

	Spielanleitung	Seite 2
	Playing instruction	page 2
	Règle du jeu	page 3
	Instrucciones del juego	página 3
	Istruzioni di gioco	pagina 4
	Spelhandleiding	pagina 4
	Spilleregler	side 5
	Spelanvisning	sida 5
	Instrukcja gry	strona 6
	Инструкция к игре	страница 6

Halma

DE



2 - 6



6 - 99



10 min. - ∞

Spielvorbereitung:

Die Partner wählen zu Beginn des Spiels ihre farbigen Spielsteine aus und stellen sie in gegenüberliegenden Dreiecken des Spielfeldes auf.

Variante A:

Abwechselnd wird jeweils ein Spielstein in eine freie Position gezogen oder über einen eigenen oder fremden Spielstein hinweg in die nächste freie Position gesetzt. Dieser Sprung kann mehrfach hintereinander in einem Spielzug ausgeführt werden.

Variante B:

Die Spielsteine dürfen nicht gezogen werden, sondern müssen immer springend bewegt werden. Hierbei kann man einen oder beliebig viele, lückenlos hintereinander stehende eigene oder fremde Spielsteine überspringen.

Spielverlauf:

Während eines Spielzugs sind bei beiden Varianten Richtungswechsel erlaubt. Auch darf man Spielsteine im nächsten Zug wieder zurück setzen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Spielsteine im gegenüberliegenden Dreieck stehen hat.

Mühle

Inhalt:

1 Spielbrett
9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Spielbeginn:

Die Spielsteine werden nach Farbe unter den Spielern aufgeteilt. Das Los bestimmt den Spieler, der zuerst einen Stein setzen darf.

Spielverlauf:

Abwechselnd platzieren beide Spieler je einen Spielstein auf dem Spielbrett. Gesetzt werden darf der Stein entweder auf das Ende oder die Mitte einer Linie. Sind alle Spielsteine gelegt, wird das Spiel durch abwechselndes Ziehen eines frei gewählten Spielsteins in die nächste freie Spielbrettposition fortgesetzt. Dabei darf weder ein eigener noch ein fremder Spielstein übersprungen werden.

Ziel des Spiels:

Eine oder mehrere „Mühlen“ zu erhalten.

(Mühle = drei Spielsteine einer Farbe in einer waagerechten oder senkrechten Reihe)

Eine „Mühle“ berechtigt den Besitzer, einen Spielstein des Gegners vom Brett zu nehmen. Es darf allerdings kein Stein aus einer geschlossenen „Mühle“ entfernt werden.

Den Spielern ist es nun erlaubt, ihre Mühlen zu öffnen (einen Stein aus der Reihe zu setzen) und im nächsten oder einem späteren Spielzug wieder zu schließen. Jedes Mal wenn eine Mühle geschlossen wird, darf ein Spielstein des Gegners vom Brett genommen werden.

Hat ein Spieler nur noch drei Spielsteine, so darf er in beliebige freie Positionen, auch über Spielsteine hinweg springen.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst weniger als drei Spielsteine auf dem Brett hat, hat verloren.

Chinese Checkers

GB

Before starting the game:

The players choose which colour they want to play with at the beginning of the game and set them up in opposing triangles on the board. The basic aim is to aim is to bring one's own pieces into the opponent's triangle.

Version A:

Taking turns, pieces are moved to an empty field. Jumping over one piece, either one's own or an opponent's is allowed, onto the next free space. In the course of one move several jumps can be made, one after the other.

Version B:

The moves in this version are only jumping moves so that a line of pieces has to be built up. Here, the player can jump over either his own or the opponent's single or an uninterrupted row of pieces, in one move.

Course of the game:

In both variants, changing direction of the move is allowed. It is also possible to move one's pieces back when the next turn comes around.

The winner is the player, whose pieces are all in the opponent's triangle first.

Nine Men's Morris

Contents:

1 playing board
9 white and 9 black pieces

To start the Game:

The colours are allocated to the players. A draw determines the player who first lays one of his pieces.

