

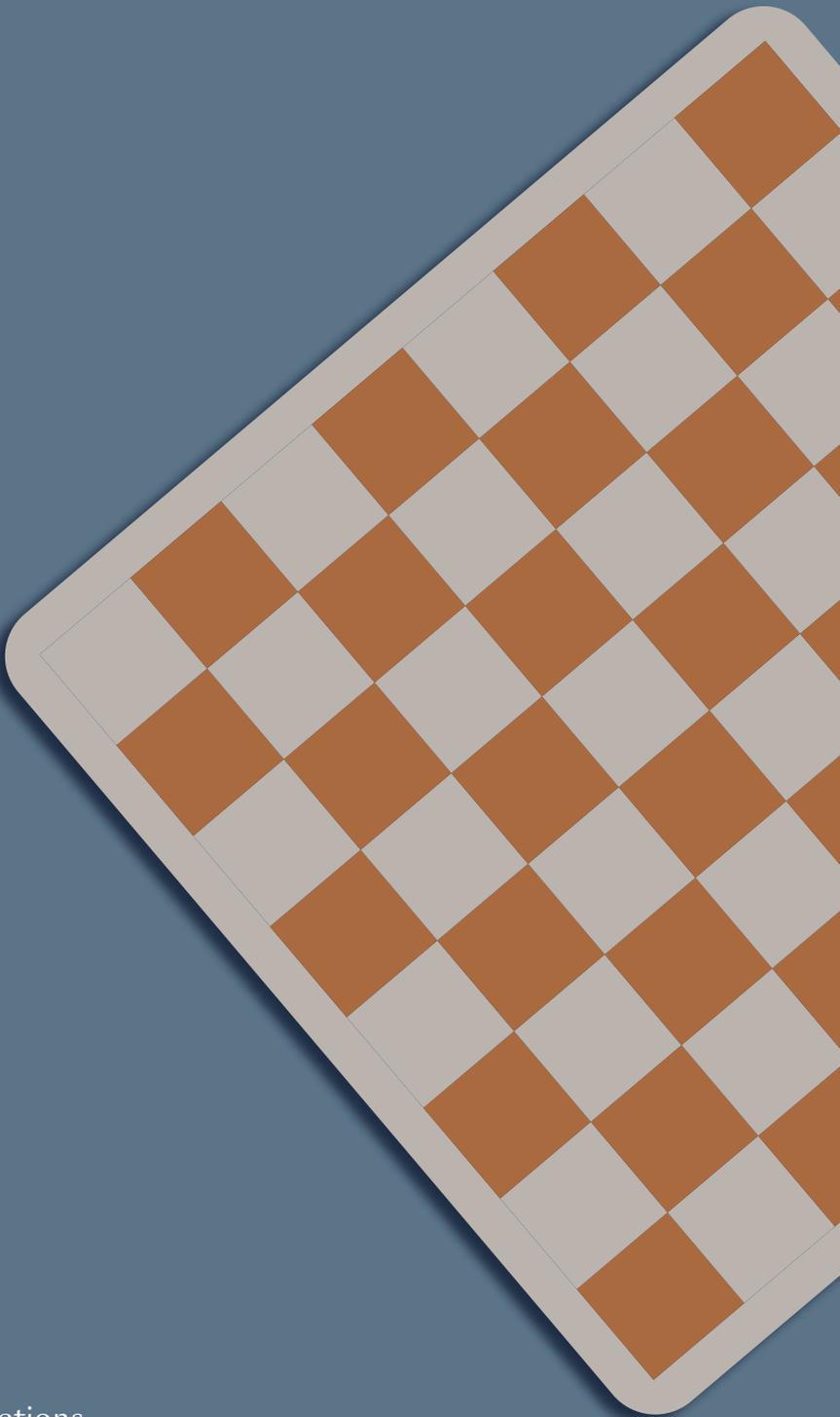
GIOBAGNARA

X



# Triple Game

Games Collection



Istruzioni di gioco | Game instructions

## Index

IT	<u>Istruzioni di gioco</u>	4
EN	<u>Game instructions</u>	8



Clicca sulla categoria d'interesse per consultare la pagina specifica.  
Click on the category of interest to consult the specific page.

