

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



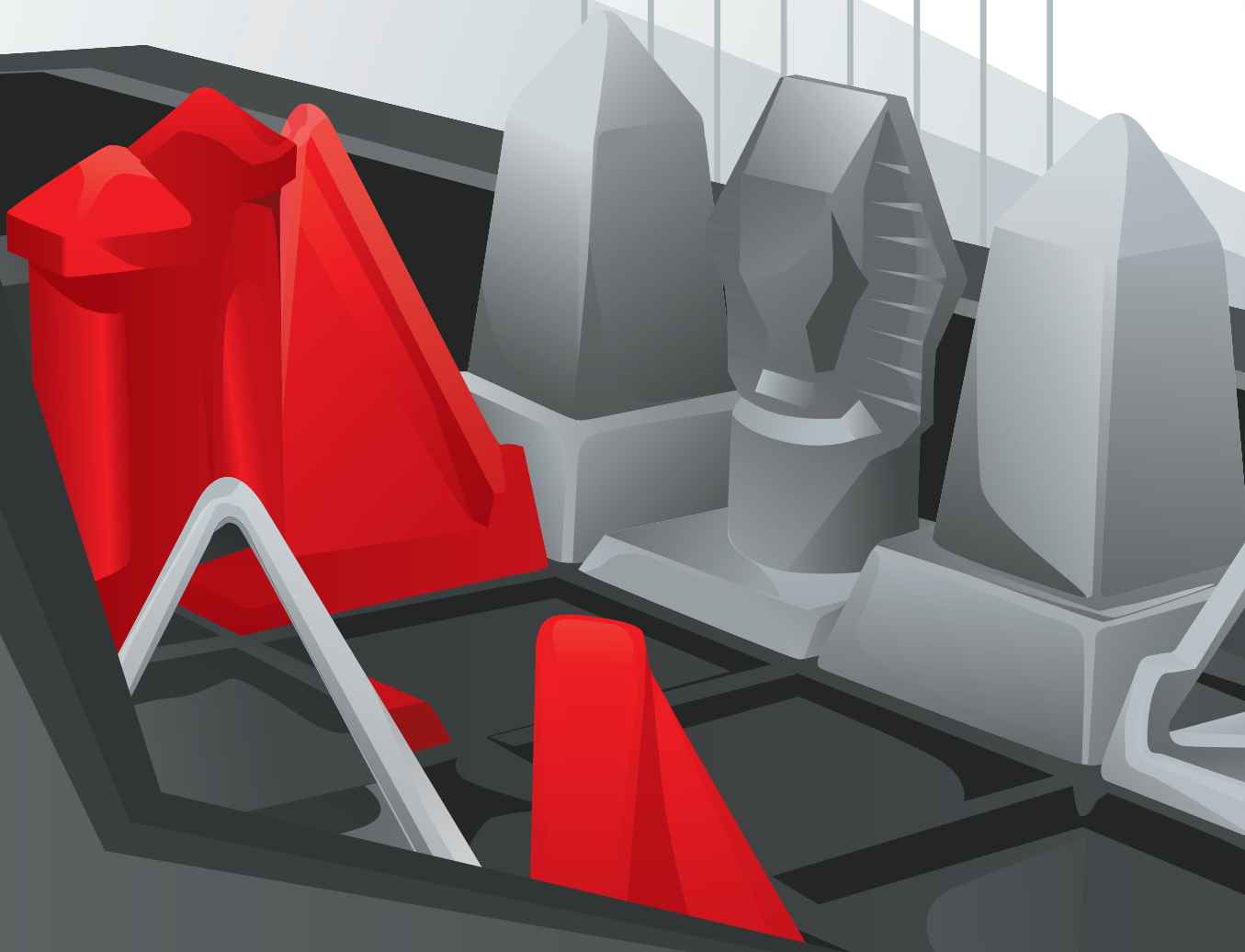


Khet™

strategy at the speed of light

Rules of Play
Spelregels

Spielregeln
Règles du Jeu



Rules of Play Spelregels

Spielregeln Règles du Jeu

Khet is fun and easy to learn because all the pieces move in the same way. The object of the game is to illuminate your opponent's pharaoh by bouncing your laser beam off the mirrored pieces and around the playing field. You can learn how to play in minutes.

