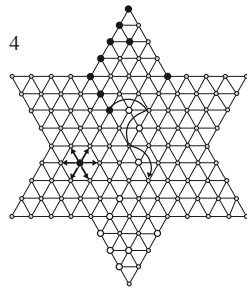
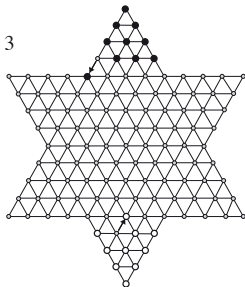
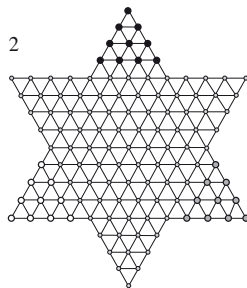
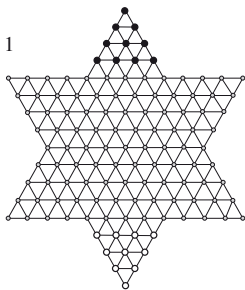




WOODEN CLASSIC

CHINESE CHECKERS



SE

Innehåll

Spelplan och 3 x 10 spelpjäser.

Spelets mål

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

Förberedelser

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 triangelarna mitt emot varandra. (*Bild 1*)
- Vid tre spelare använder man varannan triangel så att avståndet mellan spelarnas spelpjäser blir lika långt. (*Bild 2*)

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

Spelets gång

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** (*Bild 3*)

ELLER hoppar över en eller flera spelpjäser (*Bild 4*). Varje hopp måste göras över en närliggande spelpjäs och till ett tomt hål 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 hål som helst, det kan vara motspelarnas triangel eller triangelarna som inte tillhör någon av spelarna. När en spelpjäs har nått målet får den inte flyttas ut från den, bara inom den.

Vinnare

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 hål som är upptaget av en motståndarpjäs, byter du helt enkelt plats med denna. Motståndarpjäsen placeras i hålet från vilket du senast flyttade din pjäs.)

FI

Sisältö

Pelilautaa ja 30 puunappulaa.

Pelin tavoite

Liikuta ensimmäisenä kaikki 10 nappulaasi pelilaudan halki aloituskolmiosta vastapäiseen tavoitekolmioon.

Pelivalmistelut

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

- Kahden pelaajan pelit aloitetaan vastapäisistä kolmioista. (*Kuva 1*)
- Kolmen pelaajan pelit aloitetaan joka toisesta kolmiosta (eli joka toinen kolmio on tyhjä). (*Kuva 2*)

Huom! Tavoitekolmioksi on aina aloitus-kolmiotasi vastapäätä.

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy aina myötäpäivään. Omalla vuorollasi liikuta jotakin omaa nappulaasi; **joko siirrä se viereiseen tyhjään koloon** (*Kuva 3*) **TAI hyppää sillä yhden tai useamman nappulan yli** (*Kuva 4*). 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 omissa tavoitekolmioissa, sitä ei kuitenkaan saa enää liikuttaa kolmion ulkopuolelle, vaan ainoastaan kolmion sisällä.

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. Niitä täytyy olla vähintään yksi.)

NO

Innhold

Spillebrett og 30 trebrikker.

Spilletts mål

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

Forberedelser

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

- 0-deltakers spill starter man fra motsatt triangel. (*Bilde 1*)
- Tre-deltakers spill starter man med brikkene i 3 triangler med lik avstand fra hverandre. (*Bilde 2*)

(NB!) Ditt triangelmål er alltid rett over triangelområdet du startet fra.)

Slik spiller man

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** (*Bilde 3*) **ELLER hopp over en eller flere brikker** (*Bilde 4*). Hvert hull 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 starttrianglelet 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 trianglelet.

Vinneren

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 dine egne brikker.)

DK

Indhold

Spilleplade og 3 x 10 spillebrikker

Spilletts formål

Vær den første der flytter alle dine brikker tvers over spillebrettet til trekanten på modsat side.

