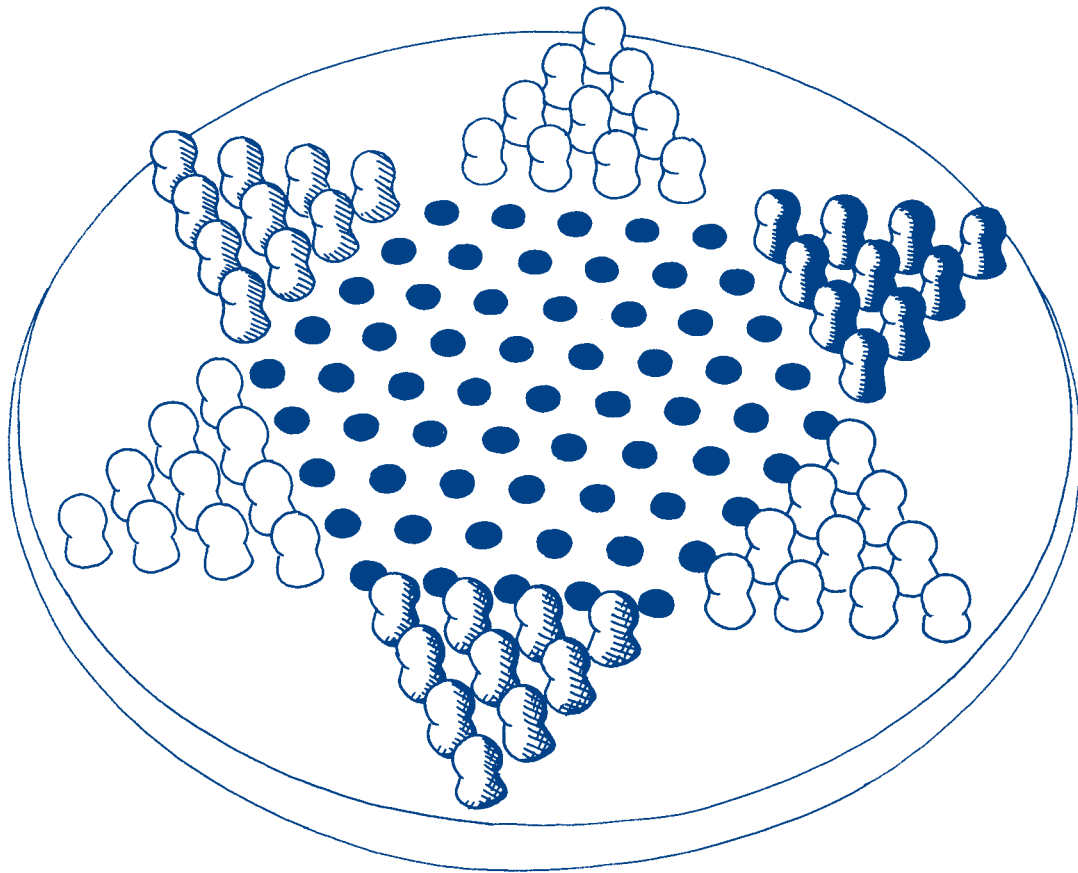
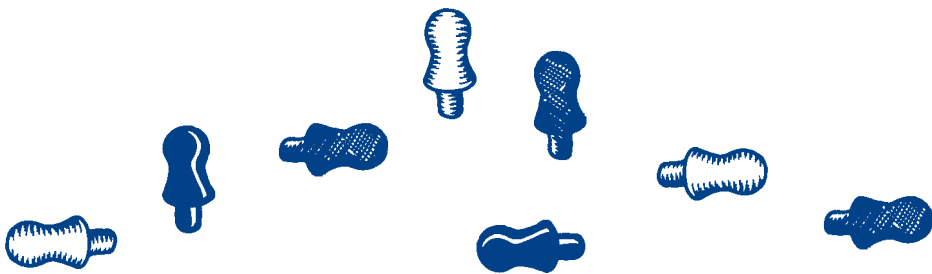


Chinese checkers
Halma
Dames chinoises
Damas chinas

Kinesisk skak
Dama cinese
Хальма





GB Chinese checkers

A game of skill and chance for 2 to 6 players.

1 game board, 60 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) If fewer than 6 people are playing the pegs may also be moved into the empty triangles.
- 8) Pegs may not be removed from the board.

Variation

If 2 or 3 people are playing, each player can also try to play with 20 or 30 pegs. Here too, the winner is still the first player to move 10 pegs of one colour to the opposite triangle.

Have fun playing!

D Halma

Ein Taktik- und Glücksspiel für 2 - 6 Mitspieler.

1 Spielbrett, 60 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) Spielen weniger als 6 Mitspieler, darf auch in die leerstehenden Sternspitzen gezogen werden.
- 8) Spielsteine dürfen nicht von dem Spielbrett genommen werden.

Tipp einer Spielvariante

Spielen 2 oder 3 Mitspieler, kann jeder auch versuchen, mit 20 oder 30 Spielfiguren zu spielen. Gewonnen hat ein Mitspieler auch jetzt nur dann, wenn 10 Spielfiguren einer Farbe in der gegenüberliegenden Sternspitze stehen.

Wir wünschen viel Spaß.

