



MARTALL

SE

Kinaschack

För 2-6 deltagare från 7 år

Innehåll

Spelplan 60 spelpjäser, 10 av varje färg

Vad spelet går ut på

Att bli den första spelaren som har flyttat alla sina spelpjäser över till den motsatta sidans triangel.

Spelförberedelser

Varje spelare väljer en färg och tar sina 10 spelpjäser och sätter dem i de 10 hålen i triangeln som är närmast.

- Vid två spelare använder man trianglarna mitt emot varandra.
- Vid tre spelare använder man varannan triangel så att avståndet mellan spelarnas spelpjäser blir lika långt.
- Ett spel med 5 spelare är inte möjligt eftersom det skulle ge fördelar till en spelare.
- Ett spel med 6 spelare har inga tomma trianglar vid start.

(Tänk på att din mål-triangel alltid är den som är mitt emot din start- triangel.)

Spelet kan börja

Den yngsta spelaren börjar och turen går vidare medurs. När spelaren står på tur tar han en av sina spelpjäser och flyttar den till ett av de närliggande hålen ELLER hoppar över en eller flera spelpjäser. Varje hopp måste göras över en närliggande spelpjäs och till ett tomt håll precis bakom den. Du får hoppa över vilken spelpjäs som helst och hoppa i vilken som helst av de sex riktningarna. Efter varje hopp kan du antingen stoppa eller fortsätta att hoppa vidare så länge det går. Ibland kan det vara möjligt att flytta en spelpjäs hela vägen från startpositionen till målet på motsatta sidan. Spelpjäserna tas aldrig bort från spelplanen. Om det är möjligt så får man flytta till vilket håll som helst, det kan vara motspelarnas triangel eller trianglarna som inte tillhör någon av spelarna. När en spelpjäs har nått målet får den inte flyttas ut från den, bara inom den.

Vem vinner?

Den spelare som först har fått in alla sina 10 spelpjäser i den motsatta triangeln har vunnit. Om mer än en spelare har fått in sina spelpjäser samtidigt (efter lika antal speldrag) så

slutar spelet oavgjort.

(OBS! Om något eller några av hålen i din mål-triangel är upptagna av andra spelares spelpjäser så kan det inte hindra dig från att vinna. Om du flyttar en pjäs till ett håll som är upptaget av en motståndarpjäs, byter du helt enkelt plats med denna. Motståndarpjäsen placeras i hålet från vilket du senast flyttade din pjäs.)

NO

Kinasjakk

2-6 deltakere fra 7 år

Innhold

Spillebrett 60 brikker, 10 av hver farge

Hva spillet går ut på

Bli den første spilleren til å bevege alle dine 10 brikker tversover spillebrettet og inn i det motsatte triangelområdet.

Forberedelser

Hver spiller velger seg en farge og plasserer sine 10 brikker i samme farge som triangelområdet:

- To-deltakers spill starter man fra motsatt triangel.
- Tre-deltakers spill starter man med brikkene i 3 triangler med lik avstand fra hverandre. (NB! Ditt triangelmål er alltid rett over triangelområdet du startet fra.)

Spillet kan begynne

Den yngste deltakeren starter og runden følger deretter urets gang. Når det er din tur, flytt en brikke med din egen farge; **enten til et nærliggende tomt hull eller hopp over en eller flere brikker**. Hvert hopp må være over en nærliggende brikke og inn i et ledig hull rett bak denne. Du kan hoppe over hvilken som helst farget brikke, inkludert din egen. Du kan flytte den i alle de seks retningene. Etter hvert hopp kan du enten stoppe eller fortsette ved å hoppe over så mange brikker du kan. Noen ganger er det mulig å flytte en brikke hele veien fra starttriangelet og inn i triangelmålet i en runde! Brikker blir aldri fjernet fra spillebrettet. Det er lov til å flytte brikken inn i et hvilken som helst tomt hull på brettet, inkludert hullene i dine motspillers triangel eller de trianglene som ikke tilhører noen. Uansett, når en brikke har nådd dens triangelmål, kan den ikke flyttes ut igjen – kun rundt i triangelet.

Vhem vinner?

Den første deltaker som fyller alle sine 10 huller i hans/hennes triangelmål er vinneren. Hvis mer enn en spiller fyller sitt område i samme runden, ender spillet som uavgjort. (NB! Hvis en eller flere av hullene i ditt triangelmål er fylt med en brikke til en annen deltaker, hindrer ikke dette deg fra å vinne. Det er nok hvis alle de *ledige* hullene i ditt triangelmål er fylt med din egne brikker.)

FI

Kiinanshakki

2-6 pelaajaa, 7-vuotiaista alkaen

Sisältö

Pelilauta ja 60 puunappulaa.

Pelin tarkoitus

Liikuta ensimmäisenä kaikki 10 nappulaasi pelilaudan halki aloituskolmiosta vastapäiseen tavoitekolmioon.

Pelin valmistelut

Jokainen pelaaja valitsee värin, ottaa itselleen 10 samanväristä nappulaa ja asettaa ne johonkin pelilaudan kolmioon seuraavasti:

- Kahden pelaajan pelit aloitetaan vastapäisistä kolmioista.
 - Kolmen pelaajan pelit aloitetaan joka toisesta kolmiosta (eli joka toinen kolmio on tyhjä).
 - Viiden pelaajan peli ei ole mahdollinen, sillä se antaisi suuren edun yhdelle pelaajista.
 - Kuuden pelaajan pelit aloitetaan niin, ettei yhtään tyhjää kolmioita ole.
- (Huom! Tavoitekolmiosi on aina aloituskolmiotasi vastapäätä.)

