

Regole del Gioco: KHET2.0 è divertente e facile da imparare, perché tutti i pezzi si muovono nello stesso modo. Lo scopo del gioco è quello di illuminare il Faraone del vostro avversario facendo rimbalsare il vostro raggio laser nei pezzi di specchio ed intorno al campo da gioco. Si può imparare a giocare in pochi minuti!

Si prega di consultare in modo corretto le immagini (grafiche) correlate del libretto completo di istruzioni a colori.

1. Impostare i pezzi in una delle tre posizioni di partenza indicate sul retro del libretto di istruzioni. Iniziate con la configurazione classica (CLASSIC). Dopo che familiarizzate con il gioco, si possono inventare le configurazioni proprie di partenza per creare nuove possibilità e sfide.

2. L'argento si muove per primo. I giocatori si alternano, ogni giocatore sposta solamente i pezzi propri. Tutti i pezzi, inclusi i Faraoni, possono essere spostati.

3. Ogni giocatore ha una Sfinge che contiene un laser. E non è un pezzo di gioco e non può essere eliminato dal gioco. Si trova sempre nel suo spazio d'angolo speciale. Il turno di un giocatore della Sfinge può essere ruotato per puntare il laser verso il basso o la prima colonna o riga prima. Questa rotazione opzionale della Sfinge è fatto invece di spostare un pezzo in base alle norme che seguono. Se un giocatore decide di ruotare la Sfinge come suo turno, si deve ruotare prima la testa è spinto e il laser è stato sparato.

4. Se il giocatore decide di non ruotare la sua Sfinge, quindi: una svolta consiste nel muovere un pezzo qualsiasi di una casella in qualsiasi direzione (comprese le diagonali) o di ruotare un pezzo un quarto di giro (90 gradi) in entrambe le direzioni senza cambiare piazze. Un pezzo non può essere mosso e ruotato nello stesso turno o ruotato più di un quarto torsione in un solo colpo.

5. Nessun pezzo rosso, incluso il Scarab (scarabeo), può essere spostato in una casella contenente il geroglifico d'argento Ankh. Nessun pezzo d'argento, tra cui un Scarab (scarabeo), può essere spostato in una nella casella contenente il geroglifico rosso Occhio di Horus. Queste caselle si trovano solamente sui lati della tavola da gioco.

6. Fatta eccezione per il Scarab (Scarabeo), nessun pezzo può essere spostato in una casella già occupata da un altro pezzo di qualsiasi colore

7. Il scarabeo può essere spostato in una casella occupata da una piramide o da un Anubis di qualsiasi colore; la Piramide o l'Anubis andrà nella casella di partenza dello Scarab (del Scarabeo). In altre parole, il Scarab (scarabeo) può scambiare posti con una Piramide o con l'Anubis, ma non con un faraone o con un altro Scarab (Scarabeo). Nessun pezzo può essere ruotato durante lo scambio di casella.

8. Quando un giocatore ha mosso, da una rotazione della Sfinge o lo spostamento di

Regeln für das Spiel: KHET2.0 ist einfach und macht Spaß, weil alle Spielfiguren sich nach dem gleichen Prinzip bewegen. Das Ziel des Spieles ist, den Pharaon des Gegners zu treffen, indem Sie ihren Laserstrahl im Spielfeld herum bewegen und die gespielten Figuren treffen. Sie können in wenigen Minuten das Spiel lernen!

1. Stellen Sie die Spielfiguren in einer der drei Startkonfigurationen auf, welche auf der Rückseite der Bedienungsanleitung abgebildet sind. Empfohlen wird, mit der KLASSISCHEN Konfiguration anzufangen. Wenn Sie mit dem Spiel vertraut sind, können Sie eine andere Konfiguration wählen oder eine persönliche Anfangskonfiguration erfinden, um neue Möglichkeiten und Herausforderungen zu entwickeln.