The run of the game:

Alternately both players lay one piece each on the board. This is to be set either at one end or in the middle of a line. When all pieces are set, play continues by alternate moves to an unoccupied spot of the players own free choice whereby neither one's own nor the opponent's pieces may be jumped over.

The Aim of the Game:

To form one or more "mills".

(Mill = three pieces of one colour in a horizontal or a vertical row)

Whoever gets a "mill" is entitled to take one of his opponent's pieces from the board. It is not allowed however to remove pieces from a "mill". The players are allowed to open their mills (to move a piece out of the row) and in the next move or later close it again making a "new" mill. Every time a mill is made one of the opponent's pieces may be taken from the board.

If a player has only three pieces left on the board, then here he is allowed to move onto any free position at all, also to jump over pieces.

End of the Game:

The player who is the first to have less than three pieces on the board is the loser.

Halma

FR

Préparation du jeu:

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit la couleur de ses pions et les posent en forme de triangle sur le plateau de jeu en face des pions de son adversaire.

Variante A :

Chaque joueur déplace à tour de rôle un pion, soit directement sur une case vide ou en le faisant sauter par-dessus un de ses pions ou même par-dessus un pion adverse afin de le mettre sur une case vide. Ce saut peut être exécuté plusieurs fois de suite au cours d'un même coup.

Variante B :

Les joueurs n'ont pas le droit de déplacer leurs pions que d'une seule case mais sont obligés de les faire sauter. Il est possible de sauter par-dessus un ou plusieurs de ses propres pions ou ceux de l'adversaire.

Déroulement du jeu:

Dans les deux variantes il est autorisé de changer de direction au cours d'un coup ainsi que de remettre un pion à son ancienne place lors du coup suivant. **Le joueur qui réussit en premier à amener tous ses pions sur le triangle adverse a gagné.**

Le moulin

Contenu:

1 plateau de jeu
9 pions clairs et 9 pions sombres

Début du jeu:

Les pions sont distribués par couleur entre les joueurs. Le joueur, qui a le droit de poser son pion le premier, est tiré au sort.

Déroulement du jeu:

Les joueurs déposent à tour de rôle leurs pions sur le plateau de jeu. Les pions peuvent être placés soit à la fin ou au milieu d'une ligne. Une fois tous les pions posés, les joueurs continuent à déplacer à tour de rôle un pion de leur choix sur la prochaine position libre sachant qu'il n'est pas autorisé de sauter par dessus un pion, que se soit le sien ou celui de l'adversaire.

But du jeu:

Garder un ou plusieurs moulins

(Un moulin = 3 pions en ligne horizontale ou verticale d'une couleur)

Un „moulin“ donne le droit à son propriétaire de retirer du jeu un pion de l'adversaire. Toutefois il est interdit de retirer un pion d'un moulin déjà complet.

Les joueurs ont cependant le droit d'ouvrir leurs moulins (retirer un pion de la ligne) et de le refermer au prochain coup ou à un coup ultérieur. A chaque fois qu'un moulin est fermé, un pion adverse peut être retiré, du jeu.

Si un joueur n'a plus que trois pions, il a le droit de se placer sur la position libre de son choix même en sautant par-dessus d'autres pions.

Fin du jeu:

Le joueur qui le premier a moins de 3 pions sur le plateau de jeu a perdu.

Halma

ES

Preparación del juego:

Al comienzo del juego, los jugadores eligen el color de sus fichas y las colocan en triángulos opuestos en el campo de juego.

Variante A:

Por turnos, se desplaza siempre una ficha a una casilla libre o se coloca, saltando por encima de una ficha propia o una del contrincante, en la siguiente casilla libre. Este salto puede ser llevado a cabo varias veces seguidas durante una jugada.

Variante B :

Las fichas de juego no pueden ser desplazadas directamente a una casilla libre, sino que siempre tienen que saltar. En este caso, es posible saltar por encima de una ficha propia o del contrincante o por encima de una fila ininterrumpida de fichas propias o del contrincante.