Khet is leuk en makkelijk te leren spelen, omdat alle stukken op dezelfde manier bewegen. Het doel van het spel is om de farao van de tegenstander te raken. Dit doe je door je laserstraal via de spiegelstukken te laten weerkaatsen over het speelbord. Je kunt het spel binnen enkele minuten leren.

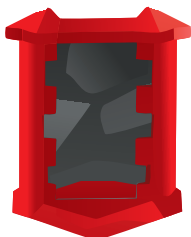
Khet macht Spaß und ist leicht zu erlernen, weil alle Figuren auf die gleiche Art bewegt werden. Ziel des Spiels ist es, den Pharaon des Gegners zu treffen. Dies erreicht man, indem man seinen Laserstrahl mittels der Spiegelflächen über dem Spielbrett hin und her reflektieren lässt. Das Spiel lässt sich innerhalb einiger Minuten lernen.

Khet est amusant et facile à apprendre parce que toutes les pièces se déplacent de la même manière. Le but du jeu est d'illuminer le pharaon de votre adversaire en projetant le rayon sur les pièces réfléchissantes du terrain de jeu. Il ne vous faudra que quelques minutes pour apprendre à jouer.

Pieces Spielfiguren Speelstukken Pièces



Pharaoh Pharaon
Farao Pharaon



Djed Djed
Djed Djed



Obelisk Obelisk
Obelisk Obélisque



Pyramid Pyramide
Piramide Pyramide

1 In the box the pieces are set up in one possible starting configuration. As you become familiar with the game, you can invent your own starting configuration to create new possibilities and challenges.

Begin door de speelstukken op te stellen zoals de opstelling CLASSIC, zie achterzijde. Gevorderde spelers beginnen met IMHOTEP of DYNASTY. Een eigen opstelling maken is de volgende dimensie.

Beginnen Sie, indem Sie die Figuren wie bei der Aufstellung CLASSIC aufstellen, siehe Rückseite. Fortgeschrittene Spieler fangen mit IMHOTEP oder DYNASTY an. Die nächste Stufe ist es, eine eigene Aufstellung zu schaffen.

Dans la boîte les pièces sont rangées dans une configuration de jeu unique précise. Après plusieurs parties, une fois plus à l'aise avec le jeu, vous pourrez inventer votre propre configuration de jeu afin de créer de nouvelles possibilités et de nouveaux défis.

2 Players take turns, each player moving only his/her own pieces. Silver always moves first. All the pieces, including pharaohs, can be moved.

Je speelt om de beurt, waarbij je alleen je eigen stukken mag verzetten. Alle stukken mogen verplaatst worden inclusief de farao. Kies allebei een kleur en zilver begint.

Es wird abwechselnd gespielt, wobei man nur die eigenen Figuren bewegen darf. Dabei dürfen alle Figuren einschließlich des Pharaos bewegt werden. Beide Spieler wählen jeweils eine Farbe und Silber fängt an.

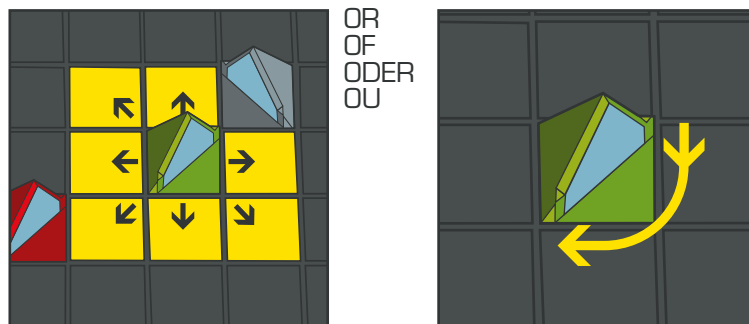
Les joueurs jouent à tour de rôle, chaque joueur déplaçant uniquement ses propres pièces. Couleur argent commence toujours. On peut déplacer toutes les pièces, y compris les pharaons.

