

**Chinese checkers XXL**

**Halma XXL**

**Dames chinoises XXL**

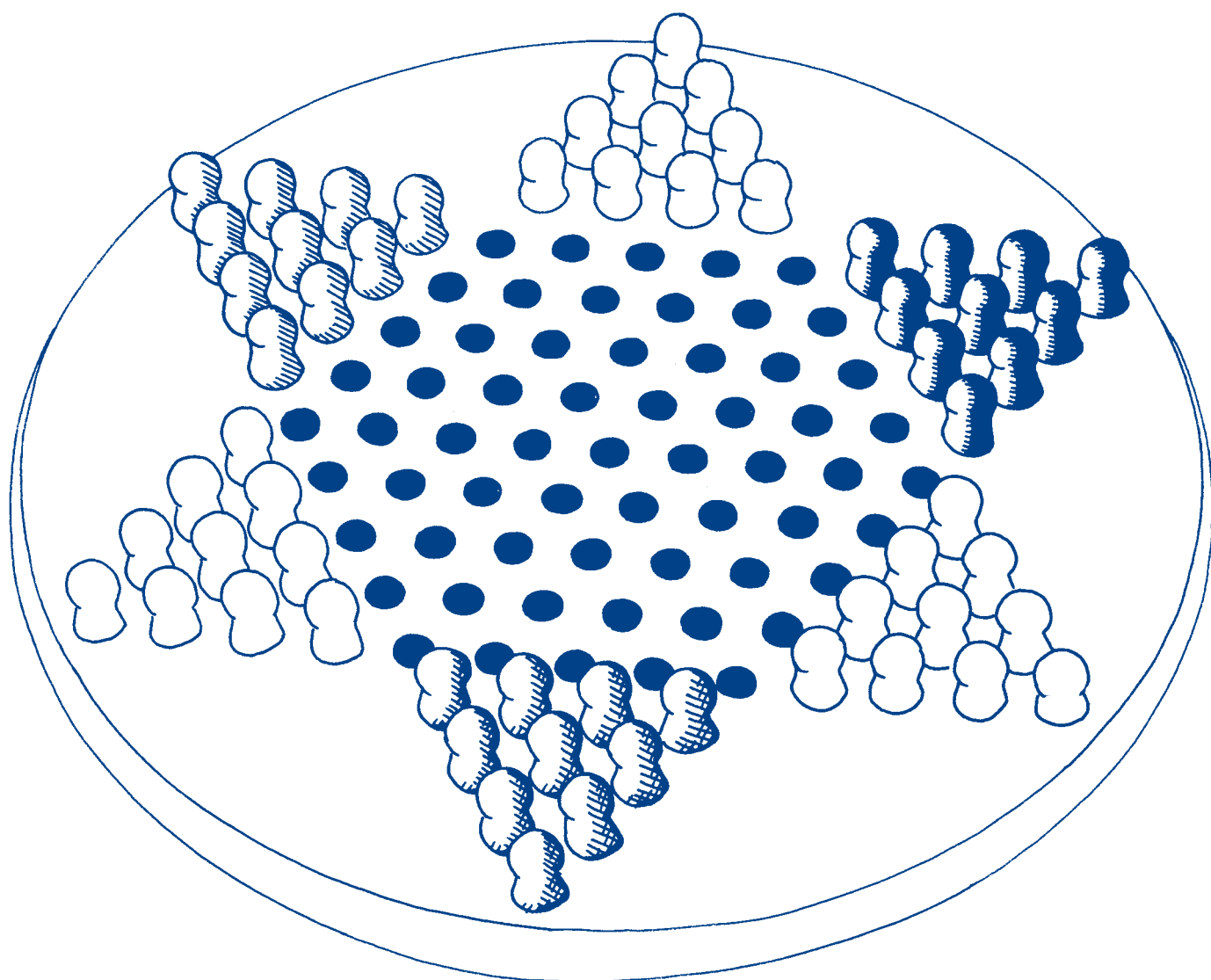
**Damas chinas XXL**

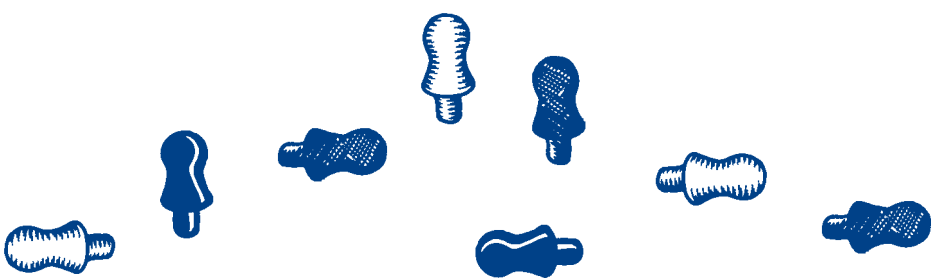
**Kinesisk skak XXL**

**Dama cinese XXL**

**Alma XXL**

**Хальма XXL**





## **GB Chinese checkers XXL**

Chinese checkers is a game of tactics and chance for 2 – 3 players.

Everyone will love playing Halma, as this is a game which can also be played by small children and people with impaired motor skills or with restricted handling ability.

1 game board in the shape of a six-pointed star, and sets of 10 figures in red, yellow, violet, green, blue and orange respectively.

### **Object of the game**

The winner is the first player to cleverly manoeuvre his figures into the opposite triangle.

### **Preparations for the game**

Each player places his 10 figures on the spaces in the point of the star of the same colour as his figures. There has to be an unoccupied star point left between the players in the game.

Now everyone tries to become the first to fill the opposite point of the star with his figures.

### **Rules of the game**

First you have to decide who starts. This could be the youngest or the player with the highest number from a throw of the die.

The players take turns at moving one of their figures. Play progresses clockwise. You can either move your figure or jump with it.

You can move in any direction: forwards, backwards, diagonally or to the side.

There can only be one figure on each space.

You can jump one of an opponent's figures or one of your own if it is directly in front of or next to the figure you are playing and there is an empty space behind it. You can also jump in any direction. Unlike draughts, the figure jumped is not taken out of play.

Chain jumps are jumps made one after the other as a continuous move. This means that a number of figures can be jumped in the one move. You can jump in any direction and even zigzag jumps are allowed. You decide for yourself how far you want to go with your chain jump, so you do not have to take a chain jump as far as it could possibly go, if you decide not to.

You should try to create chains with your own figures, although you should bear in mind that the opposing players can also benefit from your chain.

