

Rules: All The King's Men™

For 2 Players/Ages 8 to Adult

Rules © 1979 Parker Brothers, Beverly, Mass. 01915. Printed in U.S.A.
 ALL THE KING'S MEN is Parker Brothers' trademark for its royal forces strategy game.

OBJECT

To capture your opponent's King.

EQUIPMENT

1 Game Board • 1 King, 4 Knights and 7 Archers of each color.

SET UP

You and your opponent start in this way at either end of the board:

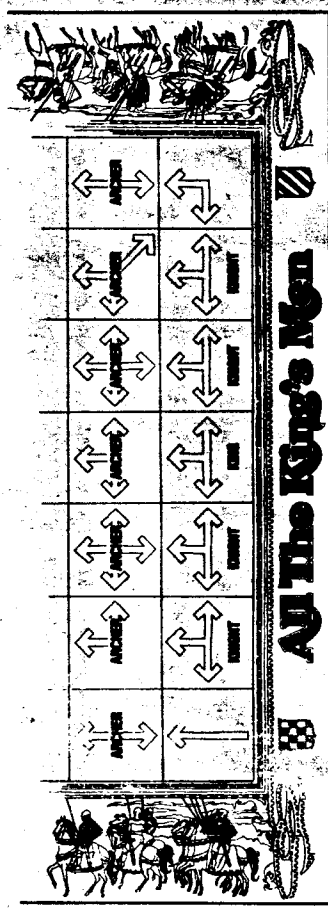


Figure 1

PLAYING

1. Take turns moving one piece at a time.
2. To move a piece, follow one of the arrows that lead from the square that the piece is on.
 - a) You may move your King only one square at a time.
 - b) You may move an archer only one square at a time.
 - c) You may move a knight any number of squares in one direction. The knight in Figure 2, for example, can move in one of three different directions.

Notice that the knight's direction of movement is determined only by the square that he starts from. Consequently, the square that he lands on will determine his direction the next time he moves.

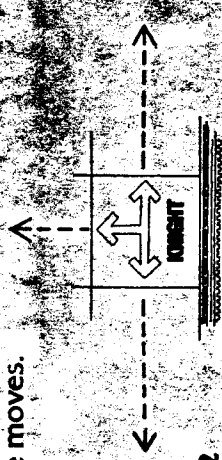


Figure 2

3. No piece may jump over any other piece.
4. You may capture any one of your opponent's pieces with any one of your own pieces. To capture, simply move onto a square that's occupied by your opponent; then remove the captured piece from the board.

WINNING

Announce "Threat" if your opponent's King is open to capture on your next move. To avoid capture, your opponent must then:

- a) move the King out of the threat situation; or
- b) move a piece between the King and your threatening piece; or
- c) capture your threatening piece.

If your opponent cannot make one of these moves, the game is over.

STRATEGY

The board's arrows do more than merely determine your direction of movement: they also serve as a strategic element. Use the arrows both offensively and defensively — just as you use the pieces themselves. For example, look at Figure 3. Knight "A" has just moved to a "Threat" position. King "B" responds by moving to a position where he not only defends himself, but also — at the same time — attacks the threatening knight.

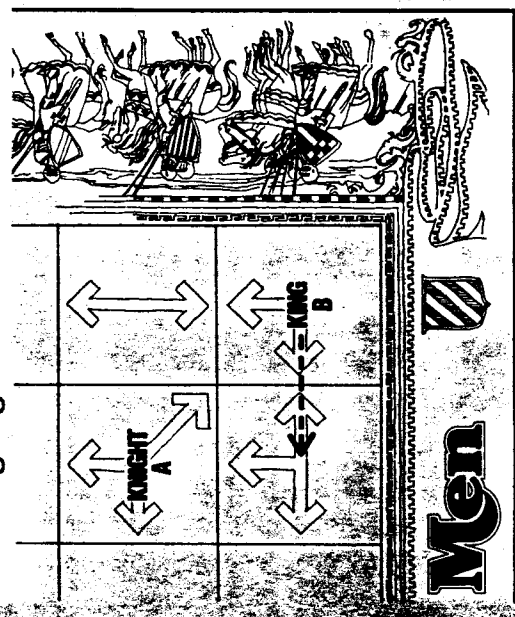


Figure 3

We will be happy to answer questions about this game.
 Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, Mass. 01915.
 Attention: Consumer Response Department.

All The Kings Men

Juego para 2 jugadores. Para chicos y adultos (de los 8 años en adelante)

Reglas del juego ©1979 Parker Brothers, Beverly, Mass. 01915.

Printed in U.S.A.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto de este juego es el de capturar al Rey de su adversario.

EQUIPO

Una tabla de juego • 1 Rey, 4 caballeros y 7 argueros de cada color. •

COMO DISPONER EL JUEGO

Ud. y su adversario empiezan de esta manera en cada extremo del tablero.

EL JUEGO

1. Los 2 jugadores deben tomar turnos y mover una ficha a cada turno.
2. Para mover la ficha, siga una de las flechas que salen del espacio donde está la ficha.
 - a) El Rey no puede moverse sino de a un paso cada vez.
 - b) El Arquero no puede moverse sino de a un paso cada vez.
 - c) El Caballero puede moverse **cualquier número** de pasos **en una sola** dirección. Por ejemplo: el caballero en la Figura #2, puede moverse en una de las tres formas dadas.

Note que la dirección de movimiento del Caballero está determinada **solamente** por el espacio desde donde este caballero comience. Como consecuencia de esto, el espacio donde caiga, decidirá la dirección en la que habrá de moverse la **próxima vez**.

3. A ninguna pieza le es permitido pasar por encima, o sea saltar sobre otra ficha.
4. Ud. puede capturar cualquiera de las fichas de su contendor con cualquiera de sus fichas. Para llevar a cabo ésta captura, simplemente mueva su ficha de tal manera que esta quede ocupando un espacio ocupado por una de las fichas enemigas; capture esa ficha y sáquela del tablero.

EL GANADOR

Si en su proxima jugada el Rey de su adversario se encuentra expuesto a ser capturado, anuncie esto diciendo: "AMENAZA". Para evitar esta captura su adversario debe:

- a) Mover al Rey de manera que éste quede fuera de peligro.
- b) Mover una pieza de manera que ésta quede entre el Rey y la pieza que lo amenaza.
- c) Capturar la pieza que lo amenaza. Si su adversario no puede llevar a cabo ninguna de estas acciones, el juego se termina y Ud. es el ganador.

ESTRATEGIA A SEGUIR

Además de determinar la dirección en que Ud. ha de moverse, las flechas del tablero sirven de elemento de estrategia. Use las flechas a la defensiva o a la ofensiva, según el caso. Es así como debe usar sus fichas también.