2. Silber beginnt. Die Spieler spielen abwechselnd, in dem sie nur die eigenen Figuren bewegen. Alle Figuren, auch die Pharaos, können bewegt werden.

3. Jeder Spieler hat eine Sphinx, die einen Laser enthält. Die Sphinx ist eine fest stationierte Spielfigur und kann nicht vom Spiel ausscheiden. Sie befindet sich immer an ihrem speziellen Ort in der Ecke. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann der Spieler seine Sphinx so drehen, dass ihr Laserstrahl die erste Reihe oder Spalte bestrahlt. Diese Drehung ist optional und wird ANSTATT die Bewegung einer anderen Spielfigur, gemäss nachfolgenden Regeln, gemacht. Falls der Spieler die Drehung der Sphinx als seinen nächsten Spielzug wählt, muss die Sphinx zuerst gedreht werden bevor ihr Kopf gedrückt und der Laserstrahl durch Spielfeld gestrahlt wird.

4. Falls der Spieler entscheidet seine Sphinx NICHT zu drehen, dann besteht ein Spielzug wie folgt: eine Spielfigur kann in jede Richtung um ein Feld bewegt werden (auch diagonal) oder stehend (am Standort) um eine Vierteldrehung (90 Grad) in jede Richtung gedreht werden. Die Figur kann im gleichen Spielzug nicht gleichzeitig um ein Feld bewegt und gedreht werden. Die Drehung kann nur 90 Grad sein.

5. Keine rote Figur, einschliesslich des Skarabäus, darf in ein Feld einziehen, das eine silberne Umrisslinie oder eine Ankh Hieroglyphe hat. Keine silberne Figur, einschliesslich des Skarabäus, darf in ein Feld einziehen, das eine rote Umrisslinie oder einen Eye of Horus Hieroglyphe hat. Diese Felder befinden sich am Rande des Spielfeldes.

6. Ausser des Skarabäus, darf keine andere Figur in ein von der anderen Farbe (Gegner) besetztes Feld bewegt werden.

7. Ein Skarabäus kann in ein angrenzendes Feld mit einer Pyramide oder mit einem Anubis des Gegners bewegt werden; die Pyramide oder der Anubis tauscht in diesem Fall das Feld mit dem Skarabäus. Das heisst, dass der Skarabäus mit einer angrenzenden Pyramide oder Anubis Platz tauschen kann. Das ist jedoch mit einem Pharaon oder einem anderen Skarabäus nicht möglich. Während des Tausches können sich keinen Spielfiguren drehen.

8. Nachdem ein Spieler seine Figur bewegt hat (entweder mit der Drehung der Sphinx ODER die Bewegung einer anderen Spielfigur), drückt er den Kopf der Sphinx nach unten. Ein Laser wird durchs Spielfeld gestrahlt. Hat der Spieler einmal eine Figur, die während des Spielzuges bewegt wurde, aus der Hand

Raglas del juego KHET2.0. Es divertido y fácil de aprender porque todas las piezas del juego se mueven de la misma manera. El objetivo del juego es iluminar el Faraón del adversario, haciendo rebotar el rayo laser en las piezas con superficies reflejantes y alrededor del campo del juego. ¡Solo tardarás minutos en aprenderlo!

Vease la pagina apropiada del folleto en color para las instrucciones gráficas.

1. Se ordenaran las piezas en una de las tres posiciones del comienzo mostradas en la parte de atrás del folleto. Vaya empiece por la configuración CLASSIC. Asimismo, a medida que va aprendiendo, puede empezar a desarrollar sus propias configuraciones del comienzo, a fin de crear nuevas estrategias y desafíos.

2. El Plata (Silver) hará la primera movida. Los jugadores tomarán turnos; cada jugador deberá mover solamente sus propias piezas. Todas las piezas, incluidos los Faraones, pueden ser movidas.