Of course it is best for you to jump as far as possible in the one move. However, from the tactical point of view you should concentrate on positioning your figures so that your opponent does not find an empty space behind your figures to help him along in the direction he is moving in.

### **End of the game**

The game ends when one player has occupied the last free space in the point of his star with his last figure.

### **Variant**

If there are two of you playing, you can also designate opposite points on the star as starting areas. You are then allowed to leave one of your figures standing in your own area as a guard to prevent your opponent from completely occupying your point of the star. Then you should make sure that your figure can follow on with just a few moves, otherwise you could actually stop yourself winning.

We wish you lots of fun with your Halma game.

## **ⓓ Halma XXL**

Halma ist ein Taktik- und Glücksspiel für 2 – 3 Mitspieler.

An diesem Halma-Spiel werden alle Freude haben, denn dieses Halmaspiel ist auch für kleine Kinder und Menschen mit motorischen oder taktilen Einschränkungen spielbar.

1 Spielbrett in Form eines sechszackigen Sterns, jeweils 10 rote, gelbe, violette, grüne, blaue und orangefarbene Spielfiguren.

### **Ziel des Spiels**

Wem es zuerst gelingt, seine Spielfiguren durch geschickte Züge in das gegenüberliegende Dreieck zu setzen, gewinnt das Spiel.

### **Spielvorbereitung**

Jeder Mitspieler setzt die 10 Spielfiguren seiner Farbe auf die Felder der gleichfarbigen Sternspitze. Dabei muss zwischen den teilnehmenden Spielern jeweils eine Sternspitze unbesetzt bleiben.

Jetzt versucht jeder, als Erster mit allen eigenen Spielfiguren alle Felder der gegenüberliegenden Sternspitze zu besetzen.

### **Die Regeln**

Zunächst müsst Ihr festlegen, wer das Spiel beginnen darf. Das kann der jüngste Mitspieler sein oder der mit einem Würfel die höchste Zahl würfelt.

Die Mitspieler bewegen abwechselnd eine eigene Spielfigur. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Mit der Spielfigur kannst Du entweder ziehen oder springen.

Beim Ziehen ist jede Zugrichtung erlaubt: vorwärts, rückwärts, diagonal oder seitwärts.

Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen.