3 A turn consists of moving a piece one square in any direction (including diagonally) or of rotating a piece 90 degrees without changing squares. A piece cannot be moved and rotated on the same turn or rotated more than 90 degrees on one turn.

In een beurt mag je een speelstuk één plaats opschuiven in elke richting (ook diagonaal) naar een lege plek of 90 graden draaien. Als je het stuk verplaatst dan mag het niet gedraaid worden en als je het draait dan mag het niet verplaatst worden.

Bei einem Zug dürfen Sie eine Figur um einen Schritt in jede Richtung an eine leere Stelle verschieben (auch diagonal) oder um 90 Grad drehen. Wenn die Figur fortbewegt wird, darf sie nicht gedreht werden und wenn sie gedreht wird, darf sie nicht fortbewegt werden.

Une tour consiste à déplacer une pièce d'un carré dans n'importe quelle direction (aussi diagonalement) ou de pivoter une pièce de 90 degrés sans changer de carré. Il n'est pas permis de déplacer ou de pivoter une pièce pendant le même tour ni de la pivoter plus de 90 degrés dans un tour.



OR
OF
ODER
OU

4 No red piece can move into the silver squares and no silver piece can move into the red squares.

De rode speelstukken mogen niet op de zilveren vlakken komen en de zilveren speelstukken mogen niet op de rode vlakken komen.

Die roten Figuren dürfen nicht auf die silbernen Feldern gestellt und die silbernen Figuren dürfen nicht auf die roten Feldern gestellt werden.

Les pièces rouges ne peuvent être déplacées dans les cases argent et inversement, aucune pièce argent ne peut être déplacée dans une case rouge.

5 Except for the djed piece, no piece can move into a square occupied by another piece.

De farao en de piramide mogen alleen verplaatst worden naar lege aangrenzende plaatsen. De djed en obelisk hebben meer mogelijkheden.

Der Pharao und die Pyramide dürfen nur auf leere, benachbarte Felder gestellt werden. Der Djed und der Obelisk bieten mehr Möglichkeiten.

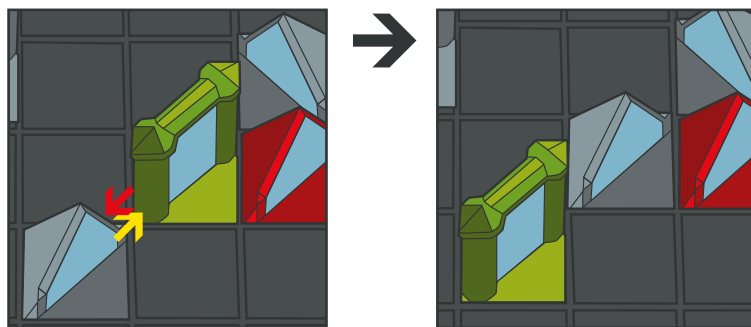
A l'exception du djed, aucune pièce ne peut être déplacée dans une case occupée par une autre pièce.

6 The djed piece can move into a square occupied by a pyramid or an obelisk of either color; the pyramid or obelisk then goes to the square the djed piece started from. In other words, the djed piece can swap places with an adjacent pyramid or obelisk, but not with a pharaoh or another djed piece. Neither piece rotates.

De djed mag je verzetten zoals de andere speelstukken. De djed mag je ook van plaats wisselen met een aangrenzende piramide of obelisk van beide kleuren. Hierbij mogen de speelstukken niet gedraaid worden.

Der Djed darf wie die anderen Figuren bewegt werden. Sie dürfen mit dem Djed auch das Feld mit einer benachbarten Pyramide oder einem benachbarten Obelisk von beiden Farben tauschen. Dabei dürfen die Figuren nicht gedreht werden.