# 1. Scacchi

## Regolamento

Gli scacchi sono un gioco da tavolo per 2 giocatori. Ogni giocatore dispone di 16 pezzi, bianchi o neri: un re, una regina, due torri, due alfieri, due cavalli e otto pedoni.

## Inizio della partita

La scacchiera va posizionata in modo tale che ogni giocatore abbia davanti a sé una casella nera nell'angolo in basso a sinistra e una casella bianca nell'angolo in basso a destra.

I pezzi vanno posizionati in tutte le caselle della prima riga nel seguente ordine, da sinistra verso destra: una torre, un cavallo, un alfiere, la regina, il re, un alfiere, un cavallo e una torre. Nella seconda riga vanno invece posizionati gli otto pedoni.

Il giocatore bianco inizia a muovere per primo; nei turni successivi, i giocatori muoveranno a turni alterni.

## Il movimento dei pezzi

Nessun pezzo può andare a occupare una casa in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una casa occupata da un pezzo avversario, attaccandolo ("mangiandolo") e prendendo il suo posto sulla scacchiera.

Negli scacchi, ogni pezzo si muove secondo precise modalità:

- **Pedone:** durante la prima mossa, può spostarsi in avanti di una o due caselle ma, successivamente, può avanzare solo di una casella per mossa, sempre in senso verticale. Può attaccare gli altri pezzi solo in diagonale e non può mai arretrare.

- **Cavallo:** si muove seguendo un percorso a "L" (due caselle orizzontali e una verticale o viceversa), in qualunque direzione. Il Cavallo è l'unico elemento che può saltare gli altri pezzi, attraversando anche caselle già occupate. Attacca solo il pezzo avversario che si trova sulla sua casella di arrivo.
- **Alfiere:** si muove solo in diagonale, in ogni direzione, per un numero illimitato di caselle fino ad attaccare l'avversario.
- **Torre:** si muove in orizzontale o verticale, in ogni direzione, di tanti spazi quanto il giocatore desidera. Attacca i pezzi avversari che incontra nel suo cammino.
- **Regina:** può muoversi in verticale, orizzontale o diagonale per un numero illimitato di case. Attacca in tutte le direzioni.
- **Re:** si muove di una sola casa per volta, in ogni direzione, e attacca nello stesso modo. Perdere il re comporta la fine della partita. Il re è l'unico pezzo che non può essere mai catturato, ma solo minacciato. Quando il re è minacciato, trovandosi sulla traiettoria di un pezzo nemico, si dice che è "sotto scacco"; in questo caso il giocatore deve provvedere a muovere in modo da proteggere il re.

## Conclusione della partita

Lo scopo del gioco consiste nell'attaccare il re avversario, senza che esso abbia la possibilità di sottrarsi alla cattura: si parla, in questo caso, di "scacco matto". Esso determina la conclusione della partita con la sconfitta del giocatore che lo subisce.

È possibile che la partita finisca in parità nei seguenti casi:

- Restano sulla scacchiera soltanto i due re.
- Nessuno dei due giocatori può dare scacco matto all'altro.
- Il re non si trova sotto scacco ma non è possibile, per il giocatore, effettuare alcuna mossa legale.