Eine gegnerische oder eigene Spielfigur darf übersprungen werden, wenn er direkt vor oder neben Deiner Figur steht und sich dahinter ein freies Feld befindet. Dabei darfst Du in jede Richtung springen. Anders als im Dame-Spiel wird die übersprungene Figur nicht aus dem Spiel genommen.

Kettensprünge sind aufeinanderfolgende Sprünge. In einem Zug können dabei mehrere Spielfiguren übersprungen werden. Du kannst dabei in jede Richtung springen, auch Zickzacksprünge sind erlaubt. Wie weit Du bei einem Kettensprung springst, entscheidest Du ganz selbständig. Du musst also nicht alle Möglichkeiten eines Kettensprungs auch nutzen.

Du solltest versuchen, mit Deinen eigenen Spielfiguren Ketten aufzubauen. Davon kann allerdings auch der gegnerische Spieler profitieren.

Es ist natürlich in Deinem Interesse, in einem Zug so viel wie möglich zu springen. Taktisch solltest Du aber darauf achten, Deine Spielfiguren so aufzubauen, dass Dein Gegenspieler hinter Deinen Figuren kein freies Feld in seiner Laufrichtung vorfindet.

### **Spielende**

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler das Letzte freie Feld in seiner Sternspitze mit einer Spielfigur besetzt hat.

### **Spielvariante**

Wenn Ihr zu zweit spielt, könnt Ihr auch gegenüberliegende Sterne als Startfelder bestimmen. Dann ist es Dir auch erlaubt, in Deinem eigenen Feld eine Spielfigur zurück zu lassen um dem Gegner die vollständige Einnahme Deiner Sternspitze zu vereiteln. Dann solltest Du aber darauf achten, dass die Spielfigur mit wenigen Zügen folgen kann, um Deinen eigenen Sieg nicht zu verhindern.

Wir wünschen Euch viel Freude mit dem Halmaspiel.

## **(F) Dames chinoises XXL**

Le jeu des Dames Chinoises associe stratégie et chance pour 2 à 3 joueurs.

Tout le monde peut s'amuser aux Dames Chinoises puisque ce jeu convient aux plus petits comme aux personnes à la motricité ou aux sensations tactiles réduites.

1 plateau en forme d'étoile à 6 branches, 10 pions de chaque couleur : rouge, jaune, violet, vert, bleu et orange.

### **But du jeu**

Le gagnant est celui qui réussit à placer ses pions sur la branche d'étoile opposée à la sienne.

### **Préparation du jeu**

Chaque joueur pose ses 10 pions sur les emplacements de la branche d'étoile de la même couleur. Une branche d'étoile doit rester libre entre deux joueurs.

Chacun essaie de réussir le premier à placer tous ses pions sur les emplacements de la branche d'étoile opposée.

### **Les règles**

Dans un premier temps, vous devez décider du joueur qui commencera la partie. Il peut s'agir du plus jeune ou de celui qui obtient le meilleur chiffre au lancer d'un dé.

Les joueurs déplacent un pion chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Avec le pion, il est possible de se déplacer d'une case ou de sauter.

Toutes les directions sont possibles pour se déplacer: en avant, en arrière, en diagonale ou de côté

Un emplacement n'est occupé que par un pion.

Un pion adverse ou son propre pion peut être sauté uniquement s'il se trouve dans l'emplacement à côté ou devant ton pion et si une case est libre derrière. À la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise.

Les sauts en chaîne sont des sauts successifs. Plusieurs pions peuvent être sautés en un seul tour. Tu peux alors sauter dans toutes les directions même en zig-zag. C'est à toi de décider du chemin que prendra ton pion avec les sauts successifs. Il n'est pas forcément utile de continuer par tous les moyens à sauter des pions.

Tu peux essayer de construire une chaîne avec tes propres pions. Mais cette technique profite aussi à tes adversaires.

Il est dans ton intérêt de sauter le plus de pions possible en un seul tour. Fais tout de même attention à placer tes pions de telle façon à ce qu'aucun emplacement libre ne se trouve derrière tes pions sur le chemin de ton adversaire.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a posé son pion dans le dernier emplacement libre de sa branche d'étoile opposée.

### **Variante de jeu**

Si vous jouez à deux, vous pouvez décider de prendre chacun une des deux branches d'étoile opposées. Il t'est alors possible de garder un pion dans un de tes emplacements pour empêcher l'adversaire d'occuper entièrement la branche d'étoile. Fais cependant attention à ce que ce pion puisse rapidement rejoindre l'étoile opposée.