Le djed peut être déplacé vers une case occupée par une pyramide ou un obélisque de n'importe quelle couleur; la pyramide ou l'obélisque se déplace alors vers la case d'où vient le djed. En d'autres termes, le djed peut changer de place avec une pyramide ou un obélisque adjacent, mais pas avec un pharaon ou un autre djed. Aucune de ces deux pièces ne pivote.

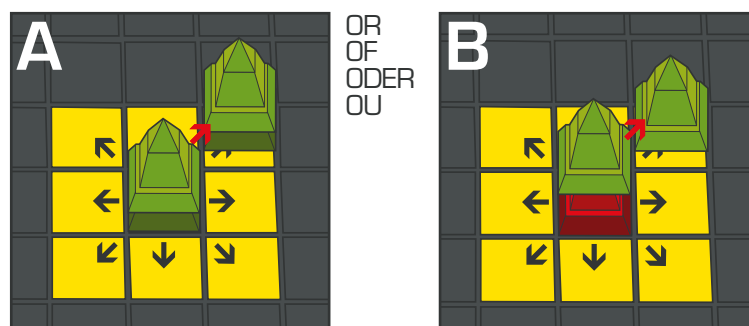


7 The obelisks have the power to stack or unstack on top of each other. In the stacked configuration the player may either move the stacked obelisks as one unit one square (as shown in example A) in any direction or unstack the top obelisk moving it one square in any direction while leaving the bottom obelisk in its place (as shown in example B). If a stacked obelisk is hit, only the top obelisk is removed from play leaving the bottom obelisk to remain in its position on the board. You can only stack once, so there are no triple or quadruple stacks allowed. Only obelisks of the same color may be stacked.

De obelisk mag gestapeld worden op een obelisk van dezelfde kleur. Gestapelde obelisken mogen samen verplaatst worden (A) of alleen de bovenste wordt verplaatst (B). Als je stapel geraakt wordt dan verdwijnt alleen de bovenste van het veld. Je kunt maximaal 2 obelisken op elkaar stapelen.

Der Obelisk darf auf einen Obelisk der gleichen Farbe gestapelt werden. Gestapelte Obelisken dürfen entweder gemeinsam (A) oder es darf nur der oberste bewegt werden (B). Wenn Ihr Stapel getroffen wird, verschwindet nur der oberste Obelisk vom Feld. Sie dürfen maximal 2 Obelisken aufeinander stapeln.

Les obélisques peuvent être empilées ou déempilées les unes sur les autres. En mode empilé, le joueur peut déplacer les obélisques empilés comme une pièce unique, d'une case (voir l'exemple A) et dans n'importe quelle direction, ou être déempilées en déplaçant le haut de l'obélisque d'une case, dans n'importe quelle direction, tout en laissant le bas de l'obélisque à sa place (voir l'exemple B). Si une obélisque empilé est frappé par le laser, seul le haut de l'obélisque est retiré du jeu, la base restant à sa place sur le plateau. Vous pouvez seulement empiler deux pièces, il n'est pas permis d'empiler trois ou quatre pièces. Seules les obélisques de la même couleur peuvent être empilées.

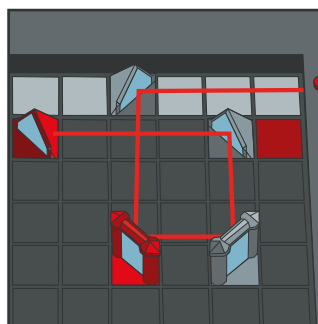


8 When a player has moved, she/he pushes his/her laser button, sending the beam around the field. Once the player removes his/her hand from the piece, the move cannot be taken back and the laser must be fired. Players may not test where the beam will go by firing the laser before completing their moves! (When the laser beam hits one of the mirrors, it will always turn 90 degrees, as shown in the diagrams below. The beam always travels along the rows and columns; as long as the pieces are properly positioned in their squares, it will never go off at weird angles).