## Le mosse speciali

- L'**arrocco** è una mossa speciale di cui ogni re può usufruire una sola volta in tutta la partita e grazie alla quale il giocatore ha la possibilità di muovere due pezzi (il re e una delle sue torri) nello stesso turno. L'arrocco consiste nel muovere il re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due torri e subito dopo muovere la torre stessa nella casa compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re. Il giocatore può ricorrere all'arrocco solo al verificarsi di tutte le seguenti condizioni:
  - a. Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolti nell'arrocco.
  - b. Tra il re e la torre non devono essere presenti altri pezzi (amici o avversari).
  - c. Il re non deve trovarsi sotto "scacco" né prima, né dopo, né durante l'arrocco.
- La **presa en passant** è una mossa che coinvolge esclusivamente i pedoni, poiché legata alla caratteristica che essi hanno di spostarsi di due case quando effettuano la prima mossa. Quando un pedone, muovendosi di due case, finisce esattamente accanto ad un pedone avversario, quest'ultimo può, nella mossa successiva, catturarlo come se si fosse mosso di un solo passo.
- La **promozione** si verifica nel momento in cui un pedone riesce a raggiungere la riga più lontana rispetto al proprio lato della scacchiera. In questo caso, il pedone viene "promosso" e assume il ruolo e le capacità di movimento di un altro pezzo (regina, torre, alfiere o cavallo) a scelta del giocatore, indipendentemente dai pezzi già presenti sulla scacchiera.

## 2. Dama

### Regolamento

La dama è un gioco da tavolo per 2 giocatori.

Ciascun giocatore possiede 12 pedine, da disporre in corrispondenza delle caselle scure, ai lati opposti della damiera. Il primo a muovere è il giocatore che dispone delle pedine chiare; dopo il primo turno, i giocatori muovono i propri pezzi alternativamente.

Le **pedine**:

- Possono muoversi solo in senso diagonale, in avanti e sulle caselle scure non occupate da altre pedine.
- Quando una pedina incontra una pedina di colore diverso, con la casella libera dietro di sé, è obbligata a “mangiarla”. Se nella casella di arrivo, la pedina è in grado di effettuare una nuova presa, si è in presenza di una presa multipla, che va completata nello stesso turno di gioco.
- Quando una pedina raggiunge la base avversaria, ossia la riga più distante nella sua direzione di marcia, diventa una “dama”, che viene contrassegnata ponendo una delle proprie pedine precedentemente catturate sopra la prima.

La **dama**:

- Può “mangiare” un'altra dama e non può essere “mangiata” da una pedina.
- Può muoversi sia in avanti che all'indietro, sempre in senso diagonale.
- Può effettuare prese multiple.

È obbligatorio mangiare il maggior numero di pedine possibile:

- A parità di numero di pezzi in presa, si deve mangiare con il pezzo di maggior valore (dama).

- A parità di numero di pezzi in presa si devono mangiare i pezzi di maggior valore (dame).
- A parità di numero e di valore di pezzi in presa, si deve mangiare dalla parte dove, confrontando le sequenze di presa, si presentano prima i pezzi di maggior valore.
- A parità di numero, di valore e di disposizione di pezzi in presa ed a parità di valore di pezzi prententi, si può scegliere a piacere la presa.

I pezzi catturati vengono rimossi dalla damiera ed escono dal gioco.

Il giocatore a cui vengono catturati tutti i pezzi o che, al suo turno, non ha la possibilità di muovere, ha perso.

Quando nessuno dei due giocatori ha un vantaggio sufficiente per vincere, la partita termina in parità.

## 3. Domino

### Regolamento

Il domino è un gioco da tavolo da 2 a 4 giocatori. Il gioco inizia rovesciano le 28 tessere a faccia in giù su una superficie piana, in modo da non mostrare i numeri. Dopo averle mescolate, esse vengono distribuite in base al numero di giocatori:

- Due giocatori: 7 tessere ciascuno
- Tre giocatori: 5 tessere ciascuno
- Quattro giocatori: 7 tessere ciascuno

Le tessere rimanenti (nel caso in cui i giocatori siano meno di quattro) vengono lasciate capovolte e fungono da tessere di riserva, formando il cosiddetto “ossario”.

### Inizio del turno

Inizia a posizionare la prima tessera il giocatore che possiede il doppio più alto. Il turno passa, poi, al giocatore alla sua sinistra, il quale può aggiungere una delle sue tessere solo se questa riporta il punteggio uguale a una delle due estremità di quella precedentemente posta sul tavolo. Se il giocatore si trova a non avere tessere da unire dovrà passare il turno (nel caso in cui i giocatori siano quattro) oppure dovrà pescare dall'ossario, finché non troverà una tessera adatta. Le tessere pescate ma non utilizzabili vanno aggiunte alla propria collezione di tessere. Il giocatore può comunque passare il turno di sua volontà.

