



USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
DE	Spielregeln	6
NL	Spelregels	7
ES	Reglas del juego	8
IT	Regole del gioco	9
PT	Regras do jogo	10
DK	Spilleregler	11
NO	Spilleregler	12
SE	Spelregler	13
FI	Pelisäännöt	14
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	15
RO	Regulele jocului	16
TW	遊戲規則	17
CN	游戏规则	18
KR	게임 규칙	19
JP	ゲームの遊び方	20
AR	المقدمة والاستعداد	21
TR	Oyunun kuralları	22
RU	Правила игры	23
EE	Mängu reeglid	24
HU	Játékszabály	25
CS	Pravidla hry	26
SI	Pravila igre	27
LT	Žaidimo taisyklės	28
LV	Spēles noteikumi	29
IS	Leikreglur	30
PL	Zasady gry	31
SK	Pravidlá hry	32
SR	Правила игре	33
HR	Pravila igre	34
IL	הוֹרָאֹת מִשְׁתַחַן	35
IR	قوانين بازي	36
	Pictures	End

PRESENTATION

A foldable board fitted with 4 drawers containing 20 barriers and 4 pawns,

PURPOSE OF THE GAME

To be the first to reach the line opposite to one's base line (Fig.7).

RULES FOR TWO PLAYERS

When the game starts the fences are placed in their storage area (10 for each player).

Each player places his pawn in the centre of his base line (fig.1).

A draw will determine who starts first.

GAME

Each player in turn, chooses to move his pawn or to put up one of his fences. When he has run out of fences, the player must move his pawn.

Pawn moves

The pawns are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (fig.2).

The pawns must get around the fences (fig.3).

Positioning of the fences

The fences must be placed between 2 sets of 2 squares (fig.4).

The fences can be used to facilitate the player's progress or to impede that of the opponent, however, an access to the goal line must always be left open (fig.5).

Face to face

When two pawns face each other on neighbouring squares which are not separated by a fence, the player whose turn it is can jump the opponent's pawn (and place himself behind him), thus advancing an extra square (fig.6). If there is a fence behind the said pawn, the player can place his pawn to the left or the right of the other pawn (fig.8 and 9).

END OF GAME

The first player who reaches one of the 9 squares opposite his base line is the winner (fig. 7).

TIME OF GAME

From 10 to 20 minutes.

In a tournament, it is possible to allocate a set time to each player.

RULES FOR 4 PLAYERS

When the game starts, the 4 pawns are placed in the centre of each of the sides of the board and each player is given 5 fences.

The rules are identical to those for two players, but it is forbidden to jump more than one pawn (fig.10).

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.

PRESSENTATION

- un plateau de jeupliable;
- 4 tiroirs de rangementsitués sous le plateau;
- 20 barrières et 4 pions.

BUT DU JEU

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières qu'il place dans un des tiroirs. Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1). Un tirage au sort détermine qui commence.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

Pose des barrières

Une barrière doit être posée exactement entre deux blocs de deux cases (fig 4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but : il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

Face à face

Quand les deux pions se retrouvent en vis-à-vis sur deux cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse et le placer derrière (fig 6).

Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

DUREE D'UNE PARTIE

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières qu'il place dans un des tiroirs.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

INHALT

Ein faltbares Spielbrett mit 4 Schubfächern, die 20 Hindernisse und 4 Spielfiguren sowie die Spielanleitung enthalten.

SPIELZIEL

Als erster Spieler die Reihe gegenüber der eigenen Startreihe zu erreichen.
(Abb. 7)

REGEL FÜR 2 SPIELER

Am Anfang des Spiels werden die Hindernisse in ihren Lagerzonen platziert (10 pro Spieler). Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie in die Mitte seiner Startreihe (Abb. 1). Das Los entscheidet, welcher Spieler beginnt.

SPIELVERLAUF

Es wird abwechselnd gespielt. Wer an der Reihe ist, muss seine Figur bewegen oder ein Hindernis plazieren. Hat ein Spieler alle seine Hindernisse platziert, muss er seine Spielfigur bewegen.

Bewegung der Spielfigur.

Die Spielfiguren bewegen sich jeweils um ein Feld, waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) (Abb. 2), die Hindernisse müssen umgangen werden (Abb. 3).

Plazierung der Hindernisse

Ein Hindernis muss zwischen 2 Blöcken von 2 Feldern platziert werden (Abb. 4).

Die Plazierung der Hindernisse hat zum Ziel, sich seinen eigenen Weg zu schaffen oder seinem Gegenspieler zu verlangsamen.

Die Plazierung der Hindernisse hat das Ziel, den Gegner aufzuhalten, es ist aber verboten, ihm den Zugang zu seiner Zielreihe gänzlich zu versperren; Man muss ihm immer wenigstens einen Weg offenlassen (Abb. 5).

Von Angesicht zu Angesicht

Wenn sich zwei Spielfiguren auf zwei benachbarten Feldern gegenüberstehen ohne durch ein Hindernis getrennt zu sein, kann der Spieler, der an der Reihe ist, mit seiner Figur über die gegnerische springen und sich hinter sie stellen (Abb. 6). Wenn ein Hinderniss hinter der übersprungenen Spielfigur ist, kann der Spieler sich entscheiden rechts oder links von der übersprungenen Figur abzuzweigen (Abb. 8 und 9).

