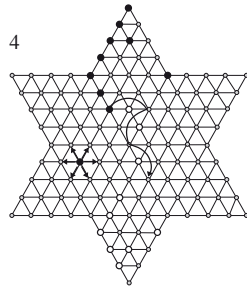
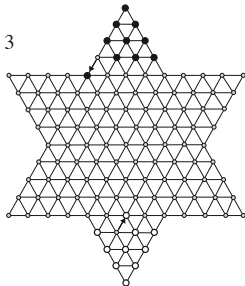
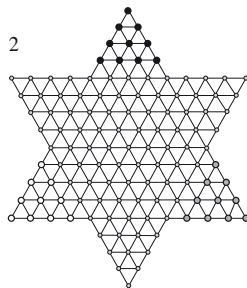
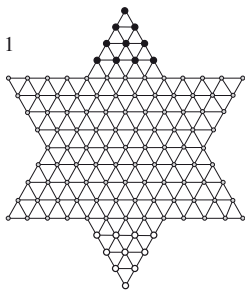




WOODEN CLASSIC

# CHINESE CHECKERS



**отверстие** (рисунок 3), **ИЛИ перепрыгнуть через один или несколько кольшков** (рисунок 4). Остановиться нужно в свободном отверстии за тем кольшком, через который вы перепрыгнули. Вы можете перепрыгивать через кольшки любого цвета, и свои тоже, двигаться можно в любом из 6-ти направлений. После каждого прыжка можно остановиться или продолжать перепрыгивать дальше. Иногда расстановка кольшков на поле такова, что за один ход можно переместиться из своего стартового треугольника прямо в ваш целевой треугольник, т.е. противоположный!

Кольшки 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 кольшек попал в свой целевой треугольник, его можно перемещать только в рамках этого треугольника.

### **Победитель**

Первый из игроков, кто заполнит кольшками 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 кольшками других игроков, это не мешает вашей победе. Главное, чтобы все свободные отверстия оказались заняты кольшками 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 czyimi pionkami.