+6y

ENGLISH

Chess, Checkers & Mills

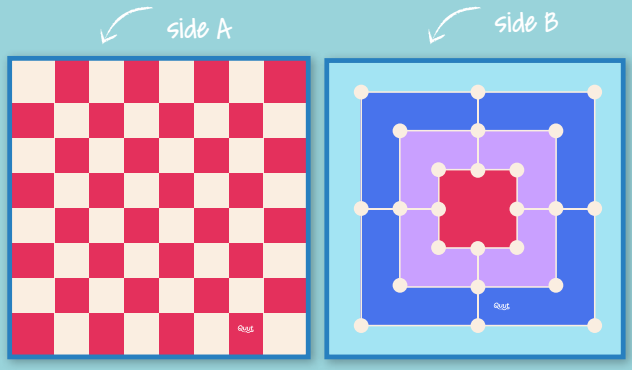
Travel light.
Play hard.

Turn every spot into a play spot! Your Quut Travel Game is made from soft, quick-dry microfiber and silicone pawns: light to pack, fun to play, and 100% sand & waterproof.

Use it anywhere: at a restaurant, on the beach, by the pool or on the road.

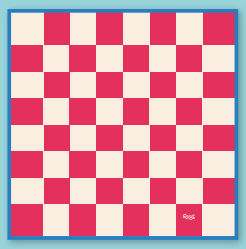
SET INCLUDES:

- **1 x reversible game board:**
  side A = Chess & Checkers | side B = Mill
- **32 x silicone chess pieces (16 per color)**
- **1 x small pouch** for the pawns
- **1 x large pouch** to carry and store the game



PRACTICAL TIPS

Cleaning: Rinse with water and let it dry.
Storage: Always put pawns and die back in the small pouch.
Material: Microfiber towel and small pouch, polyester canvas large pouch, silicone pawns.



RULES GAME OF THE GOOSE

2 players

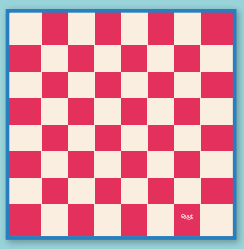
Goal
Checkmate your opponent's king!

Getting ready
Place the board with a light square in the bottom right corner. On the first row, from left to right, place: rook, knight, bishop, queen, king, bishop, knight, rook. The purple queen starts on the white square and the blue queen on the red square. Place the 8 pawns on the row in front. The player with the lighter color goes first.

How to play

- Take turns moving one piece.
  Each piece moves differently:
  - **King**: 1 square in any direction.
  - **Queen**: as far as she wants, straight or diagonally.
  - **Rook**: as far as it wants, straight.
  - **Bishop**: as far as it wants, diagonally.
  - **Knight**: in an L-shape: 2 squares straight and 1 to the side. The knight can jump over other pieces.
  - **Pawn**: 1 square forward; on its first move it may go 2. A pawn captures 1 square diagonally forward.
- Land on a square with an opponent's piece? Take that piece off the board.
- Your pawn reached the other side? Swap it for a queen or another piece.
- Is a king under attack? That's called check. The king must be moved to safety right away.
- The king can't escape anymore? Checkmate! You win. *

* Extra rules such as castling and en passant aren't needed to get started. Already know them? Feel free to play with them.



RULES CHECKERS

2 players

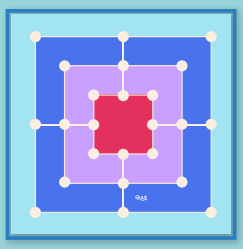
Goal
Capture all your opponent's pawns, or make sure they can't move anymore!

Getting ready
Turn the pawns plain side up. Place the board with a dark square in the bottom left corner. Each player picks a color and places 12 pawns on the dark squares of the 3 rows closest to them. The youngest player goes first.

How to play

- Take turns moving a pawn 1 square diagonally forward.
- Is an opponent's pawn diagonally next to you, with an empty square behind it? Jump over it and take it off the board. You may capture forward and backward. *
- Can you capture again after that? Keep jumping right away.
- Reached the other side? You become a king: put a captured pawn on top. A king can move forward and backward, as far as it wants.
- Your opponent has no pawns left, or can't move anymore? You win!

* Capturing is mandatory. You may skip this rule when playing with younger children.