3. Cada jugador tiene una esfinge que contiene un láser. No es una pieza de juego y no puede ser eliminado del juego. Siempre se encuentra en su espacio de la esquina especiales. En el turno de un jugador de la Esfinge se puede girar para apuntar el láser hacia abajo o la primera columna o fila en primer lugar. Esta rotación opcional de la Esfinge se hace en lugar de mover una pieza de acuerdo a las normas que siguen. Si un jugador decide girar la Esfinge en su turno, debe ser girado antes de que la cabeza se empuja y el láser es disparado.

4. Si el jugador decide no girar su Esfinge, entonces: a su vez consiste en mover cualquier pieza una casilla en cualquier dirección (incluso en diagonal) o de rotación de una pieza de un cuarto de vuelta (90 grados) en cualquier dirección sin cambiar cuadrados. Una pieza no se puede mover y girar en el mismo turno o girar más de un cuarto de giro en una vuelta.

5. No esta permitido mover ninguna pieza de color rojo, incluido un Scarab (Escarabajo), en ninguna casilla representando un jeroglífico Ankh. No está permitido mover ninguna pieza de plata, incluido un Scarab (Escarabajo), en ningun casilla que contiene un jeroglífico del Ojo Rojo de Horus (red Eye of Horus). Estas casillas estan situadas solamente en las esquinas del tablero.

6. Salvo el Scarab (Escarabajo), ninguna pieza puede moverse en una casilla que este ocupada por otra pieza cualquiera que sea su color.

7. Un Scarab (Escarabajo) puede moverse en una casilla ocupada por un Pyramid (Pirámide) o un Anubis, cualquiera que sea su color. La Pyramid (Pirámide) o Anubis se moverá en la posición desde donde empezó el Scarab (Escarabajo). En otras palabras, el Escarabajo puede cambiar de sitio con un adyacente suyo, una Pirámide o con un Anubis, pero no puede cambiar de sitio con un Faraón o con otro Escarabajo. Ninguna pieza girará durante el cambio.

Contrairement aux échecs ou aux dames, KHET 2.0 débute avec toutes les pièces réparties sur le plateau. Il existe différentes configurations de départ ce qui permet des parties intéressantes et distrayantes. Les trois configurations présentées ont été intensivement testées. Elles ouvrent des possibilités de manœuvres tactiques (et elles ne sont pas aussi compliquées qu'elles paraissent). Nous vous recommandons de commencer avec la configuration CLASSIQUE. Par la suite, avec l'apprentissage, essayez IMHOTEP pour de nouvelles stratégies. Avec l'expertise et le temps, vous pourrez créer vos propres configurations de départ en utilisant votre créativité.

PIECES: Sphinx, Scarabée, Pharaon, Anubis, Pyramide

Configurations de départ: CLASSIQUE: utilisez cette configuration si c'est la première fois que vous jouer à KHET. DYNASTIE: une configuration avec un équilibre immédiat entre attaque et défense qui se développe rapidement. IMHOTEP: une variation de CLASSIQUE qui ouvre de nouvelles possibilités défensives. Les règles du jeu KHET2.0.

Khet est amusant et facile à apprendre car toutes les pièces bougent de la même manière. Le but du jeu est de tuer le pharaon de l'adversaire en déviant un faisceau laser grâce aux différentes pièces sur le plateau de jeu.

Tout le monde peut apprendre à y jouer en un instant!

Reportez vous aux illustrations appropriées dans le manuel d'instructions.

1. Il existe trois configurations de départ (cf dos du manuel) chacune offrant différentes possibilités d'attaque et de défense. Commencez par vous familiariser avec la configuration CLASSIC. Au fur et à mesure, vous pourrez inventer vos propres configurations afin de créer de nouveaux défis et possibilités.

2. Le joueur ayant les pions argent ouvre la partie. Les joueurs jouent chacun leur tour. Chaque joueur peut déplacer uniquement ses propres pièces. Chaque pièce peut être déplacée, y compris le Pharaon.

