394
Plymouth, MI 48170-0964
www.poof-slinky.com
Made in China





5+

CHECKER IT OUT™

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ:

Sécurité générale – Veuillez lire ces instructions attentivement avant l'utilisation

Joueurs: 2

Contenu: tablier 12 dames foncées, 12 dames pâles

But du jeu: Capturer toutes les pièces de votre adversaire.



Montage:

- Placez le tablier de sorte qu'il y ait une case foncée à l'extrême gauche de chaque joueur.
- Le joueur pâle met un pion pâle sur chaque case noire des trois premières rangées.
Le joueur foncé met un pion foncé sur la case noire des trois premières rangées.
- Tous les 24 pions devraient être sur le damier.

Jouer:

- Les pions se déplacent seulement diagonalement sur les cases foncées; les pions ne peuvent qu'avancer.
- Le joueur noir commence et ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.
- Un pion qui se déplace sans capturer un pion adversaire peut avancer une seule case.
- Un pion faisant une prise saute par-dessus le pion adversaire dans une ligne diagonale.
Un seul pion peut être capturé lors d'un saut, mais des sauts multiples sont permis pendant un seul tour.
- Si un pion est en position pour sauter, il doit faire le saut ou la partie sera perdue par forfait.
- Quand un pion a été capturé, il est supprimé du damier.
- Quand un pion atteint la rangée la plus loin du joueur, il est promu en mettant un pion capturé plus tôt en dessus. La dame consiste en deux pions superposés.
- Les joueurs peuvent avancer ou reculer les dames sur les diagonales.
- Les dames peuvent sauter dans toute direction pendant le même tour.
- Un joueur gagne la partie quand l'adversaire ne peut plus jouer, parce que tous ses pions ont été soit capturés, soit bloqués.

©2013 POOF®-Slinky®, Inc.
P.O. Box 701394
Plymouth, MI 48170-0964
www.poof-slinky.com
Fabriqué en Chine

 **AVERTISSEMENT:**
RISQUES D'ETOUFFEMENT - Petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.