RULES MILL

2 players

Goal
Take so many pawns from your opponent that they only have 2 left!

Getting ready
Each player picks a color and takes 9 pawns (plain side up). The board starts empty. The youngest player goes first.

How to play

- Take turns placing a pawn on an empty circle.
- 3 pawns on one straight line? Mill! Take 1 of your opponent's pawns off the board.
- All pawns placed? Then take turns sliding a pawn along a line to an empty circle next to it.
- Only 3 pawns left? Then you may jump to any empty circle. *
- Your opponent has only 2 pawns left, or can't slide anymore? You win!

* You may skip this rule when playing with younger children.

Play *anywhere!*

Quut®

+6y

NEDERLANDS

Schaken, Dammen & Molen

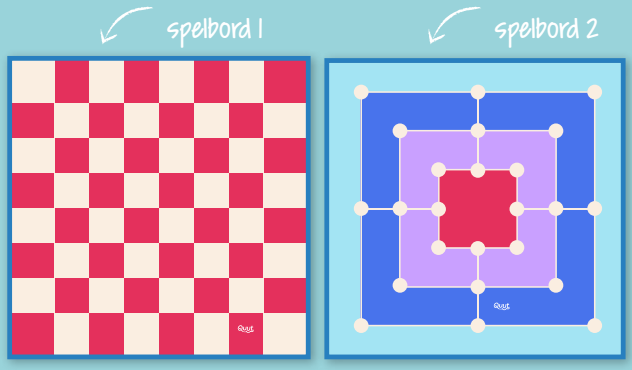
Travel light.
Play hard.

Verander elke plek in een speelplek! Je Quut Travel Game is gemaakt van zachte, sneldrogende microvezel en siliconen pionnen: licht om in te pakken, leuk om te spelen en 100% zand- & waterbestendig.

Gebruik het overal, zelfs op het strand, aan het zwembad of onderweg.

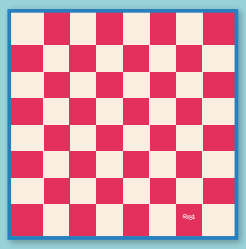
DE SET BEVAT:

- **1x omkeerbaar spelbord:**
  zijde A = Schaken & Dammen, zijde B = Molentje
- **32x siliconen schaakstukken (16 per kleur)**
- **1x klein zakje** voor de pionnen
- **1x groot zakje** om het spel mee te nemen en op te bergen



PRAKTISCHE TIPS

Reiniging: Spoel af met water en laat drogen.
Opberging: Leg de pionnen altijd terug in het kleine zakje.
Materiaal: Microvezel handdoek en klein zakje, groot zakje van polyester canvas, siliconen pionnen.



REGELS SCHAKEN

2 spelers

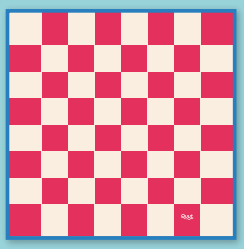
Doel
Zet de koning van je tegenstander schaakmat!

Klaarmaken
Leg het bord met een licht vakje rechtsonder. Zet op de eerste rij, van links naar rechts: toren, paard, loper, dame, koning, loper, paard, toren. De paarse Dame pion start op het witte vakje en de blauwe Dame pion op het rode vakje. Zet de 8 pionnen op de rij ervoor. De speler met de lichtste kleur begint.

Spelverloop

- Verplaats om de beurt één stuk.
  Elk stuk beweegt anders:
  - **Koning**: 1 vakje in elke richting.
  - **Dame**: zo ver als ze wil, recht of schuin.
  - **Toren**: zo ver als hij wil, recht.
  - **Loper**: zo ver als hij wil, schuin.
  - **Paard**: in een L-vorm: 2 vakjes rechtdoor en 1 opzij. Het paard mag over andere stukken springen.
  - **Pion**: 1 vakje vooruit, bij zijn eerste zet mag hij er 2. Een pion slaat 1 vakje schuin vooruit.
- Kom je op het vakje van een stuk van je tegenstander? Dan neem je dat stuk van het bord.
- Bereikt je pion de overkant? Ruil hem in voor een dame of een ander stuk.
- Wordt een koning aangevallen? Dat heet schaak. De koning moet meteen in veiligheid worden gebracht.
- Kan de koning niet meer ontsnappen? Schaakmat! Jij wint. *

* Extra regels zoals de rokade en en passant zijn niet nodig om te beginnen. Ken je ze al? Speel ze gerust mee.