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, dessen Figur als Erste eines der 9 Felder ihrer Zielreihe erreicht, gewinnt die Partie (Abb. 7).

REGEL FÜR 4 SPIELER

Am Anfang einer Partie stehen die 4 Spielfiguren jeweils in der Mitte der vier Außenreihen des Spielfeldes, und jeder Spieler verfügt über 5 Hindernisse. Die Regeln bleiben genau die gleichen, aber man kann nur einmal mit einer Spielfigur springen (Abb. 10).

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren, weil Kleinteile verschluckt werden können und Erstickungsgefahr besteht. Bitte diese Information und Adresse für zukünftigen Gebrauch aufzuhören.

SPEELMATERIAAL

Een opvouwbaar spelbord dat voorzien is van 4 lades die 20 hekjes en 4 pionnen bevatten.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste de lijn aan de andere kant van het bord bereiken (fig. 7).

REGELS VOOR 2 SPELERS

Bij het begin van het spel, worden de barricades in de opslagruimtes opgeborgen (10 per speler).

Elke speler zet zijn pion in het midden van zijn startlijn (fig. 1).

Een loting bepaalt wie er begint.

SPELVERLOOP

Elke speler kiest er beurtelings voor zijn pion te verzetten of één van zijn barricade neer te leggen.

Als hij geen barricades meer heeft, moet de speler zijn pion verplaatsen.

Verplaatsen van de pionnen :

De pionnen worden per één veld tegelijk verzet, horizontaal of verticaal, naar voren of naar achteren (fig. 2). U moet om de barricades heen (fig. 3).

Plaatsen van de barricades :

Een barricade moet precies tussen 2 blokken van 2 velden worden geplaatst (fig. 4). U moet de barricades zo plaatsen dat de tegenspeler een omweg moet maken, maar het is verboden de toegang tot de doellijn volledig af te sluiten. Er moet altijd een oplossing overblijven (fig. 5).

Tegenover elkaar :

Als de 2 pionnen tegenover elkaar staan op twee, niet door een barricade gescheiden, naast elkaar liggende velden, kan de speler die aan de beurt is over zijn tegenstander springen en achter hem gaan staan (fig. 6, 8, 9).

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die één van de 9 velden van de startlijn van de tegenspeler bereikt, wint! (fig. 7)

SPEELDUUR

10 tot 20 minuten.

Tijdens toernooien kan een tijdslimiet per speler worden opgelegd.

REGEL VOOR 4 SPELERS

Bij het begin van het spel worden de 4 pionnen in het midden van alle 4 gedeelten van het speelbord gezet en beschikt elke speler over 5 barricades. De regels zijn verder hetzelfde.*

* (fig 10).

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

PRESENTACIÓN

Una bandeja plegable equipada con 4 cajones que contienen 20 barreras y 4 peones.

FINALIDAD DEL JUEGO

Llegar el primero a la línea opuesta de su salida (fig. 7).

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Antes de empezar, colocar las barreras en cada zona del tablero previstas para almacenarlas. (10 para cada jugador).

Cada jugador coloca su peón en el centro de su línea de salida (fig. 1).

Sortear para saber quien empieza.

Desarrollo de una partida

Cuando sea su turno, el jugador puede elegir desplazar su peón o colocar una barrera. Si ya ha desplazado todas sus barreras, el jugador solamente podrá desplazar su peón.

Movimiento de los peones:

Los peones pueden desplazarse de una casilla y solo de una en una, en sentido horizontal o vertical, avanzando o retrocediendo, (fig. 2). Hay que evitar las barreras (fig.3).

Disposición de las barreras:

Las barreras se disponen exactamente entre 2 bloques de 2 casillas (fig 4).

Las barreras se utilizarán para que el adversario pueda avanzar menos, no obstante esta prohibido impedirle completamente el acceso hacia su línea de llegada: Siempre hay que dejar un acceso libre (fig 5).

Frente a frente:

Cuando los 2 peones se encuentran cara a cara sobre 2 casillas vecinas sin que una barrera los separe, el jugador que le toque jugar puede saltar y colocarse delante del peón del jugador adversario (fig 6,8 ,9).

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que llegue sobre la novena casilla, enfrente de su línea de salida, gana la partida.

DURACIÓN DE UNA PARTIDA

De 10 a 20 minutos.

Si se organizara un torneo, se puede asignar a cada jugador un tiempo limitado.

REGLAS PARA 4 JUGADORES

Para empezar, colocar los 4 peones en el centro de cada extremo del tablero.

Repartir 5 barreras a cada jugador y colocarlas.

El resto es exactamente igual que cuando se juega entre dos personas.*

* (fig 10).

ATENCIÓN ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias.

PRESNTAZIONE

Una tavola pieghevole con 4 cassetti contenenti 20 barriere e 4 pedoni.

SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere per primo la linea opposta alla propria linea di partenza (fig. 7).

REGOLA PER 2 GIOCATORI

All'inizio della partita, le barriere sono riposte nella loro zona di stoccaggio (10 per giocatore).

Ogni giocatore posa la sua pedina al centro della sua linea di partenza (fig. 1)

Un sorteggio determina il giocatore che deve iniziare.

Svolgimento di una partita

A turno, ogni giocatore sceglie di spostare la sua pedina o di posare una delle sue barriere.

Quando non ha più barriere, un giocatore deve spostare la sua pedina.

