



2



6 - 99



10 min. - ∞

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

Halma

DE

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.

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.

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.

ES

Halma

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.

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.

Halma

NL

Vorbereitung:

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.

Variant 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.

Variant 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.

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:

Skiftevist 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.

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.

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.

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»).