Als je een stuk verzet hebt, dan vuur je jouw laser af over het speelveld. Zodra je een speelstuk verzet en losgelaten hebt, is de zet gedaan en moet je laser afgevuurd worden om je beurt af te maken. Je mag de knop niet in drukken voor je een stuk definitief verzet hebt om uit te proberen waar de straal heengaat. De spiegels weerkaatsen de laser onder een hoek van 90 graden. Gebeurt dat niet, dan staat een speelstuk niet goed op het bord.

Wenn Sie eine Figur bewegt haben, feuern Sie Ihren Laser über das Spielfeld ab. Sobald Sie eine Figur bewegt und losgelassen haben, ist der Zug gemacht und Sie müssen Ihren Laser abfeuern, um Ihre Runde zu beenden. Bevor Sie eine Figur nicht definitiv bewegt haben, dürfen Sie den Knopf nicht drücken, um zu testen wo der Strahl hingehen wird. Die Spiegel reflektieren den Laser in einem Winkel von 90 Grad. Sollte das nicht der Fall sein, ist die Figur nicht korrekt auf dem Brett platziert.

Dès qu'un joueur a déplacé une pièce, il presse son bouton laser qui projette le rayon sur le terrain de jeu. La lancement ne peut plus être annulé une fois la main du joueur retirée, et le laser doit être projeté. Les joueurs ne peuvent pas tester le parcours du rayon en projetant le laser avant de terminer leur déplacement. (Lorsque le rayon touche l'un des miroirs, sa direction est déviée de 90 degrés, comme illustré sur les dessins ci-dessous. Le rayon se déplace toujours le long des colonnes et des rangées; si les pièces sont positionnées correctement sur les cases, le rayon n'est pas dévié dans une direction non prévue.

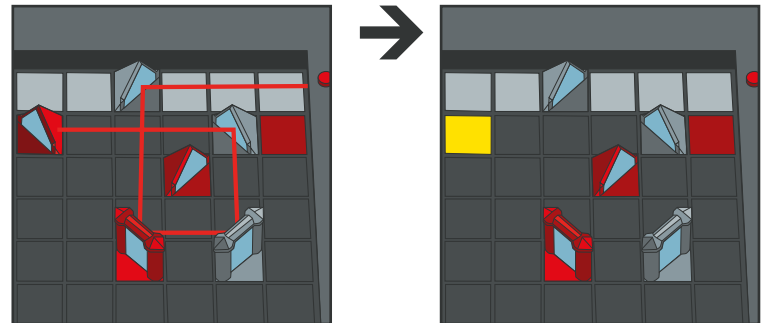


9 When the player sends the laser beam around the field, it will stop either on the wall of the field or on the non-mirrored surface of one of the pieces. If it stops on a pharaoh, the player whose pharaoh is illuminated loses the game. If it stops on any other piece, that piece is removed from the board (even if it is the player's own piece). The laser is fired only once a turn. The turn is over whether or not a piece is hit.

Als een laserstraal afgevuurd wordt, raakt hij uiteindelijk of het bord, of een vlak van een speelstuk waar geen spiegel zit. Als hij een farao raakt, verliest degene van wie die farao is het spel. Als hij een ander speelstuk raakt, wordt dat stuk van het speelbord genomen, zelfs al is het je eigen speelstuk! Je laser wordt maar eens per beurt afgevuurd. Daarna is je beurt voorbij, ook al heb je geen speelstuk geraakt.

Wenn ein Laserstrahl abgefeuert wird, trifft er am Schluss auf das Brett oder auf eine Fläche einer Figur, an der sich kein Spiegel befindet. Wenn der Strahl auf einen Pharaon trifft, hat derjenige, dem der Pharaon gehört, das Spiel verloren. Wenn eine andere Spielfigur getroffen wird, wird die Figur vom Spielbrett genommen – auch wenn es sich dabei um die eigene Figur handelt! Der Laser wird jeweils nur ein Mal pro Zug abgefeuert. Danach ist Ihr Zug vorbei, auch wenn Sie keine Figur getroffen haben.