Spostamento delle pedine

Le pedine si spostano di una casella orizzontalmente o verticalmente, avanti o indietro (fig. 2) : le barriere devono essere aggirate (fig. 3)

Posa delle barriere

Una barriera deve essere posta esattamente fra 2 blocchi di 2 caselle (fig. 4)

La posa delle barriere ha lo scopo di rallentare l'avversario però è proibito chiudergli completamente l'accesso alla sua linea di traguardo: bisogna lasciarli sempre una soluzione (fig.5)

Faccia a faccia

Quando le due pedine si ritrovano di fronte su due caselle vicine che non sono separate da una barriera, il giocatore a cui tocca giocare può saltare il suo avversario e mettersi dietro di lui (fig 6, 8, 9).

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che raggiunge una delle 9 caselle della linea opposta alla sua linea di partenza vince la partita (Fig 7).

DURATA DI UNA PARTITA

Da 10 a 20 minuti

In torneo, si può impostare un tempo limitato ad ogni giocatore.

REGOLA PER 4 GIOCATORI

All'inizio della partita le 4 pedine sono disposte al centro di ciascuno dei 4 lati del tavoliere ed ogni giocatore dispone di 5 barriere. Le regole sono strettamente identiche.*

* (fig 10).

APRESENTAÇÃO

- um tabuleiro de jogo;
- 2 zonas de armazenagem;
- 20 barreiras e 4 piões.

OBJECTIVO DO JOGO

Atingir em primeiro lugar a linha oposta à sua linha de partida (fig 7)

REGRA PARA 2 JOGADORES

No in'cio da partida, as barreiras são colocadas na zona de armazenamento (10 para cada jogador).

Cada jogador coloca o seu pião no centro da sua linha de partida (fig. 1).

Um sorteio determinará quem começa.

Desenrolar de uma partida

Um de cada vez, cada jogador escolhe deslocar o seu pião ou colocar uma das suas barreiras.

Quando já não tem barreiras, um jogador é obrigado a mudar o seu pião.

Deslocação dos piões:

Os piões deslocam-se de uma casa, horizontalmente ou verticalmente, para a frente ou para trás (fig 2); as barreiras devem ser contornadas (fig 3).

Colocação das barreiras :

Uma barreira deve ser colocada exactamente entre 2 blocos de 2 casas (fig4).

A colocação das barreiras tem por finalidade atrasar o adversário, mas é proibido fechar totalmente o acesso à sua linha de finalidade: deve-se sempre deixar uma solução (fig 5).

Face a face:

Quando os 2 piões se encontram face a face em duas casas vizinhas não separadas por uma barreira, o jogador que deve jogar pode saltar o seu adversário e colocar-se atrás dele (fig 6, 8, 9).

FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador que atinge uma das 9 casas da linha oposta à sua linha de partida ganha a partida (fig 7).

DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

De 10 a 20 minutos.

Em torneio, é poss'vel atribuir a cada jogador um tempo limitado.

REGRA PARA 4 JOGADORES

No in'cio da partida, os 4 piões são colocados no centro de cada um dos 4 lados do tabuleiro e cada jogador dispõe de 5 barreiras.

As regras são estritamente idênticas.*

* (fig 10).

PRÆSENTATION

- en spilleplade;
- 2 startzoner til forhindringer;
- 20 forhindringer og 4 brikker.

SPILLETS MÅL

At nå først til linjen, der ligger modsat den man starter fra (fig. 7).

SPILLEREGLER FOR 2 SPILLERE

Når spillet starter, er forhindringerne sat tilbage i deres startzoner (10 pr. spiller).

Hver spiller stiller sin brik midt på sin startlinje (fig. 1).

Man trækker lod om, hvem der starter.

Et partis forløb

Når det er hans tur, vælger en spiller at flytte sin brik eller at anbringe en forhindring. Når en spiller ikke har flere forhindringer at placere, er han nødt til at flytte sin brik.

Flytning af brikker:

Brikkerne flyttes fra felt til felt, vandret eller lodret, fremad eller tilbage (fig. 2); man skal gå uden om forhindringerne (fig. 3).

Anbringelse af forhindringer:

En forhindring skal anbringes nøjagtigt mellem to blokke på to felter (fig. 4).

En forhindring placeres for at sagte modstanderen fremgang, men det er forbudt helt at afskære modstanderen fra sin mållinje: Man skal altid lade en passage være fri (fig. 5).

Sammentræf:

Når de 2 spillere befinner sig overfor hinanden på to nabofelter, som ikke er adskilt af en forhindring, må den spiller, hvis tur det er til at spille, springe over sin modstander og stille sig bag ham (fig. 6, 8, 9).

PARTIETS AFLUTNING

Vinderen af partiet er den spiller, som først når ét af de 9 felter på linjen, der ligger modsat hans startlinje (fig. 7).

SPILLETS VARIGHED

Fra 10 til 20 minutter.

Under turnering er det muligt at tildele hver spiller en begrænset tid.

REGLER FOR 4 SPILLERE

I begyndelse af spillet stilles de 4 brikker op midt på hver af spillepladens 4 sider og hver spiller får tildelt 5 forhindringer.

Spillereglerne er de samme som for 2 spillere.*
*(fig 10).

