

CHECK 10



CLOWN
GAMES

LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

Het spel Check 10 kan worden gespeeld vanaf 6 jaar. Het is een leerzaam en boeiend spel vanwege de vele mogelijkheden en combinaties van zetten. Het stimuleert vooruitdenken en rekenen. Het spel wordt gespeeld met 2 spelers op een bord van 8 x 8 velden. Beide spelers hebben 16 witte of zwarte schijven met daarop de cijfers 1 t/m 8. De startopstelling staat vast (**Figuur 1**).

DOEL VAN HET SPEL

Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren door combinaties van schijven te vormen die samen 10 punten waard zijn en daarmee de stenen van de tegenstander in te nemen.

BASISREGELS

- De speler met de witte schijven begint het spel.
- Per beurt mag een schijf 1 veld vooruit gezet worden.
- Een zet mag alleen verticaal of diagonaal gedaan worden in voorwaartse richting.
- Schijven mogen niet over een eigen schijf of die van een tegenstander gespeeld worden.
- Schijven mogen wel diagonaal tussen twee andere schijven door worden gespeeld.
- De beurt wisselt na elke zet.
- Punten kunnen worden behaald door een combinatie van schijven met een totale waarde van 10 te vormen (**Manier 1**), of door te promoveren (**Manier 2**).
- Gewonnen schijven worden ingenomen.
- Het spel eindigt wanneer er geen zetten meer mogelijk zijn.
- De speler met de meeste punten wint.

START SPEL

De witspeler begint en moet een willekeurige schijf 1 veld verticaal of diagonaal naar voren schuiven (**Figuur 2**).

Schijven mogen niet over een eigen schijf of over een schijf van de tegenspeler springen. De witte 3 wordt geblokkeerd door de zwarte 6, 2 en 8. (**figuur 3**) Een schijf mag wel diagonaal tussen 2 andere schijven gespeeld worden. De witte 2 mag in dit voorbeeld tussen de zwarte 4 en 7 door (**Figuur 3**).

De bedoeling van het spel is zoveel mogelijk punten te scoren. Dit kan op 2 manieren.

MANIER 1

Een schijf zodanig verplaatsen dat aaneengesloten schijven van verschillende kleuren (zwart en wit) opgeteld 10 punten zijn. De combinatie mag alle richtingen op gaan, zolang de cijfers aaneengesloten zijn, dus ook horizontaal en achteruit).

(**Figuur 4**) In dit geval kan de zwartspeler door de 3 te spelen 10 scoren (3-2-5) en de witte 5 innemen. De eigen stenen blijven op het bord.

(**Figuur 5**) Daarna kan de witspeler 10 scoren door de 8 te spelen (8-2) en de zwarte 2 innemen. De eigen stenen blijven op het bord.

(**Figuur 6**) De witspeler kan in dit voorbeeld meervoudig 10 scoren door de witte 1 te spelen (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1) en daarmee de zwarte 1, 2, 3, 6, 7 en 8 innemen. De eigen stenen blijven op het bord.

MANIER 2: PROMOTIE

Dit wordt bereikt door met een schijf de overkant van het bord te halen (**Figuur 7**). De witspeler kan hier promoveren met de 8. Hij moet nu één schijf van de tegenspeler innemen met hetzelfde cijfer waarmee hij promoveert. In dit geval een 8. De eigen gepromoveerde steen blijft staan gedurende de rest van het spel.

In sommige gevallen zal er met een promotie geen punten worden verdiend:

- Een gepromoveerde schijf van de tegenstander kan niet worden ingenomen.
- De schijf waarmee gepromoveerd wordt kan bij de tegenstander niet meer beschikbaar zijn.

Het spel is afgelopen als één van beide spelers geen zet meer kan doen (**Figuur 8**). In dit geval kan de witspeler geen zet meer doen.

WINNAAR BEPALEN

Als het spel afgelopen is worden de ingenomen én de eigen gepromoveerde schijven opgeteld. De waarde van de stenen wordt bepaald door het cijfer op de stenen.

Wie de meeste punten heeft gescoord is winnaar van het spel!

CHECK 10



CLOWN
GAMES

LET'S PLAY!