3. Chaque joueur possède un Sphinx comportant un laser. Il n'est pas considéré comme une pièce du jeu et on ne peut pas l'éliminer. Le Sphinx est toujours situé dans son coin dédié. Durant un tour du jeu, le Sphinx peut être tourné pour pointer le laser soit selon la première ligne ou la première colonne. Cette rotation optionnelle du Sphinx s'effectue à la place du mouvement selon le point de règle suivant. Si le joueur décide de tourner le Sphinx durant son tour, il doit le faire avant de s'appuyer sur sa tête afin d'allumer le laser.

4. Si le joueur ne tourne pas le Sphinx, alors un tour consiste en un déplacement sans rotation d'une case avec n'importe quelle pièce dans n'importe quelle direction (y compris en diagonale) ou une rotation de 90 degrés sans déplacement. Il est interdit de déplacer et faire tourner une pièce dans un même tour.

5. Il est interdit de déplacer n'importe quelle pièce de couleur rouge y compris un Scarabée, dans aucun cas représentant un hiéroglyphe Ankh. Il est interdit de déplacer n'importe quelle pièce de couleur argent, y compris un Scarabée, dans aucun cas représentant un hiéroglyphe red Eye of Horus (L'oeil rouge du Horus).

6. Excepté le Scarabée, aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une autre pièce quelque soit sa couleur.

un pezzo, lui / lei preme la testa della Sfinge invio di un fascio laser intorno al campo. Una volta che il giocatore si toglie la mano / h dal pezzo spostato durante una virata, la mossa non può essere recuperato ed è il laser deve essere licenziato. I giocatori non possono test in cui il raggio passerà cottura il laser prima di completare le loro mosse! (Quando il raggio laser colpisce uno dei mirror, sarà sempre girare a sinistra oa destra di 90 gradi, come mostrato nei diagrammi Il fascio viaggia sempre lungo le righe e colonne; Fintanto che i pezzi sono adeguatamente posizionati in le piazze, il raggio laser non si spegne ad angoli strani).

9.Si il laser colpisce una superficia norifletorizante dela Piramida, quel pezzo e butato furea del gioco.

10.Se il fascio laser colpisce la parte anteriore di un Anubis , questo pezzo non può essere rimosso dalla tavola da gioco(scacchiera) – l'Anubis è impervio ad un colpo nella parte anteriore. Nel caso il raggio colpisce la parte laterale o il retro del pezzo,questo può essere rimosso dalla (tavola da gioco)scacchiera.

11.Il laser può essere sparato una volta sola alla fine del turno di un giocatore. Il turno è finito anche se un pezzo non viene colpito.

12.Il gioco termina quando il raggio colpisce un faraone. Il vincitore è il giocatore il cui Faraone non è stato colpito. Un giocatore che colpisce il suo stesso faraone non avrà fortuna

13.Se nello stesso gioco si verifica tre volte lo stesso posizionamento sulla tavola da gioco (scacchiera),(ex. i soliti pezzi dello stesso colore occupano le stesse caselle ,nella stessa direzione) ,il prossimo giocatore può dichiarare pareggio.

Come installare /Rimuovere le batterie:

Khet è alimentato da due modelli standard: batterie a bottone CR2032. C'è una batteria posta direttamente sotto il fondo rimovibile del pezzo sfinge. Per inserire / sostituire le batterie girare la sfinge e rimuovere la vite seguita dalla copertura in plastica.

Uso corretto delle batterie:

Non mischiare batterie nuove e usate, Non mischiare batterie di diverso tipo, Non utilizzare batterie ricaricabili, Utilizzare solo le batterie consigliate o equivalenti (Volt e dimensioni), Inserire le batterie con la polarità corretta Rimuovere le batterie scariche dal prodotto Non sottoporre al corto circuito i terminali di alimentazione.

gelassen, kann die Bewegung nicht mehr rückgängig gemacht werden und der Laser muss ausgelöst werden. Der Spieler darf den Laser nicht testen in dem er den Laser auslöst bevor er den Spielzug beendet hat! (Wenn der Laserstrahl einen Spiegel trifft, wendet sich der Strahl immer entweder nach rechts oder links um 90 Grad wie auf den Bildern gezeigt. Der Strahl fährt immer entlang der Reihen oder Spalten; solange die Figuren richtig in den Feldern stehen, wird der Strahl nie in bizarren Winkeln ausgelöst.)