ESKENS INNHOLD

- Et spillebrett;
- 2 oppbevaringsfelter for sperrene;
- 20 sperrer og 4 brikker;

HENSIKTEN MED SPILLET

Komme først frem til linjen motsatt spillerens startlinje (fig. 7).

REGLER FOR 2 SPILLERE

Ved spillets begynnelse legges sperrene til side i oppbevaringsfeltet (hver spiller har 10 sperrer).

Hver spiller plasserer sin brikke midt på startlinjen (fig. 1).

Det trekkes lodd om hvem som skal begynne.

Slik spilles en omgang

Etter tur flytter hver spiller sin brikke eller legger ned en av de 10 sperrene.

Når det ikke finnes flere sperre å legge ned, er spilleren nødt til å flytte brikken.

Flytting av brikkene:

Brikkene flyttes én rute av gangen, vannrett eller loddrørt, fremover eller bakover (fig. 2). Sperrene må unngås (fig. 3).

Plassering av sperrene:

En sperre legges ned nøyaktig mellom 2 naboruter (fig. 4).

Sperrene har til hensikt å bremse motstanderen, men det er forbudt å gjøre det helt umulig for motstanderen å flytte fremover mot mållinjen. Minst én flyttemulighet må holdes åpen (fig. 5).

Når brikkene møtes:

Når de 2 brikkene stårrett overfor hverandre på 2 naboruter som ikke er adskilt av en sperre, kan spilleren som står for tur hoppe over motstanderen og plassere brikkens sin bak motstanderen s brikke (fig. 6, 8, 9).

SPILLETS SLUTT

Spillet vinnes av den som først har nådd en av de 9 rutene på linjen motsatt startlinjen (fig. 7).

SPILLETS VARIGHET

Fra 10 til 20 minutter. Ved turneringer kan man gi hver spiller en begrenset spilletid.

REGLER FOR 4 SPILLERE

Ved spillets begynnelse plasseres de 4 brikkene midt på hver av de 4 kantene på spillebrettet. Hver spiller har 5 sperrer. Reglene er nøyaktig de samme som for 2 spillere.*

* (fig. 10).

INNEHÅLL

Spelbräde med 81 rutor och två rader förvaringspositioner för väggar, 20 väggar och 4 spelpjäser.

SPELETS MÅL

Bli den första spelaren som når motstående kant med sin spelpjäs. (Fig. 7)

REGLER FÖR 2 SPELARE

Varje spelare placerar sin spelpjäs i mitten av sin kant av brädet och 10 väggar i förvaringspositionerna på sin sida. (Fig. 1)

SPELETS GÅNG

Bestäm vem som börjar, spelarna gör sedan varannan tur. På sin tur väljer han/hon att antingen flytta sin spelpjäs eller att placera en vägg på spelplanen. Om en spelare använt alla väggar måste han/hon flytta sin spelpjäs.

Flytta spelpjäs

Spelpjäsen flyttas ett steg, horisontellt eller vertikalt, framåt eller bakåt. (Fig. 2) Spelpjäsen måste gå runt väggar. (Fig. 3)

Placer en vägg

Väggar måste placeras mellan två par av två rutor. (Fig. 4)

Väggarna används för att hjälpa den egna eller hindra motståndarens spelpjäs, men det måste alltid finnas en möjlig väg till målet för bådas spelpjäser. (Fig. 5)

Spelpjäser intill varandra

När två spelpjäser står intill varandra utan att vara separerade med en vägg, kan spelaren som är i tur hoppa över motståndarens spelpjäs med sin egen, och därigenom flytta en ruta extra. (Fig. 6) Om det finns en vägg bakom pjäsen som hoppas över kan spelaren som är i tur inte landa bakom utan istället till höger eller vänster. (Fig. 8 och 9)

VEV VINNER?

Den spelare som först når en av de 9 rutorna på motstående kant med sin spelpjäs vinner. (Fig. 7)

SPELTID

10 – 20 minuter. I turneringar kan en tidsgräns bestämmas för varje spelares tur.

REGLER FÖR 4 SPELARE

Varje spelare placerar sin spelpjäs i mitten av varsin kant av brädet och tar 5 väggar. Reglerna är som för två spelare, men det är inte tillåtet att hoppa över mer än en spelpjäs. (Fig. 10)

PELIVÄLINEET

- Pelilauta;
- kaksi säilytyslokeria;
- 20 aitaa ja 4 pelinappulaa.

PELIN TAVOTE

Päästää ensimmäisenä lähtörajansa vastakkaiselle rajalle (kuva 7).

KAKSINPELIN SÄÄNNÖT

Pelin alussa kumpikin pelaaja laittaa kaikki aidat (10 kummankin pelaajalla) säilytystilaansa. Kumpikin pelaaja asettaa pelinappulansa lähtörajansa keskelle (kuva 1). Pelin aloittaja valitaan arpomalla.

Pelin kulku:

Kukin pelaaja päättää vuorollaan joko siirtää nappulaansa tai asettaa aidan. Jos kaikki aidat on jo asetettu, pelaaja on pakotettu siirtämään pelinappulaansa.

Pelinappulan siirto:

Nappulaa saa siirtää yhden ruudun kerrallaan pystysuunnassa eteen tai taakse tai vaakasuunnassa oikealle tai vasempaan (kuva 2); Aidan osien on oltava toistensa jatkona (Kuva 3).