EN MANUAL

The game Check 10 can be played from the age of 6. It is an educational and engaging game because of the many possibilities and combinations of moves. It encourages forward thinking and arithmetic. The game is played with 2 players on a board of 8 x 8 squares. Both players have 16 white or black pieces which are numbered 1 to 8. The starting position is fixed (**Figure 1**).

GOAL OF THE GAME

The aim is to score as many points as possible by forming combinations of pieces worth 10 points, by taking the opponent's stones.

BASIC RULES

- The player with the white pieces starts the game.
- One piece may move one space forward per turn.
- A move can only be made vertically or diagonally forward.
- Pieces cannot be played over one of your own or an opponent's pieces.
- Pieces can be played diagonally between two other pieces.
- The turn changes after each move.
- Points can be gained by forming a combination of pieces with a total value of 10 (**Possibility 1**), or by promoting (**Possibility 2**).
- Won pieces are taken.
- The game ends when there are no other moves possible.
- The player with the most points wins.

START OF THE GAME

The player with the white pieces starts and must move any piece 1 space vertically or diagonally forward (**Figure 2**).

Pieces may not jump over one of their own pieces or over an opponent's piece. The white 3 is blocked by the black 6, 2 and 8 (**Figure 3**). However, a piece may be played diagonally between 2 other pieces. In this example, the white 2 may pass between black 4 and 7 (**Figure 3**).

The aim of the game is to score as many points as possible. There are two possibilities to do this.

POSSIBILITY 1

Move a piece such that contiguous pieces of different colours (black and white) add up to 10 points. The combination may go in any direction as long as the numbers are contiguous, including horizontally and backwards).

(**Figure 4**) In this case, by playing the 3, the player with the black pieces can score 10 (3-2-5) and take the white 5. The player's own pieces remain on the board.

(**Figure 5**) Then the player with the white pieces can score 10 by playing the 8 (8-2) and take the black 2. The player's own pieces remain on the board.

(**Figure 6**) In this example, the player with the white pieces can score 10 multiple times by playing the white 1 (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1), taking the black 1, 2, 3, 6, 7 and 8. The player's own pieces remain on the board.

POSSIBILITY 2: PROMOTION

This is achieved by crossing the board with a piece (**Figure 7**). Here, the white player can promote with the 8. He must now take one piece from the opponent with the same figure he is promoting with. In this case, an 8. The own promoted piece remains in place for the rest of the game.

In some cases, no points will be earned with a promotion:

- An opponent's promoted piece cannot be taken.
- The piece promoted may no longer be available on the opponent's side.

The game ends when one of the players can no longer make a move (**Figure 8**). In this case, the player with the white pieces cannot make another move.

DETERMINING THE WINNER

When the game is over, the pieces taken and own promoted are added up. The value of the pieces is determined by the number on the pieces.

Whoever has scored the most points wins the game!

CHECK 10



LET'S PLAY!

FR MANUEL

Le jeu Check 10 convient aux enfants dès l'âge de 6 ans. Il s'agit d'un jeu éducatif et captivant grâce aux nombreuses possibilités et combinaisons de déplacements, qui stimule de plus la réflexion et l'arithmétique. Le jeu se joue à 2 joueurs sur un plateau de 8 x 8 cases. Les deux joueurs disposent de 16 pièces blanches ou noires, numérotées de 1 à 8. La position de départ est fixe (**figure 1**).

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en formant des combinaisons de pièces valant 10 points, en prenant les pions de l'adversaire.

RÈGLES DE BASE

- Le joueur avec les pièces blanches commence la partie.
- Une pièce peut avancer d'une case par tour.
- Seuls les déplacements verticaux ou en diagonale vers l'avant sont autorisés.
- Les pièces ne peuvent pas se déplacer sur ou par-dessus des cases déjà occupées.
- Les pièces se déplacent en diagonale entre deux autres pièces.
- Le tour revient à l'adversaire après chaque mouvement.
- Les points peuvent être gagnés en formant une combinaison de pièces d'une valeur totale de 10 (**possibilité 1**), ou en réalisant une promotion (**possibilité 2**).
- Les pièces gagnées sont capturées.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'autres mouvements possibles.
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

DÉBUT DU JEU

Le joueur avec les pièces blanches lance la partie et doit déplacer n'importe quelle pièce d'une case, soit verticalement soit en diagonale vers l'avant (**figure 2**).