Pelin aloitus

Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy aina myötöpäivään. Omalla vuorollasi liikuta jotakin omaa nappulaasi; joko siirrä se viereiseen tyhjään koloon TAI hyppää sillä yhden tai useamman nappulan yli. Hypätä saa ainoastaan viereisen nappulan yli ja nappulan toisella puolella pitää olla tyhjä kolo. Voit hypätä minkä värisen nappulan yli tahansa, myös jonkin oman nappulasi, ja voit liikkua mihin tahansa suuntaan. Jokaisen hypyn jälkeen voit joko pysähtyä tai jatkaa hyppimistä niin monen nappulan yli kuin mahdollista. Joskus voi käydä jopa niin, että jotakin nappulaa pystyy liikuttamaan yhdellä vuorolla koko matkan aloituskolmiosta tavoitekolmioon! Nappuloita ei poisteta pelilaudalta. Nappuloita saa liikuttaa mihin tahansa koloon pelilaudalla, mukaan lukien ne kolot, jotka sijaitsevat muiden pelaajien tavoitekolmioissa tai kolmioissa, jotka eivät kuulu kenellekään. Kun nappula on perillä omassa tavoitekolmiossa, sitä ei kuitenkaan saa enää liikuttaa kolmion ulkopuolelle, vaan ainoastaan kolmion sisällä.

Pelin voittaja

Pelin voittaa se pelaaja, jonka tavoitekolmion kaikki 10 koloa on ensimmäisenä täynnä nappuloita. Jos useampi kuin yksi pelaaja täyttää oman tavoitekolmionsa saman kierroksen aikana, peli päättyy tasapeliin.

(Huom! Jos tavoitekolmiosi yhdessä tai useammassa kolossa on jonkun toisen pelaajan nappula, tämä ei estä sinua voittamasta peliä. Riittää, että kaikki ne kolot, jotka ovat käytettävissäsi, ovat täynnä omia nappuloitasi.)

DK

Kinaskak

2-6 deltagere fra 7 år

Indhold

Spilleplade 60 spillebrikker, 10 i hver farve

Spillets formål

Det gælder om at være den første spiller som får sine brikker over i den modsatte lejr.

Forberedelser

Hvis der er to spillere, tager hver af dem 10 spillebrikker af en farve og anbringer dem i de 10 huller i hver deres hjemmebase - en af stjernens takker. Når der kun er to spillere, har de deres baser lige over for hinanden. Hvis der er tre eller flere spillere, tager hver spiller 10 kugler af én farve og anbringer dem i de 10 bageste huller i hver deres hjemmebase. Tre spillere tager hveranden base, der alle befinder sig over for en tom base. Fire eller flere spillere kan vælge hvilken tak af stjernen, de vil bruge som base.

Selve spillet

Hensigten med spillet er at en spiller får flyttet alle sine egne kugler til den, der er lige over for hans hjemmebase. Når der er tre eller flere spillere, skiftes de til at flytte med uret. Når det er en spillers tur, flytter han en kugle til et tilstødende tomt hul, eller han kan springe over en enkel kugle i en hvilken som helst anden farve til et tomt hul bag ved denne kugle. Hvis han derefter er i stand til at springe over endnu én eller flere kugler, kan han gøre det. Kuglerne kan springe langs med linierne i en hvilken som helst retning. Der må kun flyttes én kugle under én tur, men kuglen kan flyttes så langt, mulighederne for at springe tillader. Det er en populær strategi at anbringe nogle kugler, så de danner en "stige", langs hvilken andre kugler kan springe mod målet; en sådan stige kan imidlertid være til lige så stor nytte for en modstander, der flytter sine kugler i den modsatte retning.

Hvem vinner?

Det gælder om at være den første spiller som får sine brikker over i den modsatte lejr.

GB

Chinese Checkers

2-6 players, aged 7+

Contents

Playing board 60 playing pieces, 10 of each colour

The aim of the game

Be the first player to move all 10 pegs across the game board into the opposite target triangle.

Game preparations

Each player chooses a colour and places 10 pegs of that colour in one triangle: - Two-player games start at opposing triangles. - Three-player games start with the pegs in three triangles equally distant from each other. (Note! Your target triangle is always directly opposite the triangle you start from.)

Starting the game

The youngest player starts and the turn passes in clockwise order. When it's your turn, move one peg of your own colour; either move it into an adjacent empty hole OR jump over one or more other pegs. Each jump must be over an adjacent peg and into a

vacant hole directly behind it. You can jump over any colour peg, including your own, and you can move in any one of the six directions. After each jump you may either stop there or continue by jumping over as many pegs as you can. Sometimes it is possible to move a peg all the way from the starting triangle into the target triangle in one turn! Pegs are never removed from the board. It is allowed to move a peg into any hole on the board, including the holes in the other players' triangles and those triangles that don't belong to anyone. However, once a peg has reached its target triangle, it may not be moved out of the triangle – only inside the triangle.

Who wins?

The first player to occupy all 10 holes in his/her target triangle is the winner. If more than one player occupies his/her target triangle during the same round, the game ends in a tie. (Note! If one or more of the holes in your target triangle are occupied by a peg belonging to some other player, this does not prevent you from winning. It is enough if all *available* holes in your target triangle are occupied by your own pegs.)



*Varning! Ej lämplig för barn under 36 månader. Innehåller smådelar.
(spelpjäserna)*