Aitojen asetus:

Aita on asetettava tarkalleen kahden lohkon ja kahden ruudun väliseen uraan (kuva 4). Aitojen tehtävänä on hidastaa vastustajan liikkeitä, mutta hänen pääsyään vastakkaiselle reunalle ei saa kokonaan estää. Hänen on aina jätettävä mahdollisuus päästä perille (kuva 5).

Vasta-asento:

Kun molemmat pelinappulat ovat vastakkain viereisillä ruuduilla, joiden välissä ei ole aitaa, vuorossa oleva pelaaja saa hypätä vastustajansa nappulan yli asettuen hänen toiselle puolelle (kuva 6, 8, 9).

PELIN LOPPU

Pelaaja, joka pääsee ensilläisenä johonkin lähtöreunansa vastakkaisen reunan yhdeksästä ruudusta, on voittaja (kuva 7).

PELIN KESTOAIKA

10 - 20 minuuttia pelikierrosta kohti.

Kullekin pelaajalle voidaan antaa aikaraja.

NELINPELIN SÄÄNNÖT

Pelin alussa asetetaan neljä pelinappulaa laudan kunkin reunarivin keskelle ja kummankin pelaajalla on käytössään 5 aitaa. Muutoin säännöt ovat samat kuin kaksinpelissä.*

*(kuva 10).

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

- Επιφάνεια παιχνιδιού
- 2 ζώνες εφεδρίας
- 20 εμπόδια και 4 πιόνια.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης προσπαθεί να φθάσει πρώτος στη γραμμή την απέναντι από τη γραμμή εκκίνησης (σχήμα 7).

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Στην αρχή της παρτίδας τα εμπόδια (10 ανά παίκτη) τοποθετούνται στη ζώνη εφεδρίας.

Κάθε παίκτης τοποθετεί το πιόνι του στο μέσο της γραμμής εκκίνησης του (σχήμα 1).

Ορίζεται με κλήρωση ο παίκτης που θα κάνει την πρώτη εκκίνηση .

Πώς εκτυλίσσεται μια παρτίδα

Οι παίκτες, εκ περιτροπής, επιλέγουν να μετακινήσουν το πιόνι τους ή να τοποθετήσουν ένα από τα εμπόδια.

Οταν δεν υπάρχουν πια εμπόδια, κάθε παίκτης οφείλει να μετακινήσει το πιόνι του.

Μετακίνηση των πιονιών:

Τα πιόνια μετακινούνται κατά ένα τετράγωνο, οριζόντια ή κάθετα, προς τα εμπρός ή προς τα πίσω (σχήμα 2). Τα εμπόδια πρέπει να παρακάμπτονται (σχήμα 3).

Τοποθέτηση εμποδίων:

Ενα εμπόδιο πρέπει να τοποθετείται ακριβώς μεταξύ 2 ολόκληρων τετραγώνων (σχήμα 4). Η τοποθέτηση των εμποδίων σκοπό έχει να επιβραδύνει τον αντίπαλο αλλά απαγορεύεται να αποκλειστεί πλήρως η πρόσβαση του αντίπαλου στη γραμμή του στόχου του: πρέπει πάντα να του αφήνεται μια διόδος (σχήμα 5).

Μέτωπο προς μέτωπο:

Οταν τα δυο πιόνια βρεθούν αντιμέτωπα σε 2 γειτονικά τετράγωνα που δεν χωρίζονται από εμπόδιο, ο παίκτης που έχει σειρά να παίξει μπορεί να υπερηφδήσει τον αντίπαλο και να πάρει θέση πίσω του.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

Ο πρώτος παίκτης που φθάνει σε ένα από τα 9 τετράγωνα της γραμμής της απέναντι από τη γραμμή εκκίνησης του κερδίζει την παρτίδα (σχήμα 7).

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

Από 10 ώς 20 λεπτά.

Σε περίπτωση πρωταθλήματος, μπορεί να διατίθεται σε κάθε παίκτη περιορισμένος χρόνος.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

Στην αρχή της παρτίδας, τα 4 πιόνια τοποθετούνται στο μέσο καθεμιάς από τις 4 πλευρές της επιφάνειας παιχνιδιού και κάθε παίκτης διαθέτει 5 εμπόδια.

PREZENTARE

- un platou de joc;
- 2 zone de stocaj;
- 20 de bariere și 4 pioni.

SCOPUL JOCULUI

De a ajunge primul pe linia opusă liniei de plecare (fig. 7).

A. REGULI PENTRU 2 JUCĂTORI

La începutul jocului, barierele sunt așezate în zonele de stocaj (câte 10 pentru fiecare jucător). Fiecare jucător își aşază pionul în centrul liniei de plecare (fig. 1). Jucătorul care începe, este desemnat prin tragere la sorti.

Derularea unei partide

Pe rând, fiecare jucător alege între a-și mișca pionul sau a-și așeza una dintre bariere. Dacă un jucător își termină barierele este obligat să-și deplaseze pionul.

Deplasarea pionilor

Pioni se deplasează orizontal, vertical, înainte sau înapoi cu o căsuță (fig. 2), dar barierele trebuie ocolite (fig. 3).

Așezarea barierelor

O barieră trebuie așezată exact între două căsuțe (fig. 4). Așezarea barierei are ca scop crearea propriului drum sau de a încetini avansarea adversarului, dar este interzis de-a-i bloca toate căile de acces la linia de sosire; trebuie lăsată întotdeauna o cale de ieșire (fig. 5).