Amusez-vous bien avec les Dames Chinoises!

## **E Damas chinas XXL**

Damas chinas es un juego de estrategia y suerte para 2 o 3 jugadores.

Todos pueden divertirse con el juego Halma, ya que también es apropiado para niños pequeños y personas con limitaciones motoras o táctiles.

1 tablero de juego en forma de estrella de seis puntas, 10 piezas de cada color: rojo, amarillo, violeta, verde, azul y naranja.

### **Objetivo del juego**

Gana el juego el primero que consiga colocar sus piezas en el triángulo opuesto mediante jugadas ingeniosas.

### **Preparación del juego**

Cada jugador coloca las 10 piezas de su color en los campos de la punta del mismo color. Sin embargo, debe quedar una punta sin ocupar entre cada dos jugadores participantes respectivamente.

Ahora cada uno intenta ser el primero en ocupar todos los campos de la punta directamente en frente de la suya con sus propias piezas.

### **Las reglas**

Primero deberá decidirse quién iniciará el juego. Puede ser por ejemplo el jugador más joven o el que obtenga el número más alto al tirar un dado.

Los jugadores mueven alternadamente una pieza propia. Los turnos se juegan en el sentido de las manecillas del reloj. Las piezas pueden moverse arrastrándolas o saltando de un punto a otro.

Al arrastrarlas se pueden mover en cualquier dirección: Hacia delante, hacia atrás, en diagonal o hacia los lados.

En cada campo puede haber solo una pieza.

Puede saltarse una pieza de otro jugador o una pieza propia cuando esta está directamente enfrente o junto a tu pieza y detrás hay un campo libre. Se puede saltar en cualquier dirección. A diferencia del juego de damas, la pieza saltada no se retira del tablero.

Los saltos en cadena son saltos consecutivos. En una jugada es posible saltar varias piezas. Es posible saltar en cualquier dirección, también en zigzag. Tú mismo puedes decidir qué tanto avanzas en un salto en cadena. Es decir que no es necesario aprovechar todas las posibilidades de un salto en cadena.

Te conviene tratar de formar cadenas con tus propias piezas, pero toma en cuenta que también tus oponentes pueden beneficiarse de esto.

Desde luego te sirve saltar lo más posible en una jugada. Sin embargo, por estrategia debes tratar de colocar tus piezas de tal forma que tu oponente no encuentre un campo libre detrás de tus piezas en su dirección de movimiento.

### **Fin del juego**

El juego termina cuando un jugador ha ocupado con una pieza el último campo libre en su punta.

### **Variación del juego**

Si se juega entre solo dos jugadores también es posible iniciar desde puntas opuestas. En este caso puedes también dejar una de tus piezas en tu punta para evitar que tu oponente pueda ocupar completamente la punta. Aquí debes entonces cuidar que sea posible avanzar la pieza a la punta opuesta con pocos movimientos para que puedas ganar.

Deseamos que os divirtáis con el juego Halma.

Halma is een tactisch geluksspel voor 2 – 3 spelers.

Dit halmaspel biedt plezier voor iedereen, want het is ook geschikt voor kleine kinderen en mensen met motorische of sensorische beperkingen.

1 speelbord in de vorm van een zespuntige ster met rode, gele, paarse, groene, blauwe en oranje pionnen (10 van elk).

### **Doel van het spel**

Wie er als eerste in slaagt met tactische zetten zijn pionnen in de tegenoverliggende driehoek te plaatsen, wint het spel.

### **Spelvoorbereiding**

Elke speler plaatst de 10 pionnen van zijn kleur op de velden van de sterpunt in dezelfde kleur. Hierbij moet tussen de deelnemende spelers telkens een sterpunt onbezet blijven.

Nu probeert elke speler als eerste met al zijn pionnen alle velden van de tegenoverliggende sterpunt te bezetten.

### **De regels**

Eerst moeten jullie bepalen wie het spel mag beginnen. Dat kan bijvoorbeeld de jongste speler zijn of wie met de dobbelstenen het hoogste gooit.

De spelers verplaatsen afwisselend een van hun pionnen. Er wordt met de klok mee gespeeld. Je kunt je pion verschuiven of over andere pionnen laten springen.

Bij het verschuiven is elke richting toegestaan: voorwaarts, achterwaarts, diagonaal of zijwaarts.