F Dames chinoises

Jeu de stratégie et de hasard pour 2 à 6 joueurs

1 plateau de jeu, 60 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) Si le nombre de joueurs est inférieur à 6, les joueurs peuvent également placer leurs pions sur les pointes d'étoile inoccupées.
- 8) Il n'est pas permis de retirer des pions du plateau de jeu.

Variante possible

Si les joueurs sont au nombre de 2 ou de 3, chacun d'eux peut également essayer de jouer avec 20 ou 30 pions. Là encore, il faut parvenir pour gagner à placer 10 pions de la même couleur dans la pointe d'étoile opposée.

Amusez-vous bien !

E Damas chinas

Un juego de estrategia y suerte para 2 a 6 jugadores.

1 tablero de juego, 60 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) Si juegan menos de 6 personas también está permitido utilizar las casillas de las puntas vacías.
- 8) No está permitido retirar fichas del tablero de juego.

Sugerencia para variar el juego

Si sólo juegan 2 o 3 personas, cada una puede intentar de jugar con 20 o 30 fichas. En este caso también gana aquel jugador que logre desplazar 10 fichas de un color a la punta de estrella opuesta.

¡Que se diviertan!

Halma

Een tactisch geluksspel voor 2 - 6 spelers.

1 speelbord, 60 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) Als er minder dan 6 spelers spelen, mag men zich ook naar de leegstaande sterpunten verplaatsen.
- 8) Pionnen mogen niet van het speelbord genomen worden.

Tip voor een spelvariant

Als er 2 of 3 spelers zijn, kan elke speler proberen met 20 of 30 pionnen te spelen. Een speler heeft pas gewonnen als 10 pionnen van een kleur in de tegenoverliggende sterpunt staan.

Veel plezier!

DK Kinesisk skak (Halma)

Strategi- og lykkespil for 2-6 spillere.

1 spillebræt, 60 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 stjernespidser.
I det tilfælde vil spilleren også vinde selvom de øvrige felter er besat med hans egne brikker.
- 7) Hvis der er under 6 spillere, må de tomme stjernespidser gerne inddrages i spillet.
- 8) Brikkerne må aldrig fjernes fra brættet.

Tip eller spillevariant

Hvis der er 2 eller 3 spillere, kan hver af dem f.eks. forsøge at spille med 20 eller 30 brikker. Men uanset hvad, så vindes spillet først i det øjeblik en af spillerne har fået flyttet 10 brikker af én farve over i den modsatte stjernespidser.

Rigtig god fornøjelse med spillet!

① Dama cinese

Un gioco di tattica e di fortuna per 2 - 6 giocatori.

1 tabellone, 60 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) Se al gioco partecipano meno di 6 giocatori, è consentito spostare le pedine anche sulle punte vuote della stella.
- 8) Non è consentito ritirare pedine dal tabellone.

Suggerimento per una variante del gioco

Se al gioco partecipano 2 o 3 giocatori, ciascuno di loro può anche provare a giocare con 20 o 30 pedine. Anche in questo caso, si vince solo quando 10 pedine di un colore vengono a trovarsi nella punta opposta della stella.

Buon divertimento!

P Halma

Um jogo de tática e sorte para 2 a 6 jogadores.

1 tabuleiro de jogo, 60 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, trás, 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 destro 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) Se é jogado com menos de 6 jogadores, os piões podem também ser movidos para os triângulos vazios.
- 8) Os piões não podem ser retirados do tabuleiro.

Dica para uma variante do jogo

Se jogam 2 ou 3 jogadores, cada um deles poderá jogar com 20 ou 30 piões. Em tal caso, Vencedor continua a ser aquele que consegue levar 10 piões da mesma cor para o triângulo oposto ao triângulo de partida dessa cor.

Divirta-se.



Хальма

Тактическая и азартная игра для 2 – 6 игроков.

1 доска, 60 фигур для игры.

Цель игры

Целью игры является первым поставить свои 10 фигур на другую сторону доски.

Подготовка игры

Каждый игрок выбирает цвет своих фигур и устанавливает их в предназначенное для него острие звезды.

Начинает самый молодой игрок и одной из своих фигур из второго ряда перепрыгивает любую фигуру из первого ряда.

Правила

- 1) Всегда ходят только одной фигурой.
- 2) Фигура ставится на свободное поле, которое находится прямо возле нее.
При этом разрешается ставить вперед, вбок или назад.
- 3) Другие фигуры, также и других игроков, разрешается перепрыгивать, если расположенное за нею поле свободно.
- 4) Во время хода можно перепрыгивать многие другие фигуры, а также после каждого прыжка менять направление.
Также во время хода возможно с одного острия звезды поставить в другое.
- 5) Как только одна фигура достигла расположенного напротив острия звезды, ей не разрешается больше покидать острие, а только там передвигаться.
- 6) Игрок не может препятствовать выигрышу тем, что его острие звезды занимает чужими фигурами. В этом случае игрок выигрывает и тогда, если оставшиеся поля заняты его собственными фигурами.
- 7) Если играют менее 6 игроков, разрешается ставить в стоящие пустыми острия звезды.
- 8) Фигуры не разрешается убирать с доски.

Тип варианта игры

Если играют 2 или 3 игрока, каждый может пытаться играть с 20 или 30 фигурами. И в этом случае также выигрывает игрок, когда 10 фигур одного цвета стоят в противоположном острие звезды.

Мы желаем Вам большого удовольствия.