Lorsque le rayon est projeté par le joueur sur le terrain, il s'arrête sur les bords du plateau ou sur la surface sans miroir de l'une des pièces. S'il frappe un pharaon, le joueur à qui appartient le pharaon a perdu la partie. S'il frappe une autre pièce, cette pièce est retirée du plateau (même si cette pièce appartient au joueur). La projection du laser s'effectue uniquement une fois à chaque tour, et le tour est passé même si aucune pièce n'a été frappée.

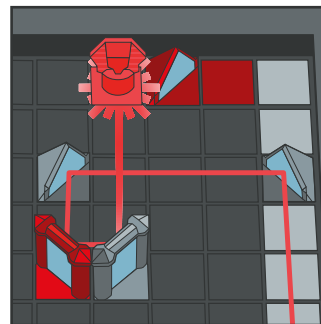


10 The game ends when the beam hits a pharaoh. The winner is the player whose pharaoh wasn't hit. A player who hits his or her own pharaoh is out of luck.

Het spel eindigt als de laserstraal een farao raakt. De winnaar is degene wiens farao niet geraakt werd. Als je jouw eigen farao raakt, heb je toch verloren!

Das Spiel ist beendet, wenn der Laserstrahl auf einen Pharaon trifft. Gewinner ist derjenige, dessen Pharaon nicht getroffen wurde. Wenn Sie Ihren eigenen Pharaon treffen, haben Sie trotzdem verloren!

La partie est terminée lorsque l'un des pharaons est frappé par le rayon. Le gagnant est le joueur dont le pharaon n'a pas été frappé. Un joueur qui frappe son propre pharaon n'a pas de chance.



11 If the same board arrangement appears for a third time in the same game, i.e., the same pieces of the same colors occupy the same squares in the same orientations, the player making the next move can declare a draw.

Als je voor de derde keer in hetzelfde spel precies dezelfde opstelling hebt, dan mag de speler die aan de beurt is gelijkspel aanbieden.

Wenn man zum dritten Mal im gleichen Spiel exakt die gleiche Aufstellung hat, darf der Spieler, der an der Reihe ist, ein Unentschieden anbieten.

Si la même disposition du plateau apparaît pour la troisième fois dans la même partie, c'est-à-dire que les mêmes pièces des mêmes couleurs occupent les mêmes cases dans les mêmes orientations, le joueur au trait peut demander l'annulation de la partie.

Starting Configurations

Unlike chess or checkers, Khet begins with the pieces spread over the board. Many different starting configurations will give interesting and enjoyable games. The three configurations shown have been tested extensively. They offer plenty of opportunities for skillful strategic maneuvers (and they are not as complicated as they look). We recommend that you start with the CLASSIC setup. Then, as you become more experienced, try IMHOTEP for new strategic possibilities.

As you become more expert, use your own creativity to design new starting positions!

Also available are the expansion 'beam-splitting' pieces available at the website and in select stores to increase the challenge and excitement as multiple beams travel around the playing field. www.khet.com

Startopstellingen

Anders dan bij schaken of dammen, begin je bij Khet met de speelstukken verspreid over het speelbord. Verschillende startopstellingen geven uitdagende spelmogelijkheden. We geven je 3 startopstellingen die we uitvoerig hebben getest. Ze geven veel mogelijkheden om strategische acties te ondernemen. We adviseren om te beginnen met CLASSIC. Als je wat verder gevorderd bent, probeer dan IMHOTEP voor nieuwe mogelijkheden.

Als expert kun je jouw eigen creativiteit gebruiken om nieuwe startopstellingen te ontwerpen! Heb je een hele bijzondere gevonden, stuur hem dan naar ons op!

Er is ook een uitbreidingsset verkrijgbaar: "Eye of Horus Beamsplitters". Hiermee kun je het spel nog fascinerender maken door het een extra moeilijkheidsgraad te geven. Deze speelstukken splitsen de laserstraal door de helft te reflecteren en de andere helft door te laten.

CLASSIC: Use this setup if this is your first time to play Khet.

CLASSIC: Neem deze startopstelling wanneer je Khet voor het eerst speelt.

Startaufstellungen

Anders als bei Schach oder Dame, beginnt man bei Khet mit den Figuren über die ganze Spielfläche verteilt. Unterschiedliche Startaufstellungen bieten herausfordernde Spielmöglichkeiten. Wir zeigen Ihnen 3 Startaufstellungen, die wir ausgiebig getestet haben. Diese bieten viele Möglichkeiten für das Ausführen strategischer Aktionen. Wir empfehlen, mit CLASSIC anzufangen. Wenn Sie etwas geübter sind, dann versuchen Sie es mit IMHOTEP für neue Möglichkeiten.

Als Experte können Sie Ihrer eigenen Kreativität freien Lauf lassen, um neue Startaufstellungen zu entwickeln! Sollten Sie eine ganz spezielle gefunden haben, schicken Sie uns diese bitte zu!

Es ist auch ein Erweiterungsset erhältlich: "Eye of Horus Beamsplitters". Damit können Sie das Spiel noch faszinierender gestalten, weil der Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Die Spielfiguren spalten dabei den Laserstrahl, indem die eine Hälfte reflektiert und die andere Hälfte durchgelassen wird.

Configurations de départ

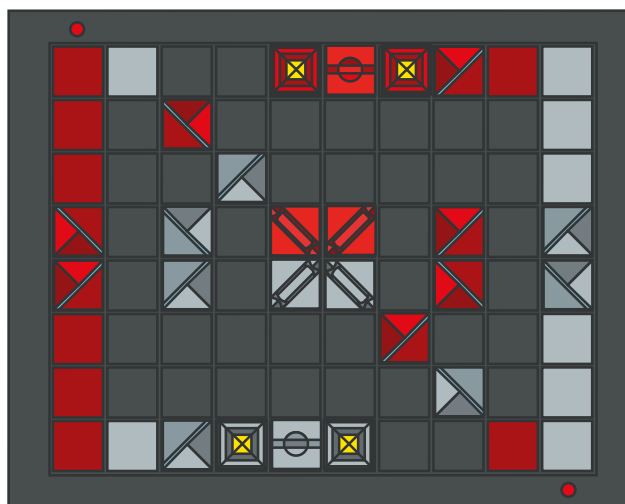
Contrairement aux jeux d'échec ou de dames, la partie de Khet commence les pièces dispersées sur le plateau. Différentes configurations de jeu offrent différentes variantes de jeu intéressantes et amusantes. Les trois configurations illustrées ont été pleinement testées. Elles offrent de nombreuses opportunités pour les manoeuvrers habiles et stratèges (et ne sont pas aussi complexes qu'il n'y paraît). Nous vous conseillons de commencer avec la configuration CLASSIC. Ensuite, une fois plus expérimenté, tentez IMHOTEP pour développer vos propres stratégies.

Lorsque vous serez expert, utilisez votre créativité pour créer de nouvelles configurations de départ !

Sont également disponibles les pièces "Eye of Horus Beamsplitters" qui, en projetant de multiples rayons sur le plateau de jeu décuplent les défis et l'excitation.

CLASSIC: Wählen Sie diese Startaufstellung, wenn Sie Khet zum ersten Mal spielen.

CLASSIC: Utiliser cette disposition si vous jouez à Khet pour la première fois.

