

RUCH

Znacznik przesuwa się na następne puste pole. Ruch można wykonać w czterech kierunkach: do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo.

SKOK

Znacznikiem przeskakuje się inne znaczniki (tego samego gracza lub przeciwnika) na kolejne puste pole. Można skakać w dowolnym kierunku. Skoki są bardzo ważnym elementem chińskich warcabów, dzięki nim gracz może szybciej przenieść swój znacznik do celu, pokonuje bowiem dwa pola w jednym ruchu. Możliwa jest też sytuacja, kiedy utworzy się ciąg pustych pól i znaczników do przeskoczenia, układ taki nazywamy drabiną. Dobry gracz stara się tak poruszać swoimi znacznikami, aby jego przeciwnik nie mógł utworzyć drabiny.

WARIANT DLA DWÓCH OSÓB

Znaczniki obu graczy umieszcza się po przeciwnych stronach planszy. Na przykład czerwone znaczniki umieszcza się w zielonym rogu, a żółte po przeciwnej stronie. Każdy gracz stara się przenieść swoje znaczniki na pole startowe przeciwnika. Gracz może zostawić jeden ze swoich znaczników w swoim polu startowym, aby był przeszkodą dla przeciwnika. Musi jednak pamiętać, że w końcu będzie musiał uwolnić swój znacznik, by nie zaprzepaścić swoich szans na wygraną.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

W jednym polu umieszcza się 10 znaczników w jednym kolorze. Gracz stara się jak najszybciej dotrzeć swoimi znacznikami do przeciwległego punktu poruszając swoje znaczniki lub przeskakując je. Gracz szybko zauważy, że z gry na grę coraz szybciej udaje mu się przenieść swoje znaczniki do przeciwległego punktu.

NL CHINESE CONTROLES

INHOUD

1 bord, 60 tellers in 6 kleuren.

HOE TE SPELEN

Chinese schijven is een spel dat alleen kan worden gespeeld door twee, drie of zelfs zes spelers. De punten van de ster op het bord zijn elk een andere kleur. Deze driehoekige punten van de ster worden "Punten" genoemd.

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

DOELSTELLING

Elke speler moet al zijn / haar loketten zo ver mogelijk naar het tegenovergestelde punt brengen.

Degene die als eerste slaagt, wint de game.

SPEL SEQUENTIE

In Chinese schijven zijn er twee manieren om de tellers te verplaatsen: "verplaatsen" of "springen". Wanneer het een beurt van een speler is om te spelen, moet hij / zij beslissen om de teller te verplaatsen of om een andere teller te springen.

IN BEWEGING

De teller wordt verplaatst naar het volgende lege gat. Bewegingen kunnen in elke richting worden gemaakt: naar voren, naar achteren, naar links of naar rechts.

SPRINGEN

De speler verplaatst de teller door zijn / haar eigen tellers of die van zijn / haar tegenstander in het volgende lege gat te springen. De speler mag in elke richting springen. Springen is een tactiek in het spel van Chinese Dammen om de tellers dicht bij het einddoel te brengen: dit zorgt voor een snellere vooruitgang gedurende het spel (2 holes in plaats van één). Dit wordt een LADDER genoemd, een lange reeks gevormd door lege alternatieve gaten en aansprekers om te springen. Een goede speler is een speler die bedenkt hoe hij zijn / haar tellers moet verplaatsen om te voorkomen dat zijn / haar tegenstander "ladders" bouwt.

ALTERNATIEF SPEL

Deze game wordt gespeeld door twee spelers. De tellers van beide spelers worden in twee tegenovergestelde punten van het spelbord geplaatst. De rode tellers worden bijvoorbeeld in het groene punt geplaatst. De gele tellers worden in het tegenovergestelde punt geplaatst. Elke speler probeert het punt van zijn / haar tegenstander te veroveren met zijn / haar eigen balies. Een speler kan bijvoorbeeld zijn / haar tegenstander blokkeren door een wachtpost op zijn / haar eigen punt achter te laten als een obstakel. Hij / zij moet echter in staat zijn om zijn / haar balie te bevrijden met een paar beurten om zijn / haar eigen overwinning niet in gevaar te brengen.

SOLO

10 tellers van één kleur worden in een punt geplaatst. De speler moet proberen het tegenovergestelde punt zo snel mogelijk te bereiken door zijn / haar tellers te verplaatsen of te springen. Men realiseert zich snel dat hoe meer men speelt hoe sneller men het tegenovergestelde punt bereikt.

cayro

ES DAMAS CHINAS

CONTENIDO

1 Tablero, 60 fichas en seis colores.

REGLAS DEL JUEGO

Participan dos, tres, cuatro o seis jugadores, cada uno elegirá diez fichas iguales y las colocará en el interior de una de las seis puntas de estrella, en sus diez puntos respectivos. El objetivo del juego es llegar a ocupar los diez espacios de la punta de la estrella que se encuentra diagonalmente opuesta.