Desarrollo del juego:

En ambas variantes es posible cambiar la dirección del movimiento durante una jugada. Del mismo modo, en la jugada siguiente, es posible volver a colocar una ficha en su posición anterior.

Gana aquel jugador que primero logra introducir todas sus fichas en el triángulo del oponente.

Merels

Contenido:

1 tablero
9 fichas blancas y 9 fichas negras

Inicio del juego:

Los jugadores se reparten las fichas, blancas para uno y negras para el otro. Se echa a suertes qué jugador realizará el primer movimiento.

Desarrollo del juego:

Cada jugador coloca una ficha sobre el tablero cuando le toque su turno. Las fichas se pueden colocar en el extremo o en el centro de cada línea. Una vez que se han colocado todas las fichas, el jugador al que le toque el turno desliza una de sus fichas hasta la siguiente posición libre del tablero. Al hacerlo, no podrá saltar sobre ninguna ficha, ya sea suya o del adversario.

Objetivo del juego:

Conseguir uno o varios "merels"

(merels = tres fichas del mismo color en línea, horizontal o vertical)

El jugador que consiga un merels podrá retirar del tablero una ficha del adversario, siempre y cuando esta no forme parte de un merels completo.

Los jugadores sí podrán deshacer un merels (es decir, retirar una ficha de la línea) si vuelven a completarlo en el turno siguiente o en movimientos posteriores. Cada vez que se complete un merels, se puede retirar del tablero una ficha del adversario.

Cuando a un jugador solo le queden tres fichas, podrá desplazarse hasta cualquier posición libre, incluso saltando por encima de otras fichas.

Final del juego:

Pierde el jugador que tenga menos de tres fichas en el tablero.

Halma

IT

Preparazione della partita:

All'inizio della partita i partner scelgono le loro pedine colorate e le posizionano nei triangoli del campo di gioco. L'obiettivo è di portare le proprie pedine nel triangolo dell'avversario.

Variante A:

Alternativamente si colloca una pedina in una posizione libera o nella posizione libera successiva a una delle proprie caselle o di quelle dell'avversario. Questo tipo di salto può essere effettuato più volte di seguito durante una partita.

Variante B:

Le pedine non possono essere trascinate, ma devono effettuare sempre dei salti. In questo modo si possono saltare una o più caselle proprie o dell'avversario, in successione e senza interruzioni.

Svolgimento del gioco:

In entrambe le varianti, durante una mossa è possibile effettuare cambiamenti della direzione. È anche permesso di riportare indietro una pedina nella mossa successiva.

Vince il giocatore che posiziona per primo tutte le sue pedine nel triangolo di fronte.

Mulino

Contenuto:

1 scacchiera

9 pedine bianche e 9 pedine nere

Inizio della partita:

Le pedine vengono suddivise tra i giocatori in base al colore. Si estrae a sorte il giocatore che deve lanciare per primo una pedina.

Svolgimento del gioco:

A turno i due giocatori collocano una pedina per volta sulla scacchiera. Le pedine possono essere disposte al termine o al centro di una linea. Quando tutte le pedine sono state disposte, i giocatori muovono a turno una delle loro pedine nella posizione libera successiva della scacchiera. Durante questo movimento non si devono saltare le proprie pedine né quelle dell'avversario.

Obiettivo del gioco:

Ottenere uno o più "mulini".

(Mulino = tre pedine dello stesso colore in fila orizzontale o verticale)

Un "mulino" dà al proprietario il diritto di rimuovere una pedina dell'avversario dalla scacchiera. Non è consentito rimuovere pedine da un "mulino" chiuso.

Il giocatore ha la possibilità di aprire il proprio mulino (togliendo una pedina dalla fila) e richiudendolo nella mossa successiva o in un'altra mossa seguente. Ogni volta che un mulino viene chiuso, è possibile rimuovere una pedina dell'avversario dalla scacchiera.

Se a un giocatore rimangono solo tre pedine, ha la facoltà di saltare nella posizione libera che preferisce, anche al di sopra di altre pedine.