Forberedelse

Hver spiller vælger en farve og placerer sine 10 brikker i den nærmeste trekant:

- 2 spillere starter i modsatte trekanter (*Billede 1*).
- 3 spillere starter i hver anden trekant med samme afstand (*Billede 2*).

(Bemærk:) Dit mål er altid trekanten modsat din starttrekant.)

Spilletts gang

Den yngste spiller begynder, og turen forsætter med uret rundt. Når det er din tur, skal du flytte en af dine brikker: **Flyt enten til et tilstødende hul** (*Billede 3*) **eller hop over en eller flere brikker** (*Billede 4*). Hvert hop skal ske over en tilstødende brik til et tomt hul, lige ved siden af. Du må hoppe over alle brikker, inklusive dine egne, og du må flytte i alle de seks retninger. Efter hvert hop kan du vælge at stoppe der eller fortsætte med at hoppe over så mange brikker som muligt. Sommetider kan det lade sig gøre at flytte en brik hele vejen fra starttrekant til måltrekant i et trek.

Spillebrikkerne skal ikke fjernes fra spillepladen. Du må flytte din brik til samtlige tomme huller på spillebrettet inklusive din modspillers trekant og trekanter, der ikke tilhører nogen. Men når en brik har nået sin måltrekant, må den kun flyttes indenfor dette område.

Vinderen

Den første spiller, der har flyttet alle sine 10 brikker ind i måltrekanten, vinder. Hvis flere spillere har flyttet ind i måltrekanten samtidigt (efter samme antal træk), er spillet uafgjort.

(Bemærk: Hvis et eller flere huller i din måltrekant er optaget af andres brikker, er det ingen hindring. Når du flytter din brik til et hul, som er optaget, skal du bytte plads med modstanderens brik, som du placerer i det hul, hvor din egen brik stod tidligere.)

FR

Contenu du jeu

1 plateau de jeu en bois et 30 pions de jeu.

But du jeu

Déplacer et transférer la totalité de ses 10 pions dans la branche de l'étoile opposée à son camp de départ.

Préparation du jeu

Chaque joueur installe les 10 pions de sa couleur dans une des branches de l'étoile.

A deux, on jouera l'un en face de l'autre (*Figure 1*) ; à trois joueurs, les joueurs laisseront une branche de l'étoile vide entre eux (*Figure 2*).

Déroulement du jeu

Tour à tour, les joueurs peuvent déplacer un pion vers une case de plusieurs façons :

- en avançant son pion sur une case adjacente libre en suivant les lignes tracées sur le plateau de jeu (*Figure 3*);
- en effectuant un simple saut par-dessus un autre pion (un de ses pions ou celui d'un adversaire) pour se placer juste derrière (*Figure 4*).
- en enchaînant plusieurs sauts dans toutes les directions autorisées d'après les tracés. On peut sauter ainsi un ou plusieurs de ses pions ou ceux de ses adversaires (*Figure 4*).

Les pions sautés ne sont pas capturés, ils restent en place jusqu'à ce que leur joueur décide de les déplacer. On joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il est possible de se déplacer sur toute la surface du plateau de jeu même sur un espace adverse. Cependant lorsqu'un de ses pions a atteint son triangle d'arrivée il ne peut plus reculer (sauf à l'intérieur de son propre triangle).

Le gagnant

Le premier joueur qui réussit à occuper les 10 emplacements de son triangle d'arrivée gagne la partie.
NB. Sur la fin du jeu, si un ou plusieurs pions adverses occupent « votre terrain d'arrivée » (vous bloquant ainsi et vous empêchant d'accéder pour placer vos derniers pions) et que la quasi-totalité de vos pions sont rentrés dans votre triangle, vous gagnez tout de même la partie !

NL

Inhoud

Speelbord en 30 houten pionnen.

Doel van het spel

Speel als eerste alle 10 je pionnen naar je doeldriehoek aan de overkant van het speelbord.

Voorbereiding

Elke speler kiest een kleur en plaatst de 10 pionnen in een driehoek van die kleur.

- Twee spelers starten in tegenoverliggende driehoeken (*afb. 1*).
- Drie spelers starten met de pionnen in drie driehoeken op gelijke afstand van elkaar (*afb. 2*).