Les pièces ne peuvent pas se déplacer au saut par-dessus les cases déjà occupées par l'une de leurs propres pièces ou une pièce adverse. Le 3 blanc est bloqué par les 6, 2 et 8 noirs (**figure 3**). Cependant, une pièce peut se déplacer en diagonale entre deux autres pièces. Dans cet exemple, la pièce blanche 2 peut passer entre les pièces noires 4 et 7 (**figure 3**).

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible. Il existe deux possibilités pour y parvenir.

POSSIBILITÉ 1

Déplacez une pièce de manière à ce que les pièces contiguës de couleurs différentes (noires et blanches) totalisent 10 points. La combinaison peut se faire dans n'importe quelle direction tant que les nombres sont contigus, y compris à l'horizontale et en contre-sens.)

(**Figure 4**) Dans ce cas, le joueur avec les pièces noires peut marquer 10 points (3-2-5) en jouant le 3 et prendre le 5 blanc. Les pièces du joueur restent sur le plateau.

(**Figure 5**) Le joueur avec les pièces blanches peut ensuite marquer 10 points en jouant le 8 (8-2) et prendre le 2 noir. Les pièces du joueur restent sur le plateau.

(**Figure 6**) Dans cet exemple, le joueur avec les pièces blanches peut marquer 10 points plusieurs fois en un coup en jouant le 1 blanc (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1), en prenant les 1, 2, 3, 6, 7 et 8 noirs. Les pièces du joueur restent sur le plateau.

POSSIBILITÉ 2 : PROMOTION

La promotion est obtenue en traversant l'échiquier avec une pièce (**figure 7**). Ici, le joueur blanc réalise une promotion avec le 8. Il doit maintenant prendre une pièce de l'adversaire avec le même chiffre que celui qu'il promet, dans ce cas, un 8. La pièce promue reste en place pour le reste de la partie.

Une promotion ne donne pas toujours droit à un point :

- Une pièce promue appartenant à l'adversaire ne peut pas être prise.
- Une pièce promue ne peut plus être disponible dans le camp adverse.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs ne peut plus jouer (**figure 8**). Dans cet exemple, le joueur avec les pièces blanches ne peut plus jouer.

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

À la fin de la partie, les pièces prises et les pièces promues sont additionnées. La valeur des pièces est déterminée par leur numéro. Celui ou celle qui a marqué le plus de points remporte la partie !

CHECK 10



CLOWN
GAMES

LET'S PLAY!

DE ANLEITUNG

Das Spiel Check 10 kann ab 6 Jahren gespielt werden. Es ist aufgrund der vielen Möglichkeiten und Kombinationen von Zügen ein fesselndes Lernspiel. Es fördert Vorausdenken und Rechnen. Das Spiel wird mit 2 Spielern auf einem Brett mit 8 x 8 Feldern gespielt. Beide Spieler haben 16 weiße oder schwarze Steine, die von 1 bis 8 nummeriert sind. Die Startposition ist festgelegt (**Abbildung 1**).

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist so viele Punkte wie möglich zu machen. Dazu werden Kombinationen von Steinen gebildet, die 10 Punkte wert sind, indem man die Steine des Gegners nimmt.

REGELN

- Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt das Spiel.
- Ein Stein kann sich pro Runde ein Feld weiter bewegen.
- Züge können nur vertikal oder diagonal vorwärts gemacht werden.
- Die Steine können nicht über einen Ihrer eigenen Steine oder einen des Gegners gespielt werden.
- Die Steine können zwischen zwei anderen Steinen diagonal gespielt werden.
- Nach jedem Zug ist ein anderer an der Reihe.
- Punkte können durch Bildung einer Kombination von Steinen mit einem Gesamtwert von 10 (**Möglichkeit 1**) oder durch Aufstieg (**Möglichkeit 2**) gewonnen werden.
- Gewonnene Steine werden genommen.
- Das Spiel endet, wenn keine anderen Züge mehr möglich sind.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELBEGINN

Der Spieler mit den weißen Steinen fängt an und muss einen Stein 1 vertikal oder diagonal vorwärts bewegen (**Abbildung 2**). Die Steine dürfen weder über die eigenen Steine oder die des Gegners springen. Die weiße 3 wird von den schwarzen 6, 2 und 8 blockiert (**Abbildung 3**). Ein Stein kann jedoch diagonal zwischen 2 anderen Steinen gespielt werden. Bei diesem Beispiel geht die weiße 2 zwischen 4 und 7 durch (**Abbildung 3**).

Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu machen. Es gibt zwei Möglichkeiten dafür.

MÖGLICHKEIT 1

Bewegen Sie einen Stein so, dass sich benachbarte Steine anderer Farbe (schwarz und weiß) zu 10 Punkten summieren. Die Kombination kann in jede Richtung gehen, solange die Zahlen angrenzen, einschließlich horizontal und rückwärts.

(**Abbildung 4**) In diesem Fall kann der Spieler mit den schwarzen Steinen, indem er die 3 spielt, 10 Punkte machen (3-2-5) und die weiße 5 nehmen. Die eigenen Steine des Spielers bleiben auf dem Brett.

(**Abbildung 5**) Dann kann der Spieler mit den weißen Steinen 10 Punkte machen, indem er die 8 spielt (8-2) und die schwarze 2 nimmt. Die eigenen Steine des Spielers bleiben auf dem Brett.

(**Abbildung 6**) Bei diesem Beispiel kann der Spieler mit den weißen Steinen mehrmals 10 Punkte machen, indem er die weiße 1 (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1) spielt und die schwarzen 1, 2, 3, 6, 7 und 8 nimmt. Die eigenen Steine des Spielers bleiben auf dem Brett.

MÖGLICHKEIT 2: AUFSTIEG

Das wird durch das Durchqueren des Bretts mit einem Stein erreicht (**Abbildung 7**). Hier kann der weiße Spieler mit der 8 aufsteigen. Er muss jetzt einen Stein des Gegners mit der gleichen Zahl nehmen, mit der er aufsteigt. In diesem Fall eine 8. Die eigenen aufgestiegenen Steine bleiben für den Rest des Spiels an Ort und Stelle.

In manchen Fällen werden mit einem Aufstieg keine Punkte gewonnen:

- Der aufgestiegene Stein eines Gegners kann nicht genommen werden.
- Der aufgestiegene Stein ist auf der Seite des Gegners nicht mehr verfügbar.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler keinen Zug mehr machen kann (**Abbildung 8**). In diesem Fall kann der Spieler mit den weißen Steinen keinen weiteren Zug mehr machen.

BESTIMMUNG DES SIEGERS

Wenn das Spiel vorbei ist, werden die genommenen und eigenen aufgestiegenen Steine addiert. Der Wert der Steine wird durch ihre Zahl bestimmt.

Wer die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt das Spiel!

CHECK 10



CLOWN
GAMES

LET'S PLAY!

IT ISTRUZIONI

Il gioco Check 10 è adatto a giocatori dai 6 anni in su. È un gioco educativo e appassionante grazie alle diverse possibilità e combinazioni di mosse che offre. Promuove il pensiero lungimirante e l'aritmetica. Si gioca in 2 giocatori su una scacchiera da 8 x 8 quadrati. Entrambi i giocatori hanno a disposizione 16 pezzi bianchi o neri numerati da 1 a 8. La posizione di partenza è fissa (**fig. 1**).

SCOPO DEL GIOCO:

L'obiettivo del gioco è fare quanti più punti possibili formando combinazioni di pezzi che valgono 10 punti e mangiando i pezzi dell'avversario.

REGOLE DI BASE:

- Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita.
- Ogni pezzo può avanzare a turno di una casella.
- I pezzi possono muoversi verticalmente o diagonalmente in avanti.
- I pezzi non possono scavalcare altri pezzi propri o dell'avversario.
- I pezzi possono muoversi in diagonale tra due altri pezzi.
- Il turno cambia dopo ogni mossa.
- Si guadagnano punti formando una combinazione di pezzi con un valore totale di 10 (**possibilità 1**) o per promozione (**possibilità 2**).
- I pezzi vinti vengono presi.
- La partita termina quando non è più possibile fare alcuna mossa.
- Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti vince la partita.