Op een veld mag altijd slechts één pion staan.

Je pion mag over een andere pion van jezelf of van een tegenspeler springen, als deze direct voor of naast de pion die je wilt verplaatsen, staat en als het veld aan de andere kant vrij is. Hierbij mag je in elke richting springen. Anders dan bij het damspel wordt de pion waarover je gesprongen bent, niet uit het spel genomen.

Een kettingsprong is een reeks van elkaar opvolgende sprongen. Zo kan je pion in één beurt over meerdere andere pionnen springen. Hierbij mag je in elke richting springen en zijn ook zigzagsprongen toegestaan. Hoe ver je bij een kettingsprong springt, beslis je helemaal zelf. Je hoeft dus niet alle mogelijkheden van een kettingsprong ook echt te gebruiken.

Je zou moeten proberen om met je eigen pionnen een ketting te vormen. Maar hou er wel rekening mee dat ook je tegenspelers hiervan kunnen profiteren.

Het is natuurlijk in je voordeel om in één beurt over zo veel mogelijk pionnen te springen. Maar uit tactische overwegingen moet je proberen je pionnen zo op te stellen, dat je tegenspelers achter jouw pionnen geen vrije velden in hun eigen looprichting aantreffen.

### **Einde van het spel**

Het spel is beëindigd, als een speler het laatste vrije veld in zijn sterpunt met een pion heeft bezet.

### **Spelvarianten**

Als jullie met z'n tweeën spelen, kunnen jullie ook tegenover elkaar liggende sterpunten als startvelden kiezen. Dan kun je bijvoorbeeld in je eigen veld een pion laten staan, om zo te verhinderen dat je tegenspeler jouw sterpunt volledig inneemt. Je moet er dan wel voor zorgen dat je pion in weinig zetten de overzijde kan bereiken, om je eigen overwinning niet in gevaar te brengen.

Wij wensen jullie veel plezier met het halmaspel.

## **DK Kinesisk skak XXL**

Halma spilles af 2-3 personer og er et spil som handler om taktik og held.

Halma er et spil som alle vil synes om. Det kan endog spilles af små børn samt personer med motoriske vanskeligheder.

Spillet indeholder 1 stjerneformet bræt og 6 sæt af hver 10 brikker i farverne rød, gul, lilla, grøn, blå og orange.

### **Spillet**

Vinderen af spillet er den som først får flyttet alle sine brikker over til den modsatte stjernespids.

### **Opsætning af spillet**

Hver spiller sætter sine brikker i rubrikkerne på den spids af stjernen der har samme farve. Der skal være en tom stjernespids mellem hver af spillerne.

Dernæst skal alle spillere forsøge at blive den første til at fylde den modsatte stjernespids op med sine brikker.

### **Regler for spillet**

Først skal det besluttes hvem der skal starte. Det kan enten være den yngste spiller eller den som får flest point ved kast af en terning.

Spillerne skiftes til at flytte en af deres brikker ved enten at rykke eller hoppe med dem. Der spilles med uret. Brikkerne kan bevæges i alle retninger – fremad, tilbage, diagonalt og til siden.

Der må kun være en brik i hver rubrik.

Man kan hoppe over en brik (egen eller en modstanders) såfremt denne står lige foran eller ved siden af den brik som man flytter og såfremt man hopper til en tom rubrik. Man må gerne hoppe i alle retninger. Brikken som man hopper over bliver stående.

Det er ligeledes tilladt at foretage flere hop i træk. Spilleren bestemmer selv hvor mange hop han vil foretage i et træk samt i hvilken retning. Det er tilladt at hoppe i zig-zag.

Det er taktisk klogt at lave "stier" af sine brikker til at hoppe i, dog skal man tage sig i agt for at disse "stier" også kan benyttes af andre spillere.

Det vil umiddelbart også være smart at forsøge at hoppe så langt som muligt. Samtidig kan man prøve at gøre det vanskeligt for andre spillere at finde en tom rubrik bag en brik i den retning som de andre spillere skal flytte deres brikker.

Spillet er afsluttet når en spiller har flyttet sin sidste brik til den sidste tomme rubrik i stjernespiden.

### **Variant af spillet for 2 spillere**

De 2 spillere skal udpege modsatte stjernespidser som startområder. Modstanderens stjernespids bliver således også målet. Det er tilladt at efterlade en af sine brikker i sit eget startområde for at forhindre modstanderen i at få fyldt stjernespiden helt op. Man bør dog her sørge for at netop denne brik kan flyttes hurtigt til eget mål for ikke at forhindre at man selv vinder spillet.