(Let op!) Je doeldriehoek is altijd de driehoek recht tegenover de driehoek waar je vandaan start.)

Het spel

De jongste speler begint. Beurten gaan volgens de wijzers van de klok. Als je aan de beurt bent, **verplaats je een pion naar een aangrenzend leeg gat** (*afb. 3*) **OF je springt over één of meer andere pionnen** (*afb. 4*). Elke sprong moet over een aangrenzende pion in een er direct achterliggend gat zijn. Je mag over elke kleur pionnen springen, ook over je eigen pionnen, en je mag in alle zes de mogelijke richtingen springen. Na elke sprong mag je stoppen, of doorgaan met springen zover als je kunt komen. Soms lukt het om in dezelfde beurt vanuit de startdriehoek tot in de doeldriehoek te springen.

Pionnen worden nooit van het speelbord verwijderd. Het is toegestaan in elk gat te zetten, zelfs in de driehoek van een andere speler of in een driehoek die niet meespeelt. Eenmaal in de eigen driehoek aangekomen, mag een pion niet meer buiten de driehoek verzet worden – alleen nog binnen deze eigen driehoek.

De winnaar

De eerste speler, die alle 10 de gaten in zijn doeldriehoek bezet, is winnaar.

(Let op! Als één of meer gaten in je doeldriehoek bezet zijn door een andere speler, voorkomt dit niet dat je wint. Het is voldoende als je alle beschikbare gaten in je doeldriehoek bezet, om het spel te winnen.)

UK

Contents

Game board and 30 wooden pegs.

Object 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. (*Picture 1*)
- Three-player games start with the pegs in three triangles equally distant from each other. (*Picture 2*)

(Note! Your target triangle is always directly opposite the triangle you start from.)

How to play

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** (*Picture 3*) **OR jump over one or more other pegs** (*Picture 4*). 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.

The Winner

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.)

EE

Karbi sisu

Mängulaud ja 30 puunuppu.

Mängu eesmärk

Esimesena viia kõik oma 10 nuppu üle laua vastasasuvasse sihtkolmnurka.

Mänguks valmistumine

Iga mängija valib oma värvi ja asetab oma 10 nuppu ühte kolmnurka:

- Mäng kahele algab vastasolevatest kolmnurkadest
- Mäng kolmele algab igast teisest kolmnurgast (ehk iga teine kolmnurk on tühi)

NB! Teie sihtkolmnurk on alati otse selle kolmnurga vastas, millest Te alustate oma käiku.

Mängu käik

Alustab noorim mängija ning käigukord liigub kellaosuti suunas järgmisele mängijale. Teie käigukorra saabudes käige ühe teie värvides nupuga, **liikudes kas kõrvalolevasse tühja auku** (joon. 3) **VÕI hüppates üle ühe või mitme nupu** (joon. 4). Iga hüpe tuleb sooritada üle kõrvaloleva nupu ja vabasse auku otse selle taga. Te võite hüppata üle mistahes värvi nupu, kaasa arvatud Teie oma nupp ning liikuda kõigis kuues suunas. Pärast iga hüpet võite te peatuda või jätkata ülehüppamist nii mitmest nupust kui on võimalik. Mõnikord osutub võimalikuks ühe korraga viia nupp alguskolmnurgast sihtkolmnurka!

Nuppe ei tohi kunagi mängulaualt eemaldada. Nuppu võib käia mistahes auku laual, kaasa arvatud aугud teiste mängijate kolmnurkades ja mitte kellelegi kuuluvates kolmnurkades. Kui aga nupp on jõudnud oma sihtkolmnurka, ei tohi ta sellest lahkuda, vaid liikuda ainult selle kolmnurga sees.

Võitja

Mängija, kes esimesena hõivab kõik 10 auku oma sihtkolmnurgas, on võitja. Kui enam kui üks mängija suudab viia oma nupud tema valitud sihtkolmnurka samas mänguvoorus, lõpeb mäng viigiga.