INIZIO DEL GIOCO:

Il giocatore con i pezzi bianchi dà inizio alla partita muovendo qualsiasi pezzo in avanti di 1 casella in verticale o diagonale (**fig. 2**). I pezzi non possono scavalcare i pezzi dell'avversario né i propri. Il 3 bianco è bloccato dai neri 6, 2 e 8 (**figura 3**). Tuttavia, un pezzo può passare diagonalmente in mezzo a 2 altri pezzi. In questo esempio, il 2 bianco può passare tra il 4 e il 7 nero (**figura 3**).

L'obiettivo del gioco è totalizzare il maggior numero di punti possibile. Questo si può fare in due modi diversi.

POSSIBILITÀ 1:

Muovere un pezzo in modo tale che i pezzi contigui di colore diverso (bianco e nero) sommino fino a 10 punti. Le combinazioni sono valide in tutte le direzioni a condizione che i numeri siano contigui (anche in orizzontale e all'indietro).

(**Figura 4**) In questo caso, muovendo il pezzo 3, il giocatore con i pezzi neri può totalizzare 10 (3-2-5) punti e mangiare il 5 bianco. I pezzi del giocatore restano sulla scacchiera.

(**Figura 5**) Quindi, il giocatore con i pezzi bianchi può totalizzare 10 punti muovendo il pezzo 8 (8-2) e mangiando il 2 nero. I pezzi del giocatore restano sulla scacchiera.

(**Figura 6**) In questo esempio, il giocatore con i pezzi bianchi può totalizzare più volte 10 punti muovendo il pezzo 1 bianco (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1) e mangiando i pezzi 1, 2, 3, 6, 7 e 8 neri. I pezzi del giocatore restano sulla scacchiera.

POSSIBILITÀ 2: PROMOZIONE

Un pezzo viene promosso quando raggiunge l'estremità opposta della scacchiera (**fig. 7**). Qui, il giocatore con i bianchi può promuovere il pezzo 8, prendendo un pezzo dell'avversario dello stesso valore di quello che sta promuovendo. In questo caso, un 8. Il proprio pezzo promosso resta fermo per tutto il resto della partita.

In alcuni casi, la promozione non dà diritto ai punti:

- se un pezzo dell'avversario non può essere preso
- un pezzo promosso potrebbe non essere più disponibile dalla parte dell'avversario.

La partita finisce quando uno dei giocatori non può più effettuare alcuna mossa (**fig. 8**). In questo caso, il giocatore con i pezzi bianchi non può fare altre mosse.

STABILIRE IL VINCITORE

Al termine della partita si sommano i pezzi mangiati e quelli promossi. Il valore dei pezzi corrisponde al numero riportato su di essi.

Vince la partita il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti!

CHECK 10



CLOWN
GAMES

LET'S PLAY!

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

El juego Check 10 puede jugarse a partir de los 6 años. Es un juego educativo y atractivo por sus múltiples posibilidades y combinaciones de movimientos. Fomenta el pensamiento previsor y la aritmética. Se juega con 2 jugadores en un tablero de 8 x 8 cuadrados. Ambos jugadores disponen de 16 fichas blancas o negras numeradas del 1 al 8. La posición inicial es fija (**Figura 1**).

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible formando combinaciones de fichas que valgan 10 puntos, tomando las fichas del adversario.

NORMAS BÁSICAS

- El jugador con las fichas blancas comienza el juego.
- Una ficha puede avanzar un espacio por turno.
- Un movimiento sólo puede hacerse de forma vertical o diagonal hacia delante.
- Las fichas no pueden jugarse sobre una ficha propia o del adversario.
- Las fichas pueden jugarse diagonalmente entre otras dos fichas.
- El turno cambia después de cada movimiento.
- Se pueden ganar puntos formando una combinación de fichas con un valor total de 10 (**Posibilidad 1**), o promoviendo (**Posibilidad 2**).
- Las fichas ganadas se toman.
- El juego termina cuando no hay más movimientos posibles.
- Gana el jugador con más puntos.

INICIO DEL JUEGO

El jugador con las fichas blancas comienza y debe mover cualquier ficha 1 espacio vertical o diagonalmente hacia adelante (**Figura 2**).