Față în față

Când doi pioni se află față în față pe două căsuțe alăturate nesperate de o barieră, jucătorul care trebuie să mute, poate sări peste pionul adversarului, așezându-se în spatele acestuia (fig. 6).

Dacă, în spatele pionului care trebuie sărit, se află o barieră, jucătorul poate alege căsuța din stânga sau dreapta acestui pion (fig. 8 și 9).

Încheierea partidei

Primul jucător care ajunge cu pionul într-o zonă dintre cele 9 căsuțe de pe linia de sosire (opusă celei de plecare), câștigă partida (fig. 7).

Durata unei partide:

Între 5 și 20 minute. Pentru turnee, se poate stabili un timp limitat pentru fiecare jucător per mutare.

B. REGULI PENTRU 4 JUCĂTORI

La începutul partidei, cei patru pioni sunt dispuși în centrul fiecărei linii periferice a platoului și fiecare jucător dispune de cinci bariere.

Regulile de joc sunt identice ca la jocul în 2, cu precizarea că un pion nu poate sări decât cel mult peste un alt pion (fig. 10).

步步為營

滯延對手，誘入陷阱
和中國圍棋可有異曲同工之妙喔！

適用年齡：8-99 歲 參賽人數：2-4 人 遊戲時間：15 分 產品編號：GI-30101

一、產品內容：表面有 81 個方塊及可儲藏圍牆儲藏所的底盤、20 片圍牆及 4 顆棋子。

二、賽前準備：把全部圍牆放於儲藏所，並將棋子放於底線中央(圖 1)。

三、最終目的：先把棋子移至對手的底線者為贏(圖 7)。

四、遊戲規則：

(1) 基本規則

競賽者輪流移動棋子或可利用圍牆去擋對手的路。

(2) 棋子移動

棋子一次只能移動一格，可前進、後退及左右移動，但不能斜角移動(圖 2)。棋子不能跳越圍牆，僅能繞圍牆移動(圖 3)。

(3) 围牆放置

圍牆只能阻隔二個方塊，不能同時阻隔三個方塊(圖 4)。佈局圍牆時，至少要留一條道路讓對手可前進(圖 5)。圍牆一旦用完，則只能移動棋子。

(4) 面對面時

當棋子面對面時，可以跳至對手棋子的正後方(圖 6)。若對手的正後方有圍牆阻擋，可以跳至對手棋子的左或右方(圖 8、圖 9)。

(5) 四人玩時

若有四位同時參賽，需各自分佈於四邊底線，並各擁有 5 片圍牆。遊戲規則同上，唯獨在面對面時，不得同時跳越二個棋子(圖 10)。

五、遊戲結束：有競賽者的棋子到達對手的底線時(9 個方塊的任何一個均可)，就算勝利，遊戲隨即結束。

Gigamic 「技高迷客」策略棋尚有其他系列產品

(1)埃及王 (2)四連戰 (3)你推我擠 (4)火燒島 (5)秘密基地 (6)玻璃樽

顧客服務專線：080016588
班恩傑尼有限公司獨家代理 翻印必究



步步為營 QUORIDOR

滯延對手，誘入陷阱
和中國圍棋可有異曲同工之妙喔！

適合年齡：8-99 歲 參賽人數：2-4 人 遊戲時間：15 分鐘 產品編號：QUORICLA/QUORIL

1. 產品內容：表面有 81 個方塊及可儲藏圍牆儲藏所有的底盤，20 片圍牆及 4 顆棋子。
2. 賽前準備：把全部圍牆放於儲藏所，並將棋子放於底線中央(圖 1)。
3. 最終目的：先把棋子移到對手的底線為贏(圖 7)。
4. 遊戲規則：
 - 4.1 基本規則
競賽者輪流移動棋子或利用圍牆去擋對手的路。
 - 4.2 棋子移動
棋子一次只能移動一格，可前進、後退或左右移動，但不能斜角移動(圖 2)。棋子不能跳過圍牆，僅能繞圍牆移動(圖 3)。
 - 4.3 圍牆放置
圍牆只能阻隔兩個方塊，不能同時阻隔三個方塊(圖 4)。佈局圍牆時，至少要留一條道路讓對手可前進(圖 5)。圍牆一旦用完，則只能移動棋子。
 - 4.4 面對面時
當棋子面對面時，可以跳至對手棋子的正後方(圖 6)。若對手的正後方有圍牆阻擋，可以跳至對手棋子的左右或右方(圖 8、圖 9)。
 - 4.4 四人玩時
若有四位同時參賽，需各自分佈於四邊底線，並各擁有 5 片圍牆。遊戲規則同上，唯獨在面對面時，不能同時跳越二個棋子(圖 10)。
5. 遊戲結束：有競賽者的棋子到達對手的底線時(9 個方塊的任何一個均可)，就算勝利，遊戲隨即結束。

Gigamic 【技高迷客】

策略益智棋尚有其他系列產品

- (1) 埃及王 (2) 四速戰 (3) 你推我摶 (4) 火燒島 (5) 祕密基地 (6) 對對碰 (7) 玻璃樽
(8) 賽識相關 (9) 妙算圓基 (10) 王牌出擊 (11) 捷足先登 (12) IQ 跳棋 (13) 王者對壘

【香港、中國獨家代理總經銷商】

『翻版必究』

게임 구성물

- 4개의 서랍이 달린 접이식 보드 1개
- 4개의 말과 20개의 장애물

게임의 목표

출발선에서 반대쪽 끝에 가장 먼저 도착하는 것(그림 7).