NB! Kui üks või enam auku Teie sihtkolmnurgas on hõivatud mõnele teisele mängijale kuuluva nupuga, ei takista see Teid võitmast. Sellest on küllalt, kui kõik *vabad* augud Teie sihtkolmnurgas on täidetud Teie nuppudega.

LV

Komplekt

Spēles laukums un 30 koka tapiņas.

Spēles mērķis

Pirmajam pārvietot visas desmit tapiņas pāri spēles laukumam uz trijstūri tā otrā pusē.

Sagatavošanās spēlei

Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un novieto desmit šīs krāsas tapiņas trijstūrī:

- divi spēlētāji sāk spēli no pretējiem trijstūriem (1. attēls);
- trīs spēlētāji sāk spēli, izvietojot tapiņas katrā otrajā trijstūrī (2. attēls);

(Uzmanību! Trijstūris, uz kuru jāpārvieto tapiņas, vienmēr atrodas tieši pretī trijstūrim, no kura sāk spēli.)

Spēle

Spēli sāk jaunākais dalībnieks, un tā turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā. Sava gājiena laikā pārvietojiet vienu no savas krāsas tapiņām **uz blakus esošu tukšu iedobi (3. attēls) vai pārlieciet pāri vienai vai vairākām citām tapiņām (4. attēls)**. Katram lēcienam jābūt pāri blakus esošai tapiņai uz brīvu iedobi aiz tās. Drikst lēkt pāri jebkuras krāsas tapiņai, arī savējai, un varat pārvietoties jebkurā no sešiem virzieniem. Pēc katra lēciena varat apstāties, kur esat nonācis, vai arī turpināt pārlēkt tik daudzām tapiņām, cik iespējams. Reizēm tapiņu no sākuma trijstūra uz pretējo trijstūri var pārvietot viena gājiena laikā.

Tapiņas nedrīkst ņemt no spēles laukuma. Tapiņas drīkst pārvietot uz jebkuru iedobi spēles laukumā, arī uz tām, kas atrodas citu spēlētāju trijstūros, vai tām, kas atrodas nevienam nepiederošos trijstūros. Ja tapiņa ir pārvietota uz pretējo trijstūri, to drīkst pārvietot tikai pa to, nevis ārpus šā trijstūra.

Uzvarētājs

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais ir piepildījis visas desmit pretējā trijstūra iedobes. Ja vienā kārtā to paveic vairāki spēlētāji, rezultāts ir neizšķirts. (Uzmanību! Ja vienā vai vairākās jūsu pretēja trijstūra iedobēs ir cita spēlētāja tapiņas, arī tad varat būt uzvarētājs. Galvenais, lai visas pretēja trijstūra iedobes būtu aizpildītas.)

LT

Turinys

Žaidimo lenta ir 30 figūrēliju.

Žaidimo tikslas

Būkite pirmasis, perkėlęs visas 10 savo figūrėlių į priešingą žaidimo lentos trikampį.

Pasiruošimas žaidimui

Žaidėjai pasirenka spalvą ir padeda 10 tos spalvos figūrėlių į vieną trikampį:

- 2 žaidėjų žaidimas vyksta priešinguose trikampiuose.
- 3 žaidėjų žaidimas vyksta kas antrame trikampyje.

Pastaba! Trikampis, į kurį turite perkelti 10 figūrėlių, visuomet turi būti priešais trikampį, iš kurio pradodate žaidimą.

Kaip žaisti

Pradedu jauniausias žaidėjas, žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi. Savo ėjimo metu perkelkite vieną iš savo figūrėlių; **eikite arba į gretimą tuščią vietą (pav. 3) ARBA peršokite per vieną ar daugiau figūrėlių (pav. 4)**. Peršokti galima tik per gretimą figūrėlę į tuščią vietą tiesiai už jos. Galite šokti per bet kokios spalvos figūrėlę, netgi ir savo, judėti galite net į šešias puses. Po kiekvieno šuolio galite arba sustoti, arba toliau peršokti per tiek figūrėlių, per kiek galite. Kartais vieno ėjimo metu įmanoma perkelti figūrėlę nuo startinio trikampio į tikslo trikampį!