Lo sviluppo del gioco porterà alla formazione di un “serpente” di tessere, la cui forma è libera ma che non viene mai chiusa. Le tessere doppie vanno posizionate, di consuetudine (ma non necessariamente), in senso perpendicolare rispetto alla tessera con cui si sta giocando.

**Attenzione!** Ci sono sempre e solo due estremità del gioco aperte. Quindi, indipendentemente dall'orientamento, solo un lato della tessera doppia (quello opposto al lato a cui è attaccata la tessera precedente) è considerato libero.

### Fine del turno e punteggio

Vince la mano il giocatore che finisce per primo le tessere, aggiudicandosi la somma dei punti delle tessere rimanenti degli avversari.

In una situazione di stallo, in cui nessun giocatore può terminare le proprie tessere, vince chi ha il minor numero di pallini sulle tessere rimanenti; in questo caso, il vincitore totalizza una quantità di punti pari alla differenza tra il suo totale e il totale dell'avversario.

In caso di parità di punteggio tra più giocatori, la mano viene annullata.

Generalmente, le partite di domino vengono giocate a punteggio prefissato (ad esempio, cento punti) e il giocatore che raggiunge o supera per primo quel punteggio si aggiudica la vittoria.

# 1. Chess

## Rules

Chess is a board game for 2 players.

Each player has 16 pieces, either white or black: one king, one queen, two rooks, two bishops, two knights, and eight pawns.

## Start of the game

The chessboard is positioned so that each player has a dark square in the bottom-left corner and a light square in the bottom-right corner.

The pieces are placed in the first rank in the following order, from left to right: a rook, a knight, a bishop, the queen, the king, a bishop, a knight, and a rook. The second rank is filled with eight pawns.

The white player makes the first move; then, players take turns alternately.

## Movement of the pieces

No piece can occupy a square where another piece of the same side is present; however, it can move to a square occupied by an opponent's piece, capturing it and taking its place on the board.

In chess, each piece moves according to specific rules:

- **Pawn:** during the first move, it can advance one or two squares, but thereafter, it can only move one square forward vertically. It captures other pieces diagonally and can never move backward.

- **Knight:** moves in an "L" shape (two squares horizontally and one vertically, or vice versa) in any direction. The Knight is the only piece that can jump over other pieces, even across occupied squares. It captures the opponent's piece at its destination square.
- **Bishop:** moves diagonally in any direction, for an unlimited number of squares, to capture the opponent.
- **Rook:** moves horizontally or vertically in any direction for as many squares as the player desires. It captures opposing pieces along its path.
- **Queen:** can move vertically, horizontally or diagonally for an unlimited number of squares. It attacks in all directions.
- **King:** moves one square at a time in any direction and attacks in the same way. Losing the king determines the end of the game. The king is the only piece that cannot be captured but can be threatened. When the king is threatened by an opponent piece on its path, it is said to be "in check"; in such a case, the player must move to protect the king.

## Conclusion of the game

The goal is to attack the opponent's king without allowing it to escape: this is known as "checkmate". Checkmate determines the end of the game with the defeat of the player who suffers it.

The game might end in a draw in the following situations:

- Only the two kings remain on the board.
- Neither player can checkmate the other.
- The king is not in check, but the player cannot make any legal moves.