2인용 규칙

게임을 시작하기 전에 장애물은 각각 서랍에 넣어두고 시작합니다(각자 10개 씩).

각 플레이어는 자신의 말을 출발선 가운데 칸에 놓습니다(그림 1). 시작 플레이어를 정합니다.

게임

각 플레이어는 자신의 차례에 자기 말을 움직이거나 자신이 가진 장애물을 하나 놓을 수 있습니다.

가지고 있는 장애물이 다 떨어지면 플레이어는 이동해야만 합니다.

말의 이동

맡은 전후좌우 사방으로 한번에 한 칸만 움직일 수 있습니다(그림 2).

맡은 장애물을 통과할 수 없습니다(그림 3).

장애물의 배치

장애물은 2개의 칸에 딱 맞게 놓여야 합니다(그림 4).

플레이어는 장애물을 자기 말이 쉽게 전진할 수 있도록 놓거나 상대 말의 전진을 지연시키는 목적으로 놓을 수 있습니다. 하지만 항상 모든 말이 각자의 목적지에 도달할 수 있는 길을 하나는 남겨 두어야 합니다(그림 5).

말끼리 마주 볼 때

두 개의 말이 서로 붙어있는 칸에 위치해 있고, 장애물이 둘 사이를 가로막고 있지 않은 경우 차례인 플레이어는 상대방의 말을 뛰어넘어 두칸을 이동할 수 있습니다(그림 6). 만약 상대 말의 뒤에 장애물이 있다면, 상대 말의 왼쪽이나 오른쪽 옆으로 뛰어넘는 것도 가능합니다(그림 8, 9).

게임의 종료

자신의 출발선에서 반대쪽 9칸 중 하나에 먼저 도착하는 플레이어가 승리합니다(그림 7).

게임 시간

10~20분

시합을 할 때는 각 플레이어가 사용 가능한 시간을 정해 놓을 수도 있습니다.

4인용 규칙

게임을 시작할 때 각 플레이어는 장애물을 5개씩 가지고, 게임 보드의 각 변 가운데 칸에 말을 놓습니다(그림 1).

게임 규칙은 2인용 게임과 같습니다. 하지만 한번에 2개 혹은 그 이상의 말을 뛰어 넘을 수는 없습니다(그림 10).

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

ゲームに用意されているもの

81のマス目があるボード1枚（フェンス置き場2列）、フェンス20枚、木製駒4個

ゲームの目的

最初に向かい側のラインに到達したプレイヤーが勝者になります（図7）。

遊び方（2人用）

10枚ずつフェンスを分け、フェンス置き場に並べます。プレイヤーは駒を手前のラインの中央に置きます（図1）。くじ引きかじゃんけんで順番を決めます。

プレイヤーは、順番に駒を前に進めるか、フェンスで相手の駒を妨害するかを選びます。全てのフェンスを使った場合は、駒を進めなければなりません。

駒の進め方：

駒は、1回に1マス前後左右に動かす事ができます（図2）。

フェンスがある場合は、それを迂回しなければなりません（図3）。

フェンスの置き方：

フェンスは、2マスの間に置きます（図4）。

フェンスは、自分の駒の進行を進めるため、或は相手の駒の進行を遅らせるために置きますが、自分や相手のゴールまでのアクセスを完全に遮断する事はできません（図5）。

一騎打ち：

2つの駒が隣り合い、、かつフェンスで遮断されていない場合、次の順番の駒は相手の駒を飛び越え、その背後に着地することができます。1マス多く前に進めるので有利になります（図6）。フェンスが敵の背後に置かれている場合は右から着地することができます（図8、9）。

ゲーム終了

最初に向かい側のラインのマス目に到達したプレイヤーが勝者になります（図7）。

プレイ時間

10~20分

トーナメントでゲームを進行する場合、1回の順番にタイムリミットを設けます。

遊び方（4人用）

フェンスを5枚ずつ分け、駒をそれぞれの手前のラインの中央に置きます。

ルールは2人用の遊び方と同じですが、飛び越えられる駒は1つのみです（図10）。

المحتويات

- لوح ألعاب بحتوي على 81 مربع.
- عدد 2 مجرى تخزين لتركيب الحاجز.
- عدد 20 حاجز و 4 قطع للعب.
- زمن اللعب من 10 إلى 20 دقيقة.
- عدد اللاعبين من 2 إلى 4 لاعبين.