REGELS DAMMEN

2 spelers

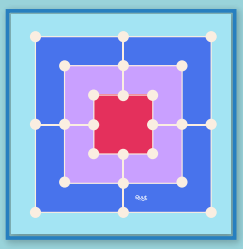
Doel
Sla alle pionnen van je tegenstander, of zorg dat hij geen zet meer kan doen!

Klaarmaken
Draai de pionnen met de effen kant naar boven. Leg het bord met een donker vakje linksonder. Elke speler kiest een kleur en zet zijn 12 pionnen op de donkere vakjes van de 3 rijen het dichtst bij zich.
De jongste speler begint.

Spelverloop

- Schuif om de beurt een pion 1 vakje schuin vooruit.
- Staat er een pion van je tegenstander schuin naast je, met een leeg vakje erachter? Spring erover en neem hem van het bord. Slaan mag vooruit én achteruit. *
- Kan je daarna nog eens slaan? Spring dan meteen verder.
- Bereik je de overkant? Dan word je een dam: zet er een geslagen pion bovenop. Een dam mag vooruit en achteruit, zo ver als hij wil.
- Heeft je tegenstander geen pionnen meer, of kan hij niet meer zetten? Jij wint!

* Slaan is verplicht. Je mag deze regel overslaan als je met jongere kinderen speelt.



REGELS MOLEN

2 spelers

Doel
Neem je tegenstander zoveel pionnen af dat hij er nog maar 2 heeft!

Klaarmaken
Elke speler kiest een kleur en neemt 9 pionnen (effen kant naar boven). Het bord is leeg.
De jongste speler begint.

Spelverloop

- Leg om de beurt een pion op een leeg rondje.
- Heb je 3 pionnen op één rechte lijn? Molen! Neem 1 pion van je tegenstander van het bord.
- Alle pionnen gelegd? Schuif dan om de beurt een pion langs een lijn naar een leeg rondje ernaast.
- Heb je nog maar 3 pionnen? Dan mag je naar elk leeg rondje springen. *
- Heeft je tegenstander nog maar 2 pionnen, of kan hij niet meer schuiven? Jij wint!

* Je mag deze regel overslaan als je met jongere kinderen speelt.

Play *anywhere*!

Quut

+6y

FRANÇAIS

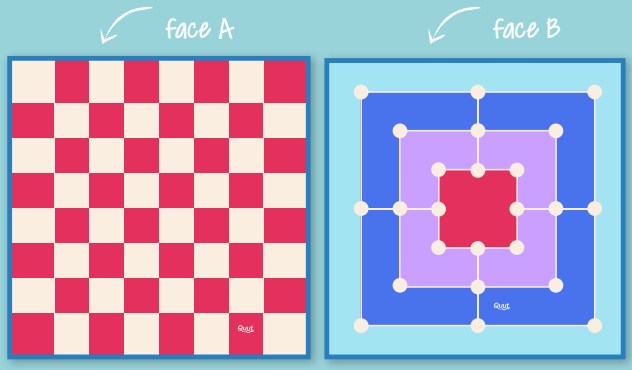
Échecs, Dames & Moulin

Travel light.
Play hard.

Transformez chaque endroit en aire de jeu ! Votre jeu nomade Quut est fabriqué en microfibre douce à séchage rapide et comprend des pions en silicone : léger à emporter, amusant à jouer et 100 % résistant au sable et à l'eau. Utilisable partout, au restaurant, à la plage, à la piscine ou en voyage.

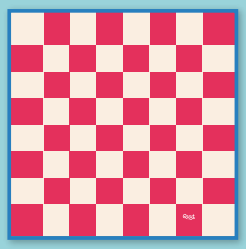
CONTENU:

- **1 plateau de jeu réversible :**
  face A = Échecs & Dames, face B = Jeu du moulin
- **32 pièces d'échecs en silicone (16 par couleur)**
- **1 petite pochette** pour les pions
- **1 grande pochette** pour transporter et ranger le jeu



CONSEILS PRATIQUES

Nettoyage : Rincer à l'eau claire et laisser sécher.
Rangement : Toujours remettre les pions dans la petite pochette.
Matériaux : Serviette en microfibre et petite pochette en microfibre, grande pochette en toile polyester, pions en silicone.