Conclusione del gioco:

Perde il giocatore a cui per primo restano meno di tre pedine sulla scacchiera.

Halma

NL

Vorbereiding:

Aan het begin van het spel kiezen de partners de kleur van hun pionnen uit en stellen ze op in tegenoverliggende driehoeken van het speelveld. Doel is de eigen pionnen in de vijandelijke driehoek van het speelbord te brengen.

Variante A:

Afwisselend wordt een pion in een vrije positie geschoven of over een eigen of vreemde pion heen in de volgende vrije positie gezet. Deze sprong kan meerdere keren achter elkaar in één zet worden uitgevoerd.

Variante B:

De pionnen mogen niet worden verschoven, maar moeten altijd springend worden verplaatst. Hierbij kan over een willekeurig aantal direct naast elkaar staande eigen of vreemde pionnen worden gesprongen.

Spelverloop:

Bij beide varianten mag een zet in beide richtingen worden uitgevoerd. Ook mogen pionnen in de volgende zet weer terug worden gezet.

De speler die als eerste zijn stenen in de tegenoverliggende driehoek heeft staan, is de winnaar.

Het molenspel

Inhoud:

1 speelbord

9 lichte en 9 donkere stenen

Begin van het spel:

De stenen worden naar kleur onder de spelers verdeeld. Er wordt geloot welke speler het eerst zijn steen mag zetten.

Spelverloop:

Afwisselend plaatsen beide spelers elk een steen op het speelbord. De steen mag op het einde of in het midden van een lijn worden geplaatst. Als alle stenen zijn gelegd, wordt het spel voortgezet door om de beurt schuiven van een vrij gekozen steen naar de volgende lege speelbordpositie. Daarbij mag noch over een eigen, noch over een vreemde steen worden gesprongen.

Doel van het spel:

Een of meer 'molens' te verkrijgen

(molen = drie stenen van één kleur in een horizontale of verticale rij)

Een 'molen' geeft de bezitter het recht een steen van de tegenstander van het bord te nemen. Er mag echter geen steen uit een gesloten 'molen' worden gehaald. De spelers mogen nu hun molens openen (een steen uit de rij te zetten) en in een volgende of latere zet weer te sluiten. Telkens als er een molen wordt gesloten, mag een steen van de tegenstander van het bord worden genomen.

Als een speler nog drie stenen over heeft, dan mag hij naar willekeurige vrije posities springen, ook over andere stenen heen.

Einde van het spel:

De eerste speler met minder dan drie stenen op het bord heeft verloren.

Halma

DK

Spilforberedelse:

I starten af spillet vælger spillerne deres brikfarve og stiller dem i overfor liggende trekanter på brættet. Formålet er at bringe sine egne brikker ind i modstanderens brættrekant.

Variant A:

Skiftevis rykker man en brik til en åben plads eller springer over en egen eller fremmed brik til den næste åbne plads. Dette spring kan foretages flere gange efter hinanden i en rykning.

Variant B:

Brikkerne må ikke rykkes men skal altid bevæges springende. Her kan man springe over en eller flere egne eller fremmede brikker, som står uden huller efter hinanden.

Spilleforløb:

I en rykning er det ved begge varianter tilladt af skifte retning. Man må også sætte brikker tilbage i næste rykning.

Vinderen er den spiller, som først har alle sine brikker stående i den overfor liggende trekant.

Mølle

Indhold:

1 spillebræt

9 lyse og 9 mørke spillebrikker

Start på spillet:

Brikkerne deles mellem spillerne efter farve. Der trækkes lod om, hvem der først må sætte en brik.

Spillets forløb:

Skiftevis placerer de to spillere en brik på brættet. Brikken må placeres enten i enden eller i midten af en linie. Hvis alle brikker er placeret, fortsættes spillet ved, at man skiftevis rykker en vilkårlig brik til den nærmeste åbne plads på brættet. Her må hverken en egen eller en fremmed brik springes over.