FORMA DE JUEGO

Por sorteo se elegirá el jugador que empieza y por turno se producirán las jugadas de la forma siguiente:

1. Moviendo la ficha a un punto adyacente vacío.
2. Saltando por encima de una ficha adyacente a un sitio vacío. Está permitido saltar fichas tanto ajenas como propias.

Las fichas por encima de las cuales se ha saltado permanecerán siempre en el tablero.

Se permite hacer dos, tres o más saltos en una jugada con la misma ficha, ocupando siempre el lugar vacío adyacente a la ficha saltada. Se puede mover o saltar en cualquier dirección.

Si la partida es entre dos o cuatro jugadores, estos deberán elegir puntas de estrella opuestas.

Quando son tres los jugadores, deben elegir puntas de estrellas alternadas, de modo que cada jugador tenga una punta de estrella vacía directamente enfrente.

Quando participen cuatro jugadores, se pueden formar dos parejas y jugar en equipo.

El jugador o pareja que sea el primero en ocupar los diez sitios en la punta de estrella opuesta, será el ganador.

EN CHINESE CHECKERS

CONTENTS

1 board, 60 counters in 6 colours.

HOW TO PLAY

Chinese checkers is a game, which can be played alone, by two, three or even 6 players. The points of the star represented on the board are each a different colour. These triangular points of the star are called "Points".

OBJECTIVE

Each player must get all of his/her counters to the opposite point as far as possible.

The one who succeeds first wins the game.

GAME SEQUENCE

In Chinese checkers, there are two ways to move the counters: "moving" or "jumping". When it is a player's turn to play, he/she must decide either to move the counter or to jump another counters.

MOVING

The counter is moved to the next empty hole. Moves can be made in any direction: forwards, backwards, to the left or to the right.

JUMPING

The player moves the counter by jumping his/her own counters or those of his/her opponent into the next empty hole. The player is allowed to jump in any direction. Jumping is a tactic in the game of Chinese Checkers to bring the counters closer to the end objective: this allows a quicker progress throughout the game (2 holes instead of one). This is called a LADDER, a prolonged series formed by empty alternate holes and counters to jump. A good player is a player who thinks of how to move his/her own counters to prevent his/her opponent from building "ladders".

GAME ALTERNATIVE

This game is played by two players. The counters of both players are placed into two opposite points of the game board. For example, the red counters are placed into the green point. The yellow counters are placed into the opposite point. Each player tries to conquer the point of his/her opponent with his/her own counters. For example, a player can block his/her opponent by leaving a sentry counter in his/her own point to act as an obstacle. He/she must however be able to free his/her counter with a few turns in order not to compromise his/her own victory.

SOLO

10 counters of one colour are placed in a point. The player must try to reach the opposite point as quickly as possible by moving or jumping his/her counters. One quickly realizes that the more one plays the quicker one reaches the opposite point.

FR L'ETOILE CHINOISE

CONTENU

1 Plateau, 60 fiches de 6 couleurs jusqu'à 6 joueurs.

RÈGLE DU JEU

Cette présentation du jeu de l'étoile chinoise est conçue de façon à pouvoir y jouer seul, à deux ou même à trois personnes.

Les six extrémités de l'étoile représentée sur le plateau de jeu sont de trois couleurs différentes, deux branches de la même couleur se trouvant chaque fois face à face.

Les pointes triangulaires de l'étoile sont appelées "COUR".

PRÉPARATION DU JEU

Les fiches rouges sont placées dans l'une des cours rouges, les jaunes dans une cour jaune, les verts dans une cour verte. Ceci vaut lorsqu'on joue à trois. Si seulement deux personnes jouent, une couleur est inutilisée. Les fiches sont aimantées et tiennent sur le plateau de jeu.

BUT DU JEU

Chaque jouer essaie d' amener ses fiches le plus vite possible dans la cour opposée (de la même couleur que la cour de départ). Celui qui y arrive le premier a gagné la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Au jeu de l' étoile chinoise, on a deux possibilités de déplacer ses fiches: "pousser" ou "sauter". Lorsque c' est son tour de jouer, le joueur décide de la façon dont il va jouer: soit pousser sa fiche, soit le faire sauter.

POUSSER

La fiche est poussée sur une case voisine libre. Toutes les directions son permises: en avant, en arrière, à gauche ou à droite.

