



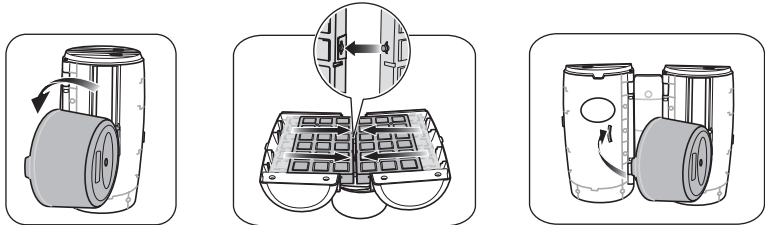
ENG

CONTENTS

CarGo™ Othello®
1 Instruction booklet

Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

Set Up



Open the cap and slide it to the bottom of the slot on the side of the CarGo container.

Open the CarGo container and slide the playing board together.

Rotate the cap and insert the cup's tab into the tab slot on the side of the CarGo container.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to have the majority of your color's disks face up on the board at the end of the game.

A MINUTE TO LEARN

Each player chooses one color, black or white to use throughout the game. Black turns two of the blank tiles to black and white turns two of the blank tiles to white. (Figure 1)

The game always begins with this set-up.

A move consists of "outflanking" your opponent's tile, then flipping the outflanked tile to your color.

To "outflank" means to flip a tile on the board so that your opponent's row (or rows) of tiles is bordered at each end by a tile of your color. A row may be made up of one or more tiles.

OTHELLO RULES

1. Black always goes first.
2. If a player cannot outflank and flip at least one opposing tile, they forfeit their turn and their opponent goes again. However, if a move is available a player may not forfeit their turn.
3. A tile may outflank any number of tiles in one or more rows in any number of directions at the same time--horizontally, vertically or diagonally. A "row" is defined as one or more tiles in a continuous straight line. (Figure 2/ Figure 3)
4. Players may not skip over their own color tile(s) to outflank an opposing tile. (Figure 4)
5. Tile(s) may only be outflanked as a direct result of a move and must fall in the direct line of the flipped tile. (Figure 5/ Figure 6)
6. All tiles outflanked in any one move must be flipped, even if it is to the player's advantage not to flip them at all.
7. A player who flips a tile that should not have been turned may correct the mistake as long as the opponent has not made a subsequent move. If the opponent has already moved, it is too late for change and the tile(s) remain as is.
8. When it is no longer possible for either player to move, the game is over. Tiles are counted and the player with the majority of their color showing is the winner.

Note: It is possible for a game to end before all 36 squares are flipped.

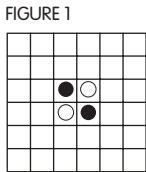


FIGURE 1

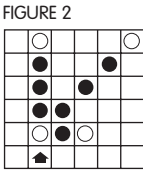


FIGURE 2

Disc placed here.

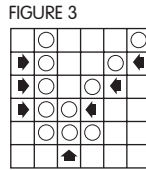


FIGURE 3

These discs flipped.

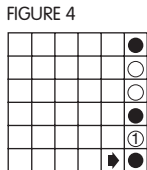


FIGURE 4

This disc only outflanks and flips White disc 1.

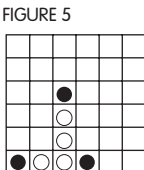


FIGURE 5

Disc placed here.

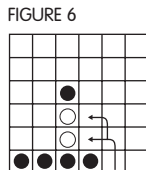


FIGURE 6

These discs are not flipped (even though they appear to be outflanked).



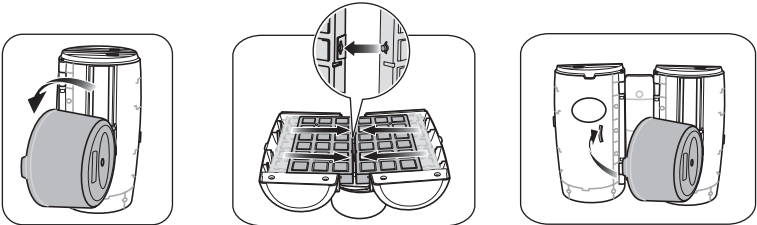
SP

CONTENIDO

CarGo™ Othello®
Instrucciones

Sacar todas las piezas del empaque e identificarlas con la lista del contenido.