Las fichas no pueden saltar sobre una de sus propias fichas o sobre una ficha del adversario. La blanca 3 está bloqueada por las negras 6, 2 y 8 (**Figura 3**). Sin embargo, una ficha puede jugarse en diagonal entre otras 2 fichas. En este ejemplo, la blanca 2 puede pasar entre las negras 4 y 7 (**Figura 3**).

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos posible. Para ello existen dos posibilidades.

POSIBILIDAD 1

Mueva una ficha de forma que las fichas contiguas de distinto color (blanco y negro) sumen 10 puntos. La combinación puede ir en cualquier dirección siempre que los números sean contiguos, incluso horizontalmente y hacia atrás.

(**Figura 4**) En este caso, jugando el 3, el jugador con las fichas negras puede anotar 10 (3-2-5) y llevarse la blanca 5. Las fichas del propio jugador permanecen en el tablero.

(**Figura 5**) Entonces el jugador con las fichas blancas puede ganar 10 jugando el 8 (8-2) y tomar la negra 2. Las fichas del propio jugador permanecen en el tablero.

(**Figura 6**) En este ejemplo, el jugador con las fichas blancas puede ganar 10 varias veces jugando la blanca 1 (1-6-3, 1-7-2, 1-8-1), tomando la negra 1, 2, 3, 6, 7 y 8. Las fichas del propio jugador permanecen en el tablero.

POSIBILIDAD 2: PROMOCIÓN

Esto se consigue cruzando el tablero con una ficha (**Figura 7**). Aquí, el jugador blanco puede promover con el 8. Ahora debe tomar una ficha del adversario con la misma figura con la que está promoviendo. En este caso, un 8. La ficha promovida propia permanece en su sitio durante el resto de la partida.

En algunos casos, no se obtendrán puntos con una promoción:

- Una ficha promovida del adversario no puede ser tomada.
- Es posible que la ficha promocionada ya no esté disponible en lado del adversario.

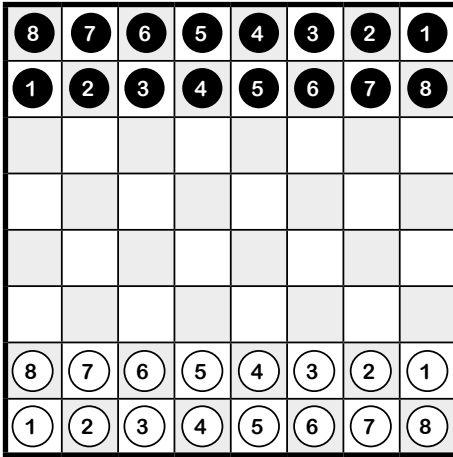
La partida finaliza cuando uno de los jugadores ya no puede realizar ningún movimiento (**Figura 8**). En este caso, el jugador con las fichas blancas no puede hacer otro movimiento.

DETERMINACIÓN DEL GANADOR

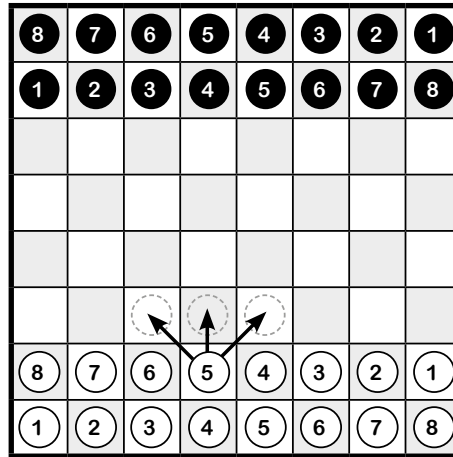
Cuando termina la partida, se suman las fichas tomadas y las promovidas propias. El valor de las fichas viene determinado por el número que aparece en ellas.

Quien haya conseguido más puntos, ¡gana el juego!