9.Wenn der Laserstrahl auf einer nichtgespiegelten Oberfläche einer Pyramide endet, wird diese Figur vom Spielfeld entfernt.

10. Wenn der Laserstrahl auf der Vorderseite eines Anubis endet, wird der Anubis nicht vom Spielfeld entfernt und der Spielzug ist beendet. Der Anubis ist unzugänglich von vorne. Wenn der Laserstrahl die Rückseite oder die Nebenseiten des Anubis trifft, wird der Anubis vom Spielfeld entfernt.

11. Der Laserstrahl wird nur einmal am Ende des Spielzugs ausgelöst. Der Spielzug ist am Ende unabhängig davon, ob eine Figur getroffen wurde oder nicht.

12. Das Spiel endet, wenn ein Laserstrahl einen Pharaon trifft. Der Sieger ist der Spieler, dessen Pharaon nicht getroffen wurde. Ein Spieler, der seinen eigenen Pharaon trifft, hat Pech gehabt.

13. Wenn die gleiche Brettanordnung im selben Spiel das dritte Mal auftritt, d.h. die gleichen Figuren mit den gleichen Farben die gleichen Felder mit den gleichen Orientationen besetzen, kann der Spieler, der an der Reihe ist, das Spiel für unentschieden erklären.

Eine Eye of Horus Beamsplitter Erweiterung ist erhältlich in den Geschäften oder auf der Webseite: www.khet.com

1)Batterie Installation/Batterie Entfernung:

Khet verwendet 2 Standardbatterien CR2032 (runde Batterien). Verwenden Sie eine Batterie für den herausnehmbaren Boden der Sphinx. Zum Einsetzen/Wechseln der Batterie, öffnen Sie den Boden der Sphinx in dem Sie die Schraube entfernen und den Deckel öffnen.

2)Batterie-Unterhalt und Warnung: Mischen Sie nicht neue und gebrauchte Batterien. Mischen Sie keine Batterien unterschiedlicher Typen. Verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien oder gleichwertige (Volts und Größe beachten). Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Produkt. Die Anschlüsse nicht kurzschliessen!

8. Cuando un jugador se ha movido, ya sea por rotación de la Esfinge o mover una pieza, se le presiona la cabeza de la Esfinge de enviar un haz de láser en todo el campo. Una vez que el jugador se quita / h la mano de la pieza se trasladó durante un giro, el movimiento no puede ser llevado de vuelta y el láser debe ser despedido. Los jugadores no pueden probar que el rayo pasará por el disparo del láser antes de completar sus movimientos! (Cuando el rayo láser hacia uno de los espejos, siempre se hará una vuelta a la izquierda oa la derecha de 90 grados, como se muestra en los diagramas de El rayo siempre viaja a lo largo de las filas y columnas. Siempre y cuando las piezas están bien colocados en sus plazas, el rayo láser no se apagará en ángulos extraños).

9.Si el rayo laser se para en una superficie no reflejante de la Piramide, esta pieza queda retirada del tablero.

10.Si el rayo laser se para en la parte delantera de un Anubis, el Anubis no será retirado del tablero y el turno finaliza, estas piezas son insensibles a golpes frontales. Si el rayo laser golpea la parte lateral o trasera del Anubis, esta pieza sera retirada del tablero.

11.El laser disparará solamente una vez después de cada turno de un jugador. El turno finalizará, aunque no se hay golpeado ninguna pieza.