RÈGLES DES ÉCHECS

2 joueurs

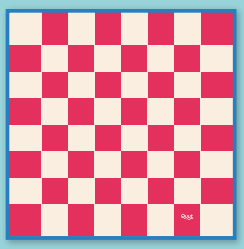
But du jeu
Mettez le roi de votre adversaire échec et mat !

Mise en place
Placez le plateau avec une case claire en bas à droite. Sur la première rangée, de gauche à droite, placez : tour, cavalier, fou, dame, roi, fou, cavalier, tour. La dame violette commence sur la case blanche et la dame bleue sur la case rouge. Placez les 8 pions sur la rangée devant. Le joueur avec la couleur la plus claire commence.

Déroulement

- À tour de rôle, déplacez une pièce.
  Chaque pièce se déplace différemment :
  - **Roi** : 1 case dans toutes les directions.
  - **Dame** : aussi loin qu'elle veut, en ligne droite ou en diagonale.
  - **Tour** : aussi loin qu'elle veut, en ligne droite.
  - **Fou** : aussi loin qu'il veut, en diagonale.
  - **Cavalier** : en forme de L : 2 cases tout droit et 1 sur le côté. Le cavalier peut sauter par-dessus les autres pièces.
  - **Pion** : 1 case en avant ; à son premier coup, il peut avancer de 2. Un pion prend 1 case en diagonale vers l'avant.
- Vous arrivez sur la case d'une pièce adverse ? Retirez cette pièce du plateau.
- Votre pion atteint l'autre côté ? Échangez-le contre une dame ou une autre pièce.
- Un roi est attaqué ? C'est l'échec. Le roi doit être mis en sécurité immédiatement.
- Le roi ne peut plus s'échapper ? Échec et mat ! Vous gagnez. *

* Les règles supplémentaires comme le roque et la prise en passant ne sont pas nécessaires pour commencer. Vous les connaissez déjà ? Jouez-les sans hésiter.



RÈGLES DU JEU DE DAMES

2 joueurs

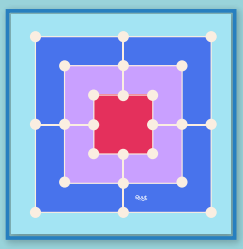
But du jeu
Prenez tous les pions de votre adversaire, ou faites en sorte qu'il ne puisse plus jouer !

Mise en place
Retournez les pions face unie vers le haut. Placez le plateau avec une case foncée en bas à gauche. Chaque joueur choisit une couleur et place 12 pions sur les cases foncées des 3 rangées les plus proches de lui. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement

- À tour de rôle, avancez un pion d'1 case en diagonale.
- Un pion adverse se trouve en diagonale à côté du vôtre, avec une case libre derrière ? Sautez par-dessus et retirez-le du plateau.
  On peut prendre vers l'avant et vers l'arrière. *
- Vous pouvez encore prendre ensuite ? Continuez à sauter tout de suite.
- Vous atteignez l'autre côté ? Votre pion devient une dame : posez un pion pris dessus. Une dame peut avancer et reculer, aussi loin qu'elle veut.
- Votre adversaire n'a plus de pions ou ne peut plus jouer ? Vous gagnez !

* La prise est obligatoire. Vous pouvez ignorer cette règle lorsque vous jouez avec de jeunes enfants.



RÈGLES DU JEU DU MOULIN

2 joueurs

But du jeu
Prenez tant de pions à votre adversaire qu'il ne lui en reste plus que 2 !

Mise en place
Chaque joueur choisit une couleur et prend 9 pions (face unie vers le haut). Le plateau est vide au départ. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement

- À tour de rôle, posez un pion sur un rond libre.
- 3 pions sur une même ligne droite ? Moulin ! Retirez 1 pion de votre adversaire du plateau.
- Tous les pions sont posés ? À tour de rôle, faites glisser un pion le long d'une ligne vers un rond libre voisin.
- Plus que 3 pions ? Vous pouvez alors sauter vers n'importe quel rond libre. *
- Votre adversaire n'a plus que 2 pions ou ne peut plus bouger ? Vous gagnez !

* Vous pouvez ignorer cette règle lorsque vous jouez avec de jeunes enfants.

Play *anywhere!*

Quut®