God fornøjelse!



## ① Dama cinese XXL

Halma è un gioco di tattica e di fortuna per 2 – 3 giocatori.

Tutti possono divertirsi con questo gioco, in quanto Halma è adatto anche ai bambini piccoli e alle persone con limitazioni motorie o tattili.

1 tavoliere a forma di stella a sei punte, dieci pedine per ogni colore: rosso, giallo, viola, verde, blu, arancione.

### **Scopo del gioco**

Vince il gioco colui che per primo riesce a portare con abili mosse tutte le sue pedine nel triangolo opposto.

### **Preparazione del gioco**

Ogni giocatore dispone le 10 pedine del suo colore sui campi della punta dello stesso colore. Tra i vari giocatori partecipanti deve sempre esserci una punta della stella che rimane vuota.

Ora ognuno deve cercare di occupare per primo tutti i campi del triangolo opposto con le proprie pedine.

### **Regole**

Per prima cosa si deve decidere chi inizierà il gioco. Può trattarsi del giocatore più giovane o di chi ottiene il numero più alto lanciando un dado.

Ogni giocatore muove a turno una delle proprie pedine. Si gioca in senso orario. Con la pedina è possibile spostarsi oppure saltare.

Quando ci si sposta sono ammesse tutte le direzioni: avanti, indietro, in diagonale o lateralmente.

Su ogni campo deve sempre trovarsi una sola pedina.

Una pedina avversaria o propria può essere saltata quando essa si trova direttamente davanti o di fianco alla pedina da muovere (dietro alla pedina da saltare deve esserci un campo libero). È possibile saltare in qualsiasi direzione. A differenza del gioco della Dama, la pedina saltata rimane in gioco.

I salti concatenati sono salti che avvengono uno di seguito all'altro: in una sola mossa è quindi possibile saltare più pedine. Si può saltare in qualsiasi direzione e sono consentiti anche i salti a zig-zag. Durante un salto concatenato, ognuno decide da sé quanto saltare. Non è quindi obbligatorio sfruttare tutte le possibilità di un salto concatenato.

Bisognerebbe cercare di concatenare le proprie pedine; di questo tuttavia può trarre vantaggio anche il giocatore avversario.

Naturalmente è nel proprio interesse cercare di saltare il più possibile in una sola mossa. Tatticamente però bisogna fare attenzione a posizionare le proprie pedine di modo che il giocatore avversario non vi trovi dietro un campo libero nella propria direzione di avanzamento.

### **Fine del gioco**

Il gioco finisce quando un giocatore riesce ad occupare con una pedina l'ultimo campo libero nella sua punta di stella.

### **Variante di gioco**

Se si gioca in due, è possibile utilizzare anche triangoli opposti come campi di partenza. In questo caso è permesso lasciare una pedina nel proprio campo per impedire all'avversario di occupare completamente la propria punta di stella. Accertarsi però che la pedina rimasta indietro sia in grado recuperare in poche mosse, in modo da non compromettere anche la propria vittoria.

Buon divertimento!

## **P** Alma XXL

O Halma é um jogo de tática e sorte para 2 ou 3 jogadores.

Com este jogo Halma todos poderão divertir-se pois pode ser jogado também por crianças pequenas e pessoas com limitações motoras.

1 tabuleiro de jogo na forma de uma estrela de seis pontas com 10 peças de jogo vermelhas, 10 amarelas, 10 violeta, 10 verdes, 10 azuis e 10 laranja.

### **Objectivo do jogo**

Ganha o jogo aquele que conseguir primeiro colocar as suas peças de jogo no triângulo do lado oposto, através de jogadas hábeis.

### **Preparação do jogo**

Cada jogador coloca as 10 peças de jogo da sua cor nas casas da ponta da estrela com a mesma cor. Entre cada um dos jogadores participantes deve permanecer uma ponta da estrela livre.

Agora, cada um tenta ocupar com as suas peças de jogo todas as casas da ponta da estrela do lado oposto.

### **Regras do jogo**

Primeiro é necessário decidir quem começa a jogar. Pode ser o jogador mais jovem ou a decisão pode ser tomada com um dado, começando quem tira o número mais elevado.

Os jogadores deslocam alternadamente uma das suas peças de jogo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Com a tua peça de jogo podes avançar ou saltar.