Figūrėlės nuo lentos niekada neuimamos. Jums leidžiama perkelti savo figūrėles į bet kurią tuščią lentos vietą, įskaitant ir tuščius laukelius kitų žaidėjų trikampiuose ir trikampiuose, kurie niekam nepriklauso. Tačiau kai figūrėlė pasiekia savo tikslo trikampį, ji nebegali iš ten pajudėti; judėti gali tik jo viduje.

Laimėtojas

Žaidėjas, kuris pirmasis užpildo visus 10 laukelių savo tikslo trikampyje, laimi žaidimą. Jei du ar daugiau žaidėjų vieno ėjimo metu užpildo savo tikslo trikampius,

žaidimas baigiasi lygiosiomis. Pastaba! Jei vienas ar daugiau laukelių jūsų trikampyje yra užimti priešininkų figūrėlių, tai nereikia, kad jūs negalite laimėti. Jūs laimite tuomet, kai visus galimus laukelius trikampyje užima jūsų figūrėlės.

RU

Состав: игровое поле и 30 деревянных колышков.

Цель игры

Станьте первым среди игроков, кому удастся перевести все свои 10 колышков в противоположный, целевой треугольник игрового поля.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает себе цвет колышков и устанавливает их в виде треугольника на поле:

- Если играют 2 игрока, они стартуют из противоположных треугольников. (см. рис. 1)
- Если играют 3 игрока, они размещают свои колышки в каждом втором треугольнике. (см. рис. 2)

Внимание! Не забывайте, что ваша цель – треугольник с противоположной стороны.

Как играть

Начинает игру младший из игроков, ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Во время вашего хода переместите один из колышков вашего цвета; ход **можно осуществить в соседнее свободное отверстие** (см. рис. 3), **ИЛИ перепрыгнуть через один или несколько колышков** (см. рис. 4). Остановиться нужно в свободном отверстии за тем колышком, через который вы перепрыгнули. Вы можете перепрыгивать через колышки любого цвета, и свои тоже, двигаться можно в любом из 6-ти направлений. После каждого прыжка можно остановиться или продолжать перепрыгивать дальше. Иногда расстановка колышков на поле такова, что за один ход можно переместиться из своего стартового треугольника прямо в ваш целевой треугольник, т.е. противоположный!

Колышки никогда не снимаются с игрового поля. Это означает, что они всегда должны оставаться в отверстиях своего треугольника или любого другого, включая те треугольники, которые никому в этом раунде не принадлежат. Однако, как только колышек попал в свой целевой треугольник, его можно

перемещать только в рамках этого треугольника.

Победитель

Первый из игроков, кто заполнит колышками 10 отверстий в целевом треугольнике, становится победителем. Если в одном раунде несколько игроков смогли достичь цели, присуждается ничья.

Обратите внимание! Если один или несколько отверстий в вашем целевом треугольнике заняты колышками других игроков, это не помешает вашей победе. Главное, чтобы все свободные отверстия оказались заняты колышками вашего цвета.

PL

Zawartość pudełka: Plansza do gry, 30 drewnianych pionków, instrukcja.

Cel gry

Najszybsze przemieszczenie wszystkich swoich 10 pionków na pola umieszczone po przeciwległej stronie planszy w kształcie gwiazdy.

Ustawienie początkowe

Każdy gracz wybiera pionki jednego koloru i układa je na jednym z trójkątów tworzących planszę. Jeśli gra dwóch graczy, to ustawiają oni swoje pionki na przeciwległych trójkątach (rys. 1). Jeśli gra trzech graczy, to ustawiają oni swoje pionki na co drugim trójkącie (rys. 2). Jeśli gra czterech graczy, to ustawiają oni swoje pionki tak, aby dwa wolne trójkąty znajdowały się naprzeciwko siebie.

Uwaga! Trójkąt docelowy każdego z zawodników, znajduje się zawsze naprzeciwko jego trójkąta startowego.