12.El juego acaba cuando el rayo golpea a un Faraón. Gana el jugador cuyo Faraón no ha sido golpeado. El jugador que golpea su propio Faraón, es que tiene mala suerte.

13.Si por casualidad, en un mismo partido, las piezas repentin el orden en el tablero por tercera vez, seguida, ej. las mismas piezas de las mismas colores, ocupando las mismas casillas en las mismas orientaciones, el jugador que tenga el siguiente turno, podrá empatar.

Como cambiar las pilas:

EL juego Khet usa dos modelos estándar: CR2032 (pilas tipo Botón). Hay una pila que esta colocada directamente por debajo de la tapadera del cambio del botón de la Esfinge. Para colocar las pilas ponga la Esfinge boca abajo y saquen el tornillo que hay debajo de la tapa de plástico. Cuidado y Prevención de las pilas: No mezclar pilas nuevas y viejas No mezclar diferentes tipos de pilas No usar pilar recargables, Utilizar el tamaño y el tipo de pila especifico- cados por el fabricante. Colocar las pilas teniendo en cuenta la polaridad adecuada, Extraer inmediatamente las pilas gastadas del equipo. No provocar caidas de luz en las terminales.

7.Le Scarabée peut se déplacer sur une case occupée par une Pyramide ou un Anubis de n'importe quelle couleur. La Pyramide ou Anubis devront alors se déplacer vers la position d'où a commencé le Scarabée. En bref, le Scarabée peut échanger de place avec une Pyramide ou un Anubis mais il ne peut pas échanger sa place avec un Pharaon où autre Scarabée. Il est interdit de faire tourner toute pièce pendant la permutation.

8. Une fois que le joueur a choisi son déplacement, soit en tournant le Sphinx ou en tournant ou déplaçant l'une des autres pièces du jeu, il appuie sur la tête du Sphinx, afin de tirer le rayon laser. Une fois que le joueur a retiré sa main du Sphinx, son orientation est définitive et il devra tirer. Il est interdit de tester les réflexions du rayon laser avant de terminer son tour ! (Quand le rayon laser frappe un miroir, il effectuera une rotation de 90 degrés à droite ou gauche, comme expliqué dans le diagramme. Le rayon se propagera toujours le long des lignes et des colonnes, en supposant que les pièces soient correctement positionnées dans les cases; de cette manière, le rayon ne se propagera pas selon des angles non désirés).

9. Si le rayon laser touche une surface non réfléchissante de la Pyramide, cette pièce sera retirée du plateau.

10. Si le rayon laser touche la face de l'Anubis, l'Anubis ne sera pas retiré du plateau et le tour finira; cette pièce est insensible aux coups frontaux. Si le rayon laser touche le dos ou les côtés de l'Anubis, cette pièce sera retirée du plateau.

11. Le rayon laser ne peut être tiré qu'une fois par tour. Le tour se termine même si aucune pièce n'a été touchée.

12. La partie se termine quand un rayon laser tire sur un Pharaon. Le joueur dont le pharaon est toujours en jeu gagne. Le joueur peut tuer son propre pharaon. 13. Si par hasard, dans une même partie, les pièces se retrouvent dans la même position sur le plateau pour la troisième fois consécutive (par exemple, les mêmes pièces de la même couleur, occupant les mêmes cases), le joueur suivant peut déclarer un match nul.

Comment changer les piles:

Le jeu KHET utilise deux piles standard CR2032 (piles bouton 3V). Une des piles est placée directement dans le compartiment amovible du Sphinx. Pour insérer / remplacer la pile, retourner le Sphinx et retirer les vis du compartiment en plastique. Précaution et entretien des piles : Ne pas utiliser de piles usagées avec des piles neuves. Ne pas utiliser de piles alcalines avec d'autres types de piles. Ne pas utiliser de piles rechargeables. N'utiliser que les piles recommandées ou modèle équivalent (volt et taille). Insérer les piles en respectant les polarités. Changer toutes les piles usagées. Ne pas provoquer de court-circuits.