SAUTER

Le jouer fait sauter leur fiche par-dessus ses propres fiches ou ceulles de son adversaire dans une case suivante libre. On peut sauter dans n' importe quelle direction. C' est une tactique du jeu de l' étoile chinoise que de faire sauter ses fiches pour les amener la plus près possible du but: L' avance est en effet plus rapide (2 cases au lieu d' une).

On appelle ECHELLE une série prolongée composée alternativement de cases vides et de fiches à sauter. Un bon joueur est celui qui réfléchit avant de jouer comment il va pouvoir faire avancer ses propres fiches tout en empêchant son adversaire de construire des "échelles".

VARIANTE DU JEU

Le jeu se joue à deux personnes. Les fiches des deux joueurs sont placées dans deux cours opposés. Par exemple les fiches rouges sont placées dans une cour verte. Les fiches jaunes dans la cour opposée également verte.

Chaque joueur essaie de conquérir la cour de son adversaire avec ses propres fiches. Un joueur peut par exemple gêner son adversaire en laissant une fiche sentinelle dans sa propre cour pour faire barrage. Il doit néanmoins être capable de libérer leur fiche en quelques coups afin de ne pas compromettre sa propre victoire. SOLO: 10 fiches d' une couleur sont placées dans une cour. Le joueur essaie d' atteindre la cour opposée le plus rapidement possible en déplaçant leurs fiches d' après les tactiques "pousser" et "sauter".

On se rend vite compte que plus on joue et moins on met de temps à atteindre la cour opposée.

DE HALMA

INHALT

Ein Spielbrett, 60 Spielsteine in 6 Farben.

SPIELANLEITUNG

Halma ist ein Spiel, dass allein, zu zweit, zu dritt oder bis zu sechs Spielern gespielt werden kann. Die Punkte auf dem Stern sind in

unterschiedlichen Farben. Die dreieckigen Punkte auf dem Stern nennt man "Punkt".

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler muss schnell alle seine Spielsteine zum gegenüberliegenden Feld bringen. Der dies als erstes schafft, ist der Gewinner.

SPIELABLAUF

Bei Halma gibt es zwei Möglichkeiten die Spielsteine zu bewegen: "bewegen" oder "springen". Der Spieler der an der Reihe ist, muss sich entscheiden ob er die Spielsteine bewegt oder ob er über einen Spielstein springt.

BEWEGEN

Die Spielstein wird zum nächsten freien Punkt bewegt. Bewegungen können in folgende Richtungen gezogen werden: vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts.

SPRINGEN

Der Spieler bewegt die Spielstein durch springen entweder über seine eigene Spielstein oder die eines anderen bis zum nächsten freien Punkt. Der Spieler kann die Spielstein in alle Richtungen springen lassen. Springen ist bei Halma eine Taktik um die Spielsteine näher ans Ziel zu bringen: dies erlaubt einen schnelleren Fortschritt im Laufe des Spiels (2 Punkte anstatt einem). Ein mehrfach springen in einem Spielzug mit demselben Stein sind gestattet, dies nennt man "Kettensprünge" Ein erfahrener Spieler denkt vorher genau über seinen Spielzug nach, um Kettensprünge zu bilden.

ALTERNATIVES SPIEL

Dieses Spiel wird von zwei Spielern gespielt. Die Spielsteine der Spieler sind in zwei gegenüberliegenden Felder plaziert. Zum Beispiel sind die roten Spielsteine im grünen Feld plaziert. Dann sind die gelben Spielsteine im gegenüberliegenden Feld plaziert. Jeder Spieler versucht das gegenüberliegende Feld zu erobern. Zum Beispiel kann ein Spieler seinen Gegner blockieren indem er eine Spielstein in seinem eigenem Feld als Hindernis stehen last. Er muss aber seine freien Spielstein mit einigen Schritten in sein eigenes Feld bekommen, um am Ende nicht zu verlieren.

SOLO

10 Spielsteine einer Farbe werden in ein Feld plaziert. Der Spieler muss schnellstmöglich versuchen seine Spielsteine in das gegenüberliegende Feld, durch Springen oder Bewegen seiner eigenen Spielsteine, zu bringen.

IT DAMA CINESE

REGOLE DEL GIOCO

Possuno partecipano due, tre, quattro o sei giocatori; ognuno sceglie dieci pedine dello stesso colore e le colloca all' interno di

una delle sei punte della stella, sulle sue corrispondenti dieci caselle.

L' obiettivo del gioco consiste nell' occupare le dieci caselle della punta della stella che si trova dalla parte opposta.