Ao avançar a peça é permitido o movimento em todas as direcções: para a frente, para trás, na diagonal ou na lateral.

Em cada casa deve encontrar-se sempre apenas uma peça de jogo.

É possível saltar sobre a peça de jogo do adversário ou a sua própria peça se esta se encontrar directamente antes ou ao lado da tua peça e se, após esta, existir uma casa livre. Neste caso podes saltar em qualquer direcção. Ao contrário do jogo das Damas, a peça sobre a qual se saltou não é eliminada do jogo.

Os saltos em cadeia são saltos sucessivos. Numa jogada é possível saltar várias peças de jogo. Podes saltar em qualquer direcção e também são permitidos saltos em ziguezague. És tu próprio quem decide a dimensão do teu salto em cadeia. E é claro que também não precisas aproveitar todas as possibilidades de um salto em cadeia.

Deves tentar construir cadeias com as tuas próprias peças de jogo. Mas o jogador adversário também pode beneficiar desta situação.

É claramente do teu interesse saltar o mais possível numa só jogada. No entanto, taticamente, também deves prestar atenção para que, ao se movimentar, o teu adversário não encontre uma casa livre após as tuas peças.

### **Fim do jogo**

O jogo termina quando um jogador ocupa a última casa livre da sua ponta da estrela com uma peça de jogo.

### **Variante do jogo**

Se jogado a dois, também é possível definir como campos de início a estrela do lado oposto. Nesse caso também é permitido deixar uma peça de jogo no teu próprio campo para impedir o adversário de tomar por completo a tua ponta da estrela. Aí deves também prestar atenção para que a peça de jogo possa ser deslocada com poucas jogadas para não impedir a tua própria vitória.

Desejamos que se divirtam muito com o jogo Halma.

Хальма - это игра на тактику и удачу для 2 – 3 игроков.

Эта игра порадует всех, ведь в Хальму можно играть даже маленьким детям и людям с ограниченными моторными и тактильными способностями.

1 игровая доска в форме шестиконечной звезды, по 10 красных, жёлтых, фиолетовых, зелёных, синих и оранжевых фишек.

### **Цель игры**

В игре побеждает тот, кто удачными ходами переведёт свои игровые фишки в противоположный треугольник.

### **Подготовка к игре**

Каждый участник устанавливает 10 фишек своего цвета на поля соответствующего луча звезды. При этом между участвующими игроками один луч звезды должен оставаться незанятым.

Каждый стремится первым занять всеми собственными фишками все поля противоположного луча звезды.

### **Правила**

Сначала нужно определить, кто начнёт игру. Это может быть либо самый юный участник, либо тот, кто выбросит на кубике больше всего очков.

Игроки по очереди двигают собственные фишки. Переход хода происходит по часовой стрелке. Своей фишкой можно либо ходить, либо прыгать.

Хождение разрешается в любом направлении: вперёд, назад, по диагонали или в сторону.

На каждом поле может стоять только одна фишка.

Фишку противника или собственную фишку можно перепрыгнуть, если она стоит перед или рядом с твоей фишкой, и за ней находится свободное поле. При этом можно прыгать в любом направлении. В отличие от шашек фишка, которую перепрыгнули, не снимается с доски.

Многократные прыжки - это прыжки, следующие один за другим. При этом за один ход можно перепрыгнуть несколько игровых фишек. При этом прыжки возможны в любом направлении, даже по диагонали. Насколько далеко ты прыгнешь за один раз, решаешь ты сам. Ведь ты не обязан использовать все возможности прыжков в ходе.

Ты должен постараться выстроить цепочки своими собственными фишками. Однако ими могут воспользоваться и твои противники.

Разумеется, в твоих интересах сделать максимальное число прыжков за один ход. Однако тактически следует выстраивать свои фишки так, чтобы не открыть за ними свободного пространства для противников.

### **Конец игры**

Игра заканчивается, когда один из игроков закрыл своей фишкой последнее свободное поле на своём луче звезды.

### **Вариант игры**

Если вы играете вдвоём, вы можете выбрать в качестве начальных полей противоположные лучи звезды. В этом случае ты можешь оставить одну из фишек на своём поле, чтобы не позволить противнику полностью занять твой луч звезды. Однако, чтобы не упустить собственную победу, тебе нужно будет подумать о том, чтобы эта фишка могла быстро догнать остальные.

Желаем вам хорошо провести время за игрой Хальма.