Zasady gry

Zaczyna najmłodszy z graczy, a kolejka przechodzi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W trakcie swojego ruchu zawodnik bądź to przesuwa jeden ze swoich pionków na sąsiednie wolne pole (rys. 3), bądź przeskakuje nim przez jeden lub większą liczbę pionków (rys. 4). Przeskakiwać można tylko przez pionek przyległy do tego, który wykonuje ruch i tylko w sytuacji, gdy pole bezpośrednio za nim jest wolne. Można przeskakiwać nad pionkami każdego koloru (także nad własnymi) i w każdą stronę. Po każdym skoku można zakończyć ruch

lub kontynuować go, skacząc przez kolejny pionek. Można w ten sposób przeskoczyć dowolną ich ilość, pod warunkiem, że każdy skok odbywa się z zachowaniem podstawowej zasady (przez przyległy pionek i na wolne pole). Czasami możliwe jest nawet przemieszczenie pionka w jednym ruchu z trójkąta startowego do trójkąta docelowego.

Przeskakiwane pionki nie są zbijane. Pionkami można wykonywać ruchy na całej powierzchni gry – także w trójkątach przeciwników oraz w trójkątach nie należących do nikogo. Jeśli jednak pionek dotarł już do swojego trójkąta docelowego, to nie może go opuścić i od tej chwili może się poruszać tylko w jego obrębie.

Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje zawodnik, któremu jako pierwszemu uda się zająć wszystkie 10 pól w swoim trójkącie docelowym. Jeśli w jednej kolejce uda się to więcej niż jednemu graczowi, gra kończy się remisem.

Uwaga! Jeśli jedno lub więcej pól w trójkącie docelowym zawodnika jest zajęte przez pionek (pionki) należący do innego gracza (graczy) to i tak zawodnik ten może zostać zwycięzcą. Ważne jest, aby wszystkie pola były zajęte, nieważne czymi pionkami.

IS

Innhald: Spilaborð og 30 viðarpeð.

Markmið

Verið fyrst að koma öllum 10 peðunum í þríhyrninginn hinum megin á spilaborðinu.

Uppsetning

Hver spilari velur lit og lætur 10 peð af sama lit í einn þríhyrning:

- 2 spilarar: Spilarar byrja á móti hvor öðrum. (*Mynd 1*)
- 3 spilarar: Leikurinn hefst með peðum í þremur þríhyrningum sem eru jafn langt frá hver öðrum. (*Mynd 2*)

(Athugið!) Ykkar mark-þríhyrningur er alltaf beint á móti þríhyrningnum þar sem þið byrjið.)

Leikreglur

Yngsti spilarinn hefur leikinn og umferðirnar ganga réttssælis um spilaborðið. Þegar röðin kemur að ykkur, færið eitt peð í ykkar lit; færið það annað hvort í nærliggjandi holu (*Mynd 3*) Eða stökkvið yfir eitt eða fleiri peð (*Mynd 4*). Hvert stökk verður að vera yfir nærliggjandi reit og í auða holu beint fyrir aftan það. Þið getið stökkið yfir peð í hvaða lit sem er, ykkar að auki, og þið getið fært það í eina af sex áttum. Eftir hvert stökk getið þið annað hvort stansað þar eða haldið áfram með því að stökkva yfir eins mörg peð og þið getið. Stundum er hægt að færa peð alla leiðina frá byrjunarreitnum yfir í markreitinn í einni umferð!

Peð eru aldrei fjarlægð af borðinu. Það má færa peð í hvaða holu sem er á borðinu, jafnvel í holurnar í þríhyrningum andstaðinganna og þríhyrninga sem tilheyrja engum. En þegar peð er komið í þríhyrninginn sinn, má ekki færa það úr honum – bara inni í honum.

Sigurvegurinn

Fyrsti spilarinn sem fyllir allar 10 holurnar í þríhyrningnum sínum er sigurvegurinn. Ef fleiri en einn spilari fylla þríhyrningana sína í sömu umferð, lýkur leiknum með jafntefli.

(Athugið!) Ef ein eða fleiri hola í þríhyrningnum ykkar hafa peð sem tilheyrir öðrum spilara, kemur það ekki í veg fyrir að þið sigrið. Það er nóg ef allar auðu holurnar í þríhyrningnum ykkar hafa ykkar eigin peð.)