Formål med spillet:

At få en eller flere „møller“.

(Mølle = tre brikker i en farve på række, vandret eller lodret)

En „mølle“ giver ejeren ret til at tage en af modstanderens brikker ud af brættet. Der må dog ikke fjernes en brik fra en lukket „mølle“.

Det er nu tilladt for spillerne at åbne deres møller (at placere en brik fra rækken) og lukke igen i næste eller en senere rykning. Hver gang en mølle lukkes, må der tages en brik fra modstanderen ud af brættet.

Hvis en spiller kun har tre brikker tilbage, må han i vilkårlige frie positioner også springe over brikker.

Afslutning på spillet:

Den spiller, der først har mindre end tre brikker på brættet, har tabt.

Halma

SE

Spelförberedelser:

Spelarna väljer till att börja med sina färgade spelstenar och ställer upp dem i mittemot varandra liggande trianglar på spefältet. Målet är att få de egna spelstenarna i motståndarens spelbrädestriangel.

Variant A:

Omväxlande dras vardera en spelsten till en ledig position eller placeras över en egen eller främmande spelsten till nästa fria position. Detta språng kan utföras flera gånger efter varandra i ett speldrag.

Variant B:

Spelstenarna får inte dras utan skall alltid förflyttas genom att hoppa. Man kan då hoppa över en eller hur många egna eller motståndarspelstenar man vill, som står efter varandra utan någon lucka.

Spelets gång:

Under ett speldrag är rikttningsbyte tillåtet för båda varianter. Det är också tillåtet att sätta tillbaka spelstenar igen i nästa drag.

Den spelare har vunnit, som först placerat samtliga sina spelstenar i den mittemot liggande triangeln.

Kvarnspelet

Innehåll:

1 spelbräda

9 ljusa och 9 mörka spelstenar

Börja spela:

Spelstenarna fördelas uppdelade på färg på spelarna. Lotten bestämmer den spelare, som får sätta en sten först.

Spelets gång:

De båda spelarna placerar omväxlande en spelsten på spelbrädan. Stenen får antingen sättas på änden eller mitten av en linje. När alla spelstenar har lagts fortsätter spelet genom att omväxlande dra en fritt vald spelsten till nästa lediga position på spelbrädan. Varken en egen eller någon av motståndarens spelstenar får hoppas över.

Målet med spelet:

Att få en eller flera "kvarnar".

(Kvarn = tre spelstenar i en färg i en vågrät eller lodrät rad)

En kvarn berättigar ägaren att ta bort en av motståndarnas spelstenar från brädan. Det är dock inte tillåtet att ta bort en sten från en stängd "kvarn".

Spelarna får nu öppna sina kvarnar (flytta en sten ur raden) och sedan stänga dem igen under det följande eller ett senare drag. Varje gång en kvarn stängs får en av motståndarens spelstenar tas bort från brädan.

Om en spelare bara har tre spelstenar kvar får han hoppa till godtyckliga lediga positioner och även hoppa över spelstenar.

Spelets slut:

Den spelare som först har färre än tre spelstenar kvar på brädan har förlorat.

Halma

PL

Przygotowanie do gry:

Na początku gry gracze wybierają pionki w wybranym przez siebie kolorze i ustawiają je w trójkątach znajdujących się po przeciwnych stronach planszy. Celem jest, doprowadzenie swoich pionków do narożnika planszy należącego do przeciwnika.

Wariant A:

Za każdym razem, naprzemiennie, przesuwa się pionek na puste pole albo przeskakuje się nim na pierwsze puste pole znajdujące się za jednym własnym lub obcym pionkiem. Skok ten można wykonać kilka razy pod rząd w trakcie jednego ruchu.

Wariant B:

Pionków nie przesuwa się, lecz za każdym razem nimi przeskakuje. Można przy tym przeskakiwać jednego lub dowolną ilość własnych lub obcych pionków stojących w nieprzerwanym ciągu.