## Special moves

- **Castling** is a special move that each king can use only once in a game. It allows the player to move two pieces (the king and one of the rooks) in the same turn. Castling involves moving the king two squares to the right or left towards one of the rooks, then moving the rook to the square between the starting and ending squares of the king. The player can perform castling only under the following conditions:
  - a. The player hasn't yet moved either the king or the rook involved in castling.
  - b. There are no pieces between the king and the rook.
  - c. The king is not "in check" before, during, or after castling.
- The **en passant** is a move involving only pawns, linked to their ability to move two squares on their first move. When a pawn moves two squares and ends up next to an opponent's pawn, that pawn can capture it on the following move as if it had moved only one square.
- **Promotion** occurs when a pawn reaches the furthest rank from its starting side of the board. In this case, the pawn is "promoted" and assumes the role and movement abilities of another piece (queen, rook, bishop, or knight) at the player's choice, regardless of the pieces already on the board.

Please consider the following game instructions as indicative since local traditions and cultures may have other rules and ways of usage. Have fun!

## 2. Checkers

### Rules

Checkers is a board game for 2 players.

Each player has 12 pieces, to be placed on the dark squares, on opposite sides of the board. The first to move is the player with the light pieces; after the first turn, players move their pieces alternately.

The **pieces**:

- Can only move diagonally, forward and onto dark squares not occupied by other pieces.
- When a piece encounters a piece of a different color with an empty square behind it, it is obligated to "capture" it. If the landing square allows for another capture, it results in a multiple capture, which must be completed in the same turn.
- When a piece reaches the opponent's base, the farthest rank in its forward direction, it becomes a "king", denoted by placing one of the previously captured pieces atop it.

The **king**:

- Can "capture" another king and cannot be "captured" by a regular piece.
- Can move both forward and backward, always diagonally.
- Can perform multiple captures.

It is obligatory to capture the highest number of pieces possible:

- When an equal number of pieces are to be captured, the player must capture using the highest-value piece (king).
- When an equal number of pieces are to be captured,

the player must capture the highest-value pieces (kings).

- When an equal number of pieces with the same value are to be captured, the capture should start where, upon comparing the capture sequences, the highest-value pieces are encountered first.
- When the number, value, and arrangement of pieces to be captured are equal, and if the capturing pieces' value is also equal, the player can choose the capture at will.

The captured pieces are removed from the board and are out of the game.

The player who loses all their pieces or who, on their turn, has no possible moves, has lost.

When neither player has a significant advantage to win, the game ends in a draw.

## 3. Domino

### Rules

Domino is a board game for 2 to 4 players.

The game starts by placing the 28 tiles face down on a flat surface, without revealing the numbers. After shuffling, they are distributed according to the number of players:

- Two players: 7 tiles each
- Three players: 5 tiles each
- Four players: 7 tiles each

The remaining tiles (in case of less than four players) are left face down and serve as reserve tiles, forming the so-called "boneyard".

### Starting the turn

The player possessing the highest double starts by placing the first tile. The turn then passes to the player on their left, who can add one of their tiles only if it matches the number at either end of the tile previously placed on the table.

If a player does not have any matching tiles to connect, they must pass the turn (in the case of four players) or draw from the boneyard until finding a suitable tile. Tiles drawn but not usable are added to the player's collection. However, a player may still choose to pass the turn voluntarily.

The game's progress leads to the formation of a "snake" of tiles, free in shape but never closed. Double tiles are conventionally (but not necessarily) placed perpendicular to the tile being played with.

**Note!** There are always and only two open ends in the game. Therefore, regardless of orientation, only one side of the double tile (the opposite side to the one attached to the previous tile) is considered open.

### End of the turn and scoring

The player who finishes their tiles first wins the hand, collecting the sum of the remaining dots on opponents' tiles.

In a stalemate situation, where no player can finish their tiles, the winner is the one with the fewest number of dots on their remaining tiles. In this case, the winner scores the difference between their total and the opponent's total.

In the event of a tie between multiple players, the hand is annulled.

Generally, domino games are played to a predetermined score (for example, one hundred points), and the player who first reaches or exceeds that score wins the game.

**Poltrona Frau S.p.A**  
Via Sandro Pertini, 22  
62029 Tolentino MC - Italy

Tel. + 39 0733 909.1  
Fax +39 0733 909246

[www.poltronafrau.com](http://www.poltronafrau.com)

