

# Chinese Checkers

GB

For 2–3 players. Contents: Magnetic game board, 3 x 6 tokens.

Choose 6 tokens of the same colour. Place your tokens in one of the points of the star. The aim is to move your tokens across the board to the opposite point of the star.

Move the tokens over the board forwards, backwards or sideways in the following ways:

- The token is moved 1 step in the direction of the drawn line to the nearest empty space.
- The token is moved with 1 hop over the nearest token to an empty space in front of it. Follow the direction of the drawn line.

A player may hop over both their own and the opponents token. The tokens stay in the game. Sometime you can make two, three or four hops in a single move. Just make sure that there is an empty space between the tokens you hop over. The first player who moves all their tokens to the opposite point of the star wins the game.



[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)

© ALGA BRIO 2008



# Chinese Checkers

SE

## Kinaschack

För 2–3 spelare. Innehåller magnetisk spelplan, 3 x 6 spelpjäser.

Spelet är avsett för två till tre spelare. Varje spelare väljer 6 spelpjäser i samma färg. Placera spelpjäserna i en av stjärnans sex uddar. Spelet går ut på att förflytta spelpjäserna till motsatt stjärnudd.

Förflyttningen över spelplanen sker framlänges, baklänges eller i sidled på följande sätt:

- spelpjäsen flyttas 1 steg i den tecknade linjens riktning, till närmaste tomma hål.
- spelpjäsen flyttas med 1 hopp över närmaste spelpjäs, till ett tomt hål framför denna. Följ den tecknade linjens riktning.

En spelare får hoppa över både egna och andras spelpjäser. Överhoppade spelpjäser blir kvar i spelet. Ibland är det möjligt att göra två, tre eller flera hopp i samma drag. Se bara till att det finns ett tomt hål mellan de överhoppade spelpjäserna. Spelaren som först placerar sina sex spelpjäser i motsatt stjärnudd vinner.

NO

## Kinasjakk

For 2–3 spillere Inneholder magnetisk spillebrett, 3 x 6 spillebrikker.

Spillet er for to til tre spillere. Hver spiller velger 6 brikker i samme farge. Plasser brikkene i en av stjernens seks spisser. Spillet går ut på å flytte brikkene til motsatt stjernespiss.

Brikkene kan flyttes forover, bakover eller til siden på følgende måte:

- brikken flyttes 1 steg i den tegnede linjens retning, til nærmeste tomme hull.
- brikken flyttes med 1 hopp over nærmeste brikke, til et tomt hull foran denne. Følg den tegnede linjens retning.

En spiller kan hoppe over både sine egne og andres brikker. Brikker som hoppes over, blir liggende på samme plass. Noen ganger kan man gjøre to, tre eller flere hopp i samme trekk. Pass bare på at det er et tomt hull mellom de overhoppede brikkene. Den spilleren som først har fått sine seks brikker til motsatt stjernespiss, har vunnet.

## Kiinanshakki

FI

2–3 pelaajaa. Sisältää magneettisen pelilaudan, 3 x 6 pelinappulaa.

Peli on tarkoitettu 2–3 pelaajalle. Jokainen pelaaja valitsee 6 samanväristä pelinappulaa. Aseta pelinappulat johonkin tähden sakaroista. Pelinappulat siirretään pelin aikana tähden vastapäiseen sakaraan.

Pelinappuloita voidaan siirtää laudalla eteenpäin, taaksepäin tai sivuttain seuraavasti:

- pelinappulaa siirretään 1 askeleella piirretyn viivan suuntaisesti lähimpään tyhjään reikään.

- pelinappulaa siirretään 1 hypyllä lähimmän pelinappulan yli tämän edessä olevaan tyhjään reikään. Seuraa piirretyn viivan suuntaa.

Pelaaja saa hyppiä sekä omien että muiden pelinappuloiden yli. Pelinappulat, joiden yli on hypätty, jatkavat peliä. Samalla vuorolla voidaan joskus tehdä kaksi, kolme tai useampia hyppyjä. Pelinappuloiden välissä on tällöin oltava tyhjiä reikiä. Se pelaaja voittaa, joka saa ensimmäisenä kaikki kuusi pelinappulaansa tähden vastapäiseen sakaraan.

DK

## Kinaskak

For 2–3 spillere. Indeholder magnetisk spilleplade, 3 x 6 brikker.

Spillet er beregnet til 2–3 spillere. Hver spiller vælger 6 spillebrikker i samme farve. Anbring brikkerne i en af stjernens seks spidser. Spillet går ud på at flytte spillebrikkerne til den modsatte stjernespids.

Man flytter brikkerne hen over spillepladen forlæns, baglæns eller sidelæns på følgende måde:

- brikken flyttes et skridt i den tegnede linjes retning til nærmeste tomme hul.
- brikken flyttes med et hop over den nærmeste spillebrik til et tomt hul lige på den anden side. Følg den tegnede linje.

Spillerne må hoppe over både deres egne og andres spillebrikker. De brikker, man hopper over, bliver stående. Somme tider er det muligt at tage to, tre eller flere hop i samme træk.

Der skal blot være et tomt hul mellem de spillebrikker, man hopper over. Den spiller, som først har anbragt sine seks brikker i den modsatte stjernespids, har vundet.