Preparación



Abrir la tapa y deslizarla a la parte de abajo de la ranura en el lado del contenedor de CarGo.

Abrir el contenedor de CarGo y unir el tablero.

Girar la tapa e insertar la lengüeta de la raza en la ranura de la lengüeta en el lado del contenedor de CarGo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es tener cara arriba la mayoría de tus discos de color en el tablero al final del juego.

UN MINUTO PARA APRENDER

Cada jugador escoge un color, negro o blanco, para usar en todo el juego. El jugador del color negro voltear dos fichas en blanco para usar como fichas negras y el del color blanco voltear dos fichas en blanco para usar como fichas blancas. (FIGURA 1)

El juego siempre empieza de esta manera.

Una movida consiste en "flanquear" la ficha de tu oponente y, luego, voltear la ficha flanqueada cambiándola a tu color.

"Flanquear" significa voltear una ficha del tablero de modo que la fila (o filas) de fichas de tu oponente esté bordeada por una ficha de tu color en cada extremo. Una fila puede tener una o más fichas.

REGLAS DE OTHELLO

1. El color negro siempre empieza.
2. Si un jugador no puede flanquear y voltear por lo menos una de las fichas del oponente, pierde su turno y le vuelve a tocar al oponente. No obstante, si un jugador puede mover una ficha, tiene que moverla; no puede pasar.
3. Una ficha puede flanquear cualquier cantidad de fichas en una o más filas en cualquier cantidad de direcciones al mismo tiempo--horizontal, vertical o diagonalmente. Una "fila" es una o más fichas en una línea recta continua. (FIGURA 2/ FIGURA 3)
4. Los jugadores no pueden saltar sus propias fichas para flanquear una ficha oponente. (FIGURA 4)
5. Las fichas solo pueden ser flanqueadas como resultado directo de una movida y tienen que caer en la línea directa de la ficha volteada. (FIGURA 5/FIGURA 6)
6. Todas las fichas flanqueadas en una movida dada tienen que ser volteadas, incluso si es ventajoso para el jugador no voltearlas.
7. Un jugador que voltear una ficha que no debió haber sido volteada, puede corregir el error siempre y cuando el oponente no haya hecho una movida subsiguiente. Si el oponente ya movió, las fichas se quedan como están.
8. El juego se acaba cuando ninguno de los dos jugadores puede mover. El jugador con la mayoría de fichas de su color cara arriba es el ganador.

Nota: es posible que un juego acabe antes de que se volteen las 36 fichas.

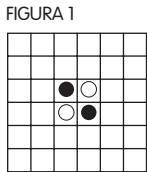


FIGURA 1

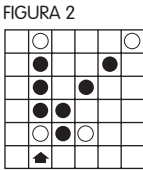


FIGURA 2

La ficha se colocó aquí.



FIGURA 3

A estas fichas se les dio la vuelta.

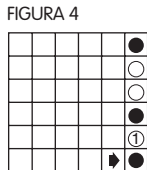


FIGURA 4

Esta ficha sólo flanquea y da la vuelta a la ficha blanca 1.

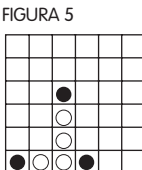


FIGURA 5

La ficha se colocó aquí.

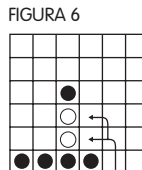


FIGURA 6

A estas fichas se les dio la vuelta.

A estas fichas no se les dio la vuelta (aunque parecen estar flanqueados).



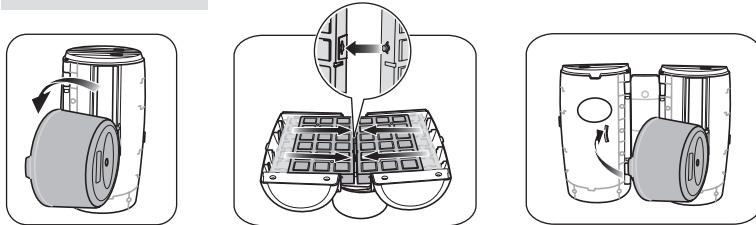
FR

CONTENU

CarGo™ Othello®
1 livret d'instructions

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

Préparation



Retirer le couvercle et le faire glisser jusqu'au bas de la fente sur le côté de la boîte CarGo.