COME SI GIOCA

Si estrae a sorte il giocatore che inizia e a turno seguiranno le mosse in questo modo:

1. Muovendo la pedina su una casella adiacente che non è occupata
2. Saltando una pedina adiacente per raggiungere una casella vuota. È possibile saltare sia le proprie pedine che quelle degli altri giocatori

Le pedine su cui si salta non vengono eliminate, ma rimangono sempre sulla scacchiera.

Si possono fare due, tre o più salti in una sola mossa con la stessa pedina, a patto di occupare sempre una casella vuota adiacente alla pedina saltata.

È possibile muovere in ogni direzione.

Se la partita è tra due o quattro giocatori, questi dovranno scegliere punte di stella opposte.

Quando i giocatori sono tre, devono scegliere punte di stella alternate, in modo che ogni giocatore abbia di fronte una punta vuota.

Quando partecipano quattro giocatori, è possibile formare due coppie e giocare in squadra.

Il giocatore o la coppia che per primo occupa le dieci caselle della punta di stella opposta vince la partita.

PT DAMAS CHINESAS

CONTEÚDO

1 Tabuleiro, 60 fichas em seis cores.

INSTRUÇÕES

Podem jogar dois, três, quatro ou seis jogadores. Cada um escolherá dez fichas iguais e as colocará dentro de uma das seis pontas da estrela, nos dez pontos respectivos. O objetivo do jogo é ocupar os dez espaços da ponta da estrela que se encontra diagonalmente oposta.

FORMA DE JOGAR

Escolhe-se, por sorteio, o jogador que inicia a partida e as jogadas realizam-se por turno da seguinte forma:

1. Movendo a ficha para um ponto vazio adjacente.
2. Saltando por cima de uma ficha adjacente para um ponto vazio. É permitido saltar qualquer ficha, tanto as fichas próprias como as dos outros jogadores.

As fichas que forme saltadas permanecerão sempre no tabuleiro. Pode-se saltar duas, três ou mais fichas numa mesma jogada com a mesma fichas, ocupando sempre o ponto vazio adjacente à ficha saltada.

É permitido mover-se ou saltar em qualquer direção.

Se a partida for entre dois ou quatro jogadores, estes deverão escolher pontas opostas da estrela.

Quando forme três os jogadores, deverão escolher pontas alternadas da estrela, de modo a que cada jogador tenha uma ponta da estrela vazia directamente em frente.

Quando participarem quatro jogadores, poderão formar duas duplas e jogar em equipa.

O jogador ou dupla que conseguir ocupar primeiro os dez pontos da ponta da estrela oposta será o vencedor.

EL KINEZIKH NTAMA

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παίζεται από 2 – 3 παίκτες.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα πίνακα και 60 πόνια, 10 από κάθε χρώμα.

Κάθε παίκτης παίρνει από 10 πόνια και τα τοποθετεί στο σημείο του αστεριού που είναι πιο κοντά σ' αυτόν. Τα χρώματα των πονιών δεν χρειάζεται να ταιριάζουν με το χρώμα του σημείου που είναι τοποθετημένα. Αντικείμενο του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσουμε όλα τα πόνια από το ένα σημείο στο σημείο ακριβώς απέναντι στον πίνακα. Ο πρώτος παίκτης που θα κινήσει επιτυχώς όλα τα πόνια του στο απέναντι σημείο είναι ο νικητής. Κάθε παίκτης μπορεί να αρχίσει και το παιχνίδι στα αριστερά σύμφωνα με τη φορά του ρολογιού, με κάθε παίκτη να κάνει μία κίνηση κάθε φορά. Κάθε κίνηση πρέπει να ακολουθεί την κατεύθυνση των γραμμών. Ένας παίκτης μπορεί να ηδηήσει περισσότερα από ένα πόνια μόνο όταν υπάρχει άδεια θέση απέναντι από κάθε πόνι που ηδηάει. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν σαν συνεταιρι οι ή ο ένας εναντίον του άλλου. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να αρνηθεί να μετακινηθεί από το σημείο εκκίνησης για να εμποδίσει έναν άλλο παίκτη να κερδίσει.

PL CHIŃSKIE WARCABY

ZAWARTOŚĆ:

- plansza,
- 60 znaczników w 6 kolorach.

KRÓTKI OPIS GRY

Chińskie warcaby to gra przeznaczona dla jednego, dwóch, trzech, a nawet sześciu graczy. Rogi gwiazdy znajdującej się na planszy mają różne kolory.

CEL GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy przesunie wszystkie swoje znaczniki na przeciwległy róg gwiazdy.

PRZEBIEG GRY

Są dwa sposoby poruszania znacznikami: ruch i skok. Podczas swojej tury gracz decyduje czy chce wykonać ruch czy chce przeskoczyć inne znaczniki.