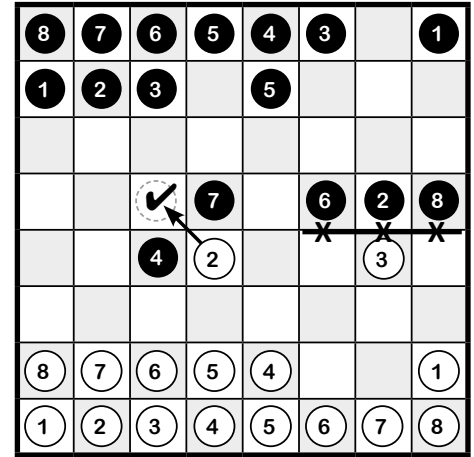
1



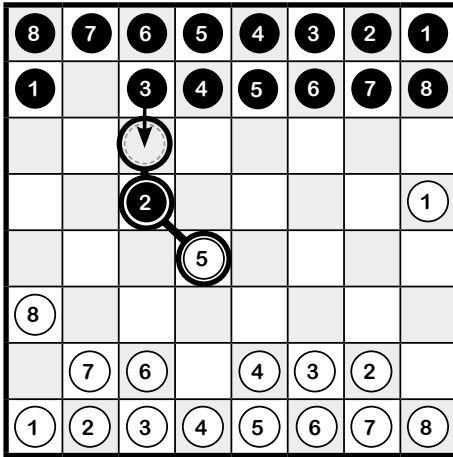
2



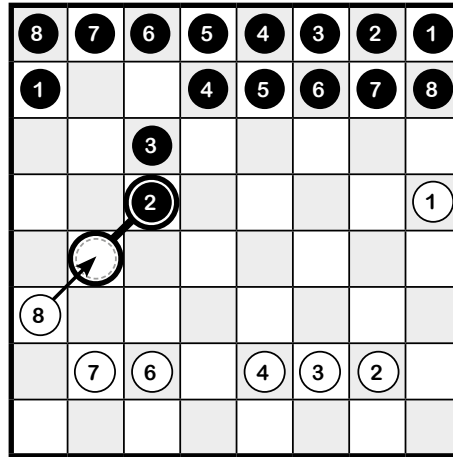
3



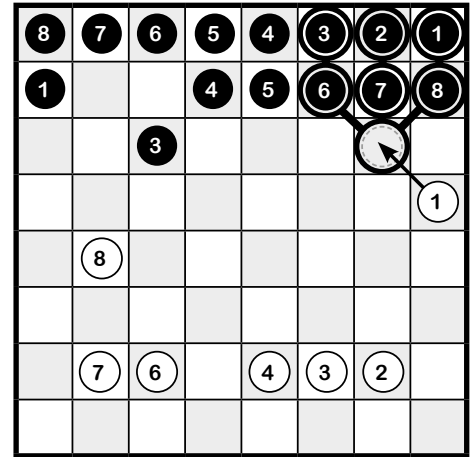
4



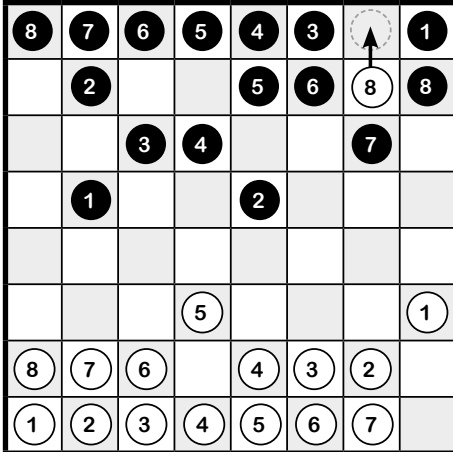
5



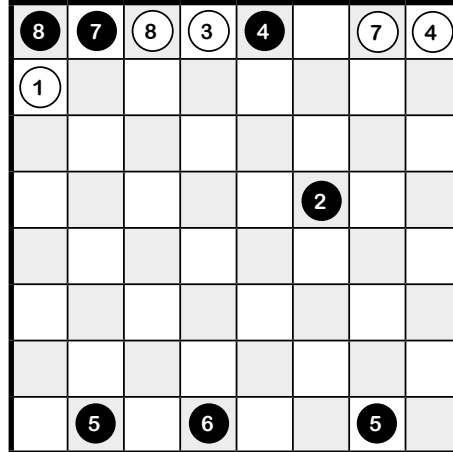
6



7



8



2023
Made in China



Art. no. 2012083
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL