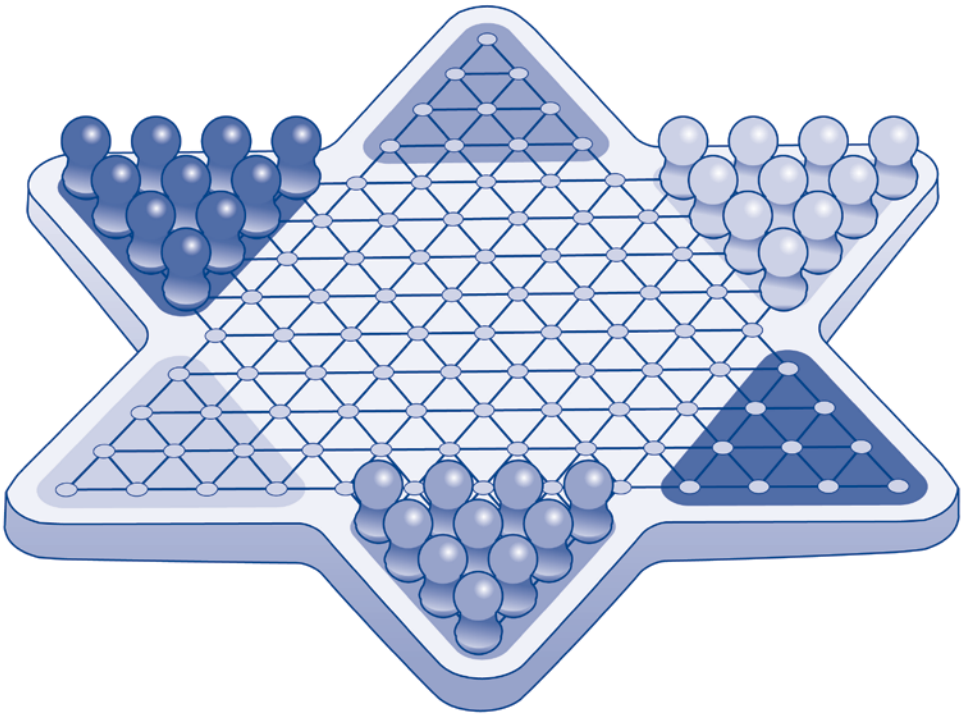
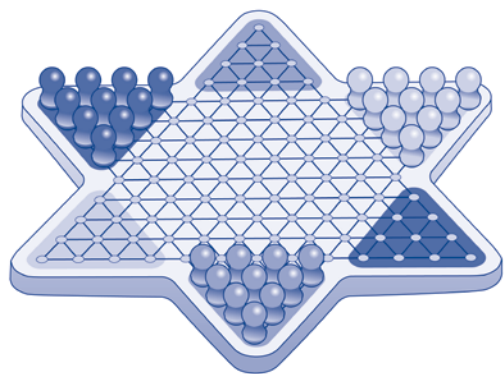


Chinese checkers
Halma
Dames chinoises
Damas chinas

Kinesisk skak
Dama cinese
Хальма





GB Chinese checkers

A game of skill and chance for 2 to 3 players.

1 game board, 30 pegs

Object of the game

The object of the game is to be the first player to move his 10 pegs across the board and into the triangle opposite.

Preparation

Each player chooses a colour and places the pegs of that colour on the triangle nearest to him.

The youngest player begins by jumping over one of the pegs in the first row with one from the second row.

Rules

- 1) Only one peg is moved at a time.
- 2) The peg is moved to one of the holes adjacent to it in any direction: forwards, sideways and backwards.
- 3) A peg can hop over other pegs, including those of other players, provided that the hole directly beyond it is vacant.
- 4) A peg can hop over several other pegs and change direction after each hop, so it is even possible to move a peg from the starting triangle across the board to the opposite triangle in one turn.
- 5) Once a peg has reached the opposite triangle it may not be moved out of the triangle, only within it.
- 6) A player cannot be prevented from winning because an opposing player's pegs occupy the destination triangle. In this case the player also wins if the remaining holes are occupied by his pegs.
- 7) Pegs may not be removed from the board.

Have fun playing!

D Halma

Ein Taktik- und Glücksspiel für 2 - 3 Mitspieler.

1 Spielbrett, 30 Spielfiguren

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, als erster seine 10 Spielfiguren auf die andere Seite des Spielbrettes zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt die Farbe seiner Spielsteine und stellt sie auf die ihm zugewandte Sternspitze des Spielbrettes.

Der jüngste Mitspieler beginnt und überspringt mit einer seiner Spielfiguren aus der zweiten Reihe eine beliebige Spielfigur aus der ersten Reihe.

Die Regeln

- 1) Es wird immer nur mit einer Spielfigur gezogen.
- 2) Die Spielfigur wird auf eines der freien Felder, die sich direkt neben ihr befinden, gesetzt. Dabei darf vorwärts, seitwärts und rückwärts gesetzt werden.
- 3) Andere Spielfiguren, auch die der anderen Mitspieler, dürfen übersprungen werden, wenn das dahinter liegende Feld frei ist.
- 4) Während eines Spielzuges kann man mehrere andere Figuren überspringen sowie nach jedem Sprung die Richtung wechseln.
So ist es möglich, während eines Spielzuges von einer Sternspitze in die andere zu ziehen.
- 5) Sobald eine Spielfigur die gegenüberliegende Sternspitze erreicht hat, darf sie die Spitze nicht mehr verlassen, sondern nur noch darin bewegt werden.
- 6) Ein Mitspieler kann nicht am Gewinnen gehindert werden, indem seine Sternspitze mit fremden Spielfiguren besetzt wird.
In diesem Fall gewinnt der Mitspieler auch dann, wenn die restlichen Felder mit seinen eigenen Spielfiguren besetzt sind.
- 7) Spielsteine dürfen nicht von dem Spielbrett genommen werden.

Wir wünschen viel Spaß.

F Dames chinoises

Jeu de stratégie et de hasard pour 2 à 3 joueurs

1 plateau de jeu, 30 pions

But du jeu

Le but du jeu est de faire passer le premier tous ses pions dans la partie opposée du plateau de jeu.

Préparation

Chacun des joueurs choisit une couleur de pions et place ceux-ci sur le plateau de jeu, sur la pointe de l'étoile qui lui fait face.

C'est le plus jeune des joueurs qui commence. Avec l'un de ses pions de la seconde rangée, il essaie de sauter par-dessus un autre pion situé dans la première rangée.

Règles du jeu

- 1) On joue toujours avec un seul pion à la fois.
- 2) Le pion doit être placé sur l'une des cases libres qui se trouvent juste à côté de lui. Il peut pour cela se déplacer en avant, en arrière ou en diagonale.
- 3) Il est possible de sauter par-dessus un pion, y compris ceux de ses adversaires, lorsque la case qui se trouve derrière est libre.
- 4) Lorsque c'est à son tour de jouer, on peut sauter par-dessus plusieurs pions en changeant de direction après chaque saut, ce qui permet de passer éventuellement d'un seul coup d'une pointe d'étoile à l'autre.
- 5) Dès qu'un pion a atteint la pointe de l'étoile opposée, il ne doit plus la quitter et ne peut plus se déplacer que dans cette zone.
- 6) On ne peut pas empêcher un joueur de gagner en occupant sa pointe d'étoile par des pions qui ne lui appartiennent pas. Dans ce cas, ce joueur est le gagnant, même si les cases restantes sont occupées par ses propres pions.
- 7) Il n'est pas permis de retirer des pions du plateau de jeu.

Amusez-vous bien!

E Damas chinas

Un juego de estrategia y suerte para 2 a 3 jugadores.

1 tablero de juego, 30 fichas

Objetivo del juego

El objetivo del juego es desplazar todas sus 10 fichas hacia el otro lado del tablero de juego antes que los demás jugadores.

Preparativos antes de iniciar el juego

Cada jugador elige el color de sus fichas y las posiciona en el tablero de juego dentro de la punta de la estrella que señale en su dirección.

El jugador de menor edad inicia el juego saltando con una ficha de la segunda fila por encima de una de las fichas de la primera fila que se encuentren directamente delante de la ficha que se mueva.

Reglas de juego

- 1) Sólo se puede mover una ficha a la vez.
- 2) La ficha puede ser movida hacia cualquier casilla libre que se encuentre directamente al lado. Eso quiere decir que la ficha puede ser desplazada hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados.
- 3) La ficha puede saltar por encima de otras fichas, también si se trata de fichas contrarias, siempre y cuando esté libre la casilla detrás de la ficha que se quiera saltar.
- 4) Durante una misma jugada es posible saltar por encima de varias fichas y cambiar de dirección después de cada salto. De esta manera es posible llegar de la punta de partida a la punta opuesta en una sola jugada.
- 5) En cuanto una ficha haya llegado a la punta opuesta de la estrella, ya no puede salir de allí. De ahora en adelante sólo podrá ser movida dentro de esa punta.
- 6) No se puede impedir que gane un jugador colocando fichas ajenas dentro de la punta a la que debe llegar. En este caso también gana ese jugador si logra ocupar todos las demás casillas de la punta con sus propias fichas.
- 7) No está permitido retirar fichas del tablero de juego.

¡Que se diviertan!

Een tactisch geluksspel voor 2 - 3 spelers.

1 speelbord, 30 pionnen

Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste 10 pionnen aan de andere kant van het speelbord te krijgen.

Vorbereiding van het spel

Iedere speler kiest de kleur van zijn pionnen en plaatst ze op de punt van de ster die naar hen wijst.

De jongste speler begint en springt met een van zijn pionnen uit de tweede rij over een willekeurige pion uit de eerste rij.

De regels

- 1) Er wordt telkens niet meer dan 1 pion verplaatst.
- 2) De pion wordt op een van de vrije velden die zich ernaast bevinden, geplaatst. Hierbij mag de pion voorwaarts, zijwaarts en achterwaarts verplaatst worden.
- 3) Over andere pionnen, ook die van de andere spelers, mag heengesprongen worden als het achterliggende veld vrij is.
- 4) Tijdens één spelbeurt kan men over meerdere pionnen heenspringen en ook na iedere sprong van richting veranderen. Zo is het mogelijk om tijdens een spelbeurt van de ene sterpunt naar de andere te trekken.
- 5) Zodra een pion de tegenoverliggende sterpunt bereikt heeft, mag deze de punt niet meer verlaten en enkel nog hierin bewogen worden.
- 6) Een tegenspeler kan niet van de overwinning gehouden worden door zijn sterpunt met vreemde pionnen te bezetten. De tegenspeler wint ook als de overige velden bezet zijn door zijn eigen pionnen.
- 7) Pionnen mogen niet van het speelbord genomen worden.

Veel plezier!

DK Kinesisk skak (Halma)

Strategi- og lykkespil for 2-3 spillere.

1 spillebræt, 30 brikker

Meningen med spillet

I dette spil gælder det om som den første at få flyttet sine 10 brikker over på den anden side af brættet.

Forberedelse

Hver spiller vælger brikker af en bestemt farve og anbringer dem i hjemmebasen, dvs. i den af stjernens takker, der vender ind mod ham selv.

Den yngster spiller i runden begynder, idet han springer med en brik fra 2. række over en af brikkerne i 1. række.

Spilleregler

- 1) Der må kun flyttes én brik ad gangen.
- 2) Brikken sættes i et af de tomme huller, der befinder sig enten lige foran, ved siden af eller bag ved brikken.
- 3) Når det er en spillers tur, kan han springe over en enkelt brik i en hvilken som helst anden farve til et tomt hul lige bag ved denne brik.
- 4) Hvis en spiller øjner chancen for at springe over endnu én eller flere brikker, må han gerne gøre dette. Spilleren må også gerne skifte retning hver gang brikken flyttes. På den måde kan brikken flyttes over i en anden af stjernens takker under én tur.
- 5) Når en brik er blevet flyttet over i takken overfor, må den ikke mere forlade denne, dvs. den må kun flyttes inden for selve takken.
- 6) En spiller kan ikke forhindres i at vinde ved at der anbringes brikker af en anden farve i vedkommendes stjernespid. I det tilfælde vil spilleren også vinde selvom de øvrige felter er besat med hans egne brikker.
- 7) Brikkerne må aldrig fjernes fra brættet.

Rigtig god fornøjelse med spillet!

① Dama cinese

Un gioco di tattica e di fortuna per 2 - 3 giocatori.

1 tabellone, 30 pedine

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di portare per primi le proprie 10 pedine sull'altro lato del tabellone.

Preparativi del gioco

Ogni giocatore sceglie il colore delle proprie pedine e le colloca sulla punta del tabellone a stella rivolta verso di sé.

Comincia il giocatore più giovane saltando con una delle sue pedine della seconda fila una pedina qualsiasi della prima fila.

Le regole

- 1) Si sposta una sola pedina alla volta.
- 2) La pedina viene collocata su una delle caselle libere ad essa adiacenti. Il movimento può avvenire in avanti, lateralmente e all'indietro.
- 3) È possibile saltare altre pedine, anche quelle degli altri giocatori, se la casella alle loro spalle è libera.
- 4) In un'unica mossa è possibile saltare varie pedine e cambiare direzione ad ogni salto. Ciò consente di passare da una punta di stella all'altra nel corso di una sola mossa.
- 5) Quando una pedina raggiunge la punta opposta della stella, non può più uscirne. Può solo muoversi al suo interno.
- 6) Non è possibile impedire la vittoria a un giocatore occupando con pedine avversarie la sua punta. In tal caso il giocatore vince anche se le restanti caselle sono occupate dalle sue proprie pedine.
- 7) Non è consentito ritirare pedine dal tabellone.

Buon divertimento!

P Halma

Um jogo de tática e sorte para 2 a 3 jogadores.

1 tabuleiro de jogo, 30 piões

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é conseguir levar em primeiro lugar, todos os 10 piões para o lado oposto do tabuleiro.

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe a cor dos seus piões e coloca-os no triângulo do tabuleiro cuja ponta está voltada para si

O jogador com a menor idade inicia o jogo e salta move um pião da segunda fila, saltando um pião qualquer da primeira fila.

Regras

- 1) Apenas pode ser movido um pião por jogada.
- 2) O pião é colocado numa casa livre adjacente. Esta pode ser a casa à sua frente, atrás, e lados.
- 3) Piões, mesmo dos adversários, podem ser saltados, se a casa imediatamente adjacente a estes se encontra livre.
- 4) Durante uma jogada, é possível saltar vários piões adjacentes, bem como mudar a direcção do movimento. Deste modo, é possível numa só jogada, saltar de uma ponta do tabuleiro para a ponta oposta.
- 5) Assim que um pião atinge o triângulo oposto ao triângulo de partida, não pode mais ser movido para fora deste, mas apenas dentro desta área.
- 6) Um jogador não pode ser impedido de ganhar por um adversário, ocupando casas do triângulo por piões adversários. Em tal caso, o jogador obtém a vitória quando consegue ocupar todas as casas restantes do triângulo com as suas peças.
- 7) Os piões não podem ser retirados do tabuleiro.

Divirta-se.

Тактическая игра для 2 - 6 игроков.

1 игровая доска, 60 игровых фишек

Цель игры

Выигрывает тот, кто первым переведёт свои 10 фишек в противоположный угол игровой доски.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает цвет своих фишек и ставит их в ближний к нему угол игровой доски.

Начинает игру самый младший игрок, перепрыгивая одной из фишек во втором ряду любую другую из первого ряда.

Правила

- 1) Делать ход можно только одной фишкой.
- 2) Фишку можно передвигать на соседнее свободное поле. При этом можно двигать её вперёд, в стороны и назад.
- 3) Можно перепрыгивать через свои и чужие фишки, если лежащее за ними поле свободно.
- 4) За один ход можно перепрыгнуть несколько фишек, а также менять после каждого прыжка направление. Таким образом, за один ход можно переместиться с одного угла доски на другой.
- 5) Как только фишка достигнет противоположного угла доски, ей больше нельзя его покидать, но перемещаться лишь в пределах этого угла.
- 6) Победе игрока не препятствуют чужие фишки, занявшие его угол. В этом случае игрок побеждает и тогда, когда оставшиеся поля заняты его собственными фишками.
- 7) Нельзя убирать фишки с игровой доски.

Мы желаем вам весёлой игры!