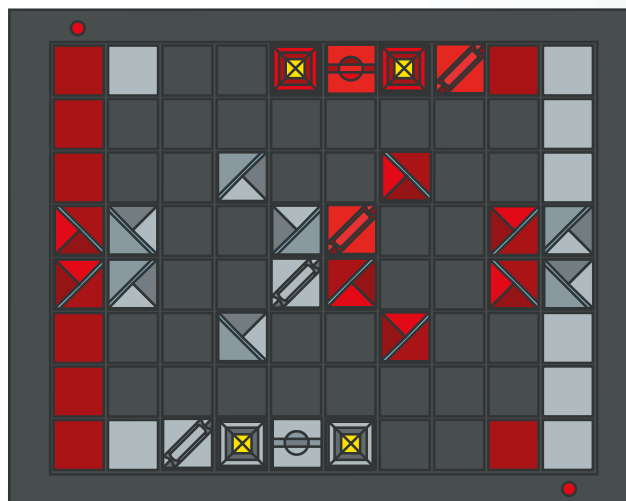


IMHOTEP: A variation on CLASSIC that opens up new defensive possibilities.

IMHOTEP: Eine Variante von CLASSIC mit neuen Verteidigungsmöglichkeiten.

IMHOTEP: Een variatie op CLASSIC met nieuwe verdedigingsmogelijkheden.

IMHOTEP: Une variation de CLASSIC qui offre de nouvelles possibilités de défense.

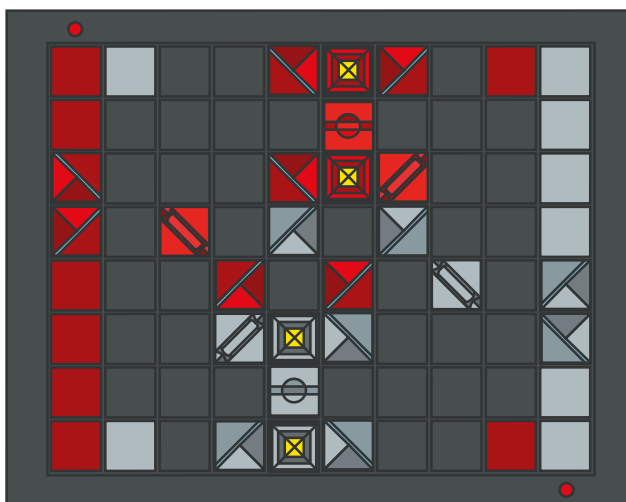


DYNASTY: A setup with an immediate balance of offense and defense that develops quickly.

DYNASTY: Eine Aufstellung mit einer Balance bei Angriff und Verteidigung und mit Möglichkeiten für einen schnellen Spielablauf.

DYNASTY: Een opstelling met een balans in aanval en verdediging en met mogelijkheden voor een snel spelverloop.

DYNASTY: Une configuration équilibrée entre attaque et défense qui se développe rapidement.



 Pharaoh
Farao
Pharaon

 Obelisk
Obelisk
Obélisque

 Pyramid
Piramide
Pyramide

 Stacked Obelisks
(2 Obelisks Stacked On Top Of Each Other)
Gestapelde Obelisk
(2 obelisk op elkaar gestapeld)

Gestapelte Obelisk
(2 Obelisk aufeinander gestapelt)
Obélisques Empilés
(2 obélisques empilés)

 Djed
Djed
Djed

» Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com
www.khet.nl

Logo, Packaging and Web Site Design
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Keep Packaging as it contains important information
Copyright © 2005-07 All Rights Reserved.

Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com
www.khet.nl

Logo, Packaging and Web Site Design
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Bewaar de verpakking. Deze bevat belangrijke informatie.
Copyright 2005-07 Alle rechten voorbehouden

Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com
www.khet.nl

Entwurf von Logo, Verpackung und Webseite
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Bewahren Sie diese Verpackung. Sie enthält wichtige Information.
Copyright 2005-07. Alle rechte vorbehalten.

Innovention Toys, LLC
New Orleans, LA 70131
www.khet.com
www.khet.nl

Conception logo, emballage et site web
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Ne pas jeter l'emballage. Il contient des informations importantes
Copyright © 2005-07 Tous droits réservés.