Ouvrir la boîte CarGo et faire glisser les deux parties de la surface de jeu pour les fixer l'une à l'autre.

Faire tourner le couvercle et insérer la patte dans la fente sur le côté de la boîte.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le plus grand nombre de jetons retournés à sa couleur à la fin de la partie.

UNE MINUTE POUR L'APPRENDRE...

Chaque joueur choisit les disques noirs ou blancs, avec lesquels il jouera toute la partie.

Noir retourne deux jetons du côté noir et Blanc retourne deux jetons du côté blanc. (Schéma 1)

La partie commence toujours de cette façon.

Chacun leur tour, les joueurs placent un jeton de telle façon qu'il entoure un ou plusieurs pions adverses, puis ils retournent les jetons adverses ainsi entourés du côté de leur couleur.

«Entourer» signifie que le joueur à qui c'est le tour retourne un jeton de façon à ce qu'une (des) rangée(s) adverse(s) se termine(nt) par ses jetons. Une rangée peut être composé d'un ou de plusieurs jetons.

RÈGLES DU JEU OTHELLO

1. Noir joue toujours en premier.
2. Pour pouvoir retourner un jeton, il faut obligatoirement que ce jeton entoure un ou plusieurs jetons adverses; si c'est impossible, le joueur passe son tour. Mais il ne peut passer son tour s'il a la possibilité de jouer.
3. Si le jeton qui vient d'être placé le permet, le joueur peut retourner plusieurs rangées de jetons adverses à la fois, dans toutes les directions : horizontalement, verticalement, ou en diagonale. On entend par «rangée», un ou plusieurs jetons en ligne droite continue. (Schéma 2/ Schéma 3)
4. Les joueurs ne peuvent pas sauter un (des) jeton(s) de leur couleur pour «entourer» un jeton adverse. (Schéma 4)
5. «Entourer» un (des) jeton(s) est seulement possible à la suite d'un déplacement, et le(s) jeton(s) entouré(s) doit (doivent) être dans la ligne directe du jeton retourné. (Schéma 5/ Schéma 6)
6. Un joueur doit obligatoirement retourner tous les jetons entourés, même si ce n'est pas à son avantage.
7. Si un joueur retourne par erreur un jeton qui n'aurait pas dû être retourné, il peut corriger cette erreur tant que son adversaire n'a pas joué son coup. Dès que l'adversaire a joué, il est trop tard.
8. Lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus placer de jetons, la partie est terminée. On compte alors les jetons, et celui dont la couleur domine gagne.

Remarque : Il est possible que la partie se termine sans que les 36 cases de la surface de jeu soient remplies.

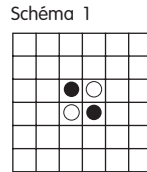


Schéma 1

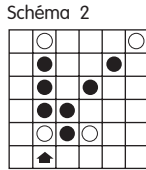


Schéma 2

Un pion posé ici...

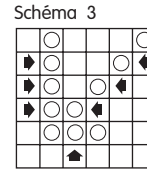


Schéma 3

permet de retourner ces pions.

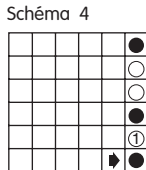


Schéma 4

Un pion posé ici ne pourra retourner que le pion blanc 1.

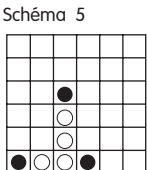


Schéma 5

Un pion posé ici...

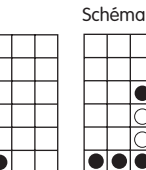


Schéma 6

Mais pas ceux-ci

(car, même s'ils sont entourés, ce n'est pas grâce au pion qui vient juste d'être joué).

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Imported by/ Importé par: Retain this address for future reference. Conserver cette adresse pour s'y référer en cas de besoin. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Deutschland : Mattel GmbH, An der Tritt 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S, Sinkallontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel Sd., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. Mattel AEBE, Ελληνικού 2, Ελληνικό 16777. ΕΛΛΑΔΑ, Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817. Fax:03-78803867. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 59-05-51-00 Ext. 5206 R.F.C. MME-920701-NB3. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelin, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

2002 J. A. R. Games Co. All Rights Reserved. Licensed by J.A.R. Games Co. Tous droits réservés, Utilisation sous licence de J.A.R. Games Co.