Przebieg gry:

Obydwa warianty dopuszczają zmianę kierunku podczas wykonywania ruchu. Możliwe jest cofnięcie pionka podczas kolejnego ruchu.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy doprowadzi swoje pionki do przeciwległego trójkąta.

Młynek

Zawartość:

1 plansza
9 jasnych i 9 ciemnych pionków

Początek gry:

Gracze rozdzielają między sobą pionki wg koloru. O tym, który gracz rozpocznie układanie pionków, decyduje losowanie.

Przebieg gry:

Gracze rozmieszczają na przemian po jednym swoim pionku na planszy. Pionek można stawiać albo na końcu albo pośrodku linii. Po ustawieniu wszystkich pionków na planszy, gra toczy się dalej poprzez naprzemiennie przestawianie dowolnego pionka na sąsiednie wolne pole. Nie można przy tym przeskakiwać ani swoich pionków, ani pionków przeciwnika.

Cel gry

Uzyskanie jednego lub kilku "młynków".

(młynek = trzy pionki jednego koloru w poziomym lub pionowym rzędzie)

„Młynek” pozwala jego właścicielowi zabrać z planszy pionek przeciwnika. Nie można jednak zabrać pionka z zamkniętego „młynka”.

Gracze mogą otwierać swoje młynki (zabrać pionek z rzędu) oraz zamykać w kolejnym lub późniejszym ruchu. Za każdym razem, po zamknięciu młynka, można usunąć z planszy jeden pionek przeciwnika.

Jeśli graczowi pozostaną już tylko trzy pionki, to może on nimi przeskakiwać na dowolne puste pola, również przez inne pionki.

Koniec gry:

Gracz, który jako pierwszy będzie miał na planszy mniej niż trzy pionki przegrywa.

Халма (Китайские шашки)

RU

Подготовка к игре:

Партнеры в начале игры выбирают цвет своих фишек и ставят их в противоположные треугольники («дома») игрового поля. Цель игры – провести свои фишки в «дом» противника.

Вариант А:

Фишки по очереди передвигаются на одну соседнюю свободную клетку или перемещаются на ближайшую свободную клетку, перепрыгивая через одну свою фишку или фишку соперника. Во время одного хода такой прыжок может быть последовательно совершен несколько раз.

Вариант Б:

Фишки нельзя просто передвигать. Они всегда перемещаются лишь перепрыгивая другие фишки. При этом перепрыгивать можно и одну фишку, и любое количество стоящих друг за другом без пустых полей своих фишек или фишек противника.

Ход игры:

Во время хода в обоих вариантах разрешается смена направления. Фишки также можно возвращать назад следующим ходом.

Выигрывает тот, кто первым разместит все свои фишки в противоположном треугольнике («доме»).

Мельница

Содержимое набора:

1 доска для игры
9 белых и 9 черных круглых фишек

Начало игры:

Каждый участник игры получает фишки определенного цвета. Жребием определяется тот участник, который будет ставить фишку первым.

Ход игры:

Оба участника по очереди ставят на доску по одной фишке. Фишку можно ставить либо в конец, либо в середину линии. Когда все фишки находятся на доске, игра продолжается поочередными перемещениями произвольно выбираемых фишек на ближайшее свободное поле игровой доски. При этом нельзя перепрыгивать ни через свои фишки, ни через фишки соперника.

Цель игры:

Выстроить одну или несколько «мельниц».

(«Мельница» - это три фишки одного цвета, расположенных в ряд по горизонтали или по вертикали.)

«Мельница» дает право ее обладателю снять с доски одну фишку соперника, но нельзя удалять фишки, которые составляют закрытую «мельницу».

Игрокам разрешается открывать свои «мельницы» (убирать по одной фишке из ряда), а во время очередного хода или позднее их снова закрывать. Всякий раз, когда «мельница» закрывается, с доски можно снимать по одной фишке соперника.

Если у игрока осталось лишь три фишки, то он может переставлять их на любое свободное поле, даже перепрыгивая через другие фишки.

Окончание игры:

Игрок, у которого на доске осталось менее трех фишек, считается проигравшим.