الهدف من اللعبة هو أن يستطيع أحد اللاعبين الوصول إلى خط النهاية المقابل له والواقع أمام خصمه. (الرسم رقم 7)

قواعد اللعب للأعين

- الفرعة تحدد من يبدأ اللعب.
- لكل لاعب عدد 10 حواجز توضع في مجاري التخزين عند بداية اللعب.
- يضع كل لاعب قطعة اللعب الخاصة به في منتصف خط البداية المخصص له. (الرسم رقم 1)

كيفية اللعب

- عندما يحين دور اللاعب يحرك قطعة اللعب الخاصة به أو يقوم بثبيت واحد من الحاجز الخاصة به.
- إذا تم ثبيت جميع الحاجز يستمر اللاعب بتحريك القطعة.
- تتحرك قطع اللعب في حدود مربع واحد فقط في كل مرة، وتكون الحركة أفقية أو عمودية أو إلى الأمام أو إلى الخلف. (الرسم رقم 2)
- يجب تحريك القطة من حول الحاجز وليس من فوقها. (الرسم رقم 5)
- يجب ثبيت الحاجز بين مجموعتين من المربعات، كل مجموعة مكونة من مربعين الاثنين. (الرسم رقم 4)
- الهدف من ثبيت الحاجز هو إبطاء تقدم اللاعب المنافس، ولكن غير مسموح بمنعه كلياً من الوصول إلى خط النهاية، يجب ترك ممر واحد على الأقل ليتمكن اللاعب المنافس من المرور. (الرسم رقم 5)
- إذا حدث تقابلات قطعتا اللاعبين وبها لوجه على مربعين متذارعين غير مخصوصين بحاجز، اللاعب الذي على الدور يمكنه القفز من فوق قطعة منافسه ووضعها خلف قطعة منافسه. (الرسم رقم 6)
- اللاعب الذي يستطيع الوصول إلى أحد المربعات التسعة المقابلة لخط البداية الخاص به يكون هو الفائز. (الرسم رقم 7)
- يتراوح زمن المنافسة الواحدة بين 10 إلى 20 دقيقة.
- عندما تكون المنافسة بين عدد من الفرق، يمكن تحديد وقت مستقطع لكل لاعب.

قواعد اللعب للأربعة لاعبين

- توسيع قطع اللعب الأربعة في وسط خط البداية من كل جانب، وأيأخذ كل لاعب عدد 5 حاجز. (الرسم رقم 8)
- تستمر المنافسة بين اللاعبين الأربعة متبعين بقية القواعد للأعين الاثنين.

iÇİNDEKİLER

- 81 kareye bölünmüş bir oyun platformu
- 20 adet engel ve 4 adet oyun taşı

OYUNUN HEDEFİ

Karşı çizgide rakibinden önce ulaşmak.

iKİ OYUNCU İÇİN KURALLAR

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun platformunun kendisine yakın bölümüne dizilir. Her oyuncu kendi taşını, engellerin önündeki sıranın orta karesine yerleştirir (Şekil-1). Kura ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.

OYUNUN OYNANISI

Her oyuncu, sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar.

Taş Hamleleri

Taş ile her seferinde öne, arkaya veya yanlara doğru sadece bir kare gitme suretiyle bir hamle yapılabilir (Şekil-2). Taşlar engellerin üzerinden atlayamazlar, çevresinden dolşamak zorundadırlar (Şekil-3).

Engel Koyma

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil-4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktr; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil-5).

Karşı Karşıya Gelme

iki rakip oyuncunun taşı, arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakip oyuncunun taşının üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin taşının arkasında engel varsa oyuncu taşıni bu taşına veya soluna getirebilir.

OYUNUN SONU

Karşı çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır (Şekil-7).

OYUNUN SÜRESİ

Oyunun süresi 10 ile 20 dakika arasında değişir. Turnuvalarda her oyuncunun oynaması süresi sınırlanabilir.

DÖRT OYUNCU İÇİN KURALLAR

Oyuna başlarken her oyuncunun taşı önündeki sıranın ortasındaki kareye yerleştirilir ve her oyuncuya 5 engel verilir. Oyun saat yönünde ilerleyerek oynanır ve kuralları iki oyunculu oyun ile aynıdır. Ancak birden fazla taşın üzerinden atlanamaz.

UYARI ! Küçük parçalar içerdindeden dolayı yutulması veya solunum sisteme kaçaş lehkesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocukların içi uygun değildir.
Adres ve bilgiler referans için saklıınız.

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- Игровое поле с 81 клеткой;
- 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первому дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля (рис. 7).

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед началом игры игроки берут по одной фишке и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля (рис. 1).

Игроки бросают жребий и определяют, кто начнет игру.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может:

- 1) переместить свою фишку
или

- 2) поставить на поле одну перегородку.

Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой.

Переместить фишку

Игрок в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперед, назад, вправо или влево (рис. 2).

Фишка не может «перепрыгнуть» через перегородку (рис. 3).

Поставить перегородку

Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки (рис. 4).

Ее можно поставить так, чтобы облегчить путь себе, либо препятствовать движению соперника. При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии (рис. 5).

Лицом к лицу

Если фишки обоих игроков находятся на соседних клетках и между ними нет перегородки, игрок, которому принадлежит ход, может своей фишкой «перепрыгнуть» через фишку соперника и таким образом переместиться на еще одну клетку вперед (рис. 6). Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может переместить свою фишку вправо или влево от фишки соперника (рис. 8 и 9).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля (рис. 7).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры каждый игрок помещает одну фишку на среднюю клетку ближайшего к нему ряда игрового поля. Каждый игрок получает по 5 перегородок. В этот вариант играют согласно правилам игры для 2 игроков. Обратите внимание: фишка игрока может «перепрыгнуть» не более чем через одну фишку (рис. 10). Ход передается по часовой стрелке.

MÄNGUKOMPLEKT

- 81 ruuduga mängulaud
- 20 puust takistustara ja 4 nuppu

MÄNGU EESMÄRK

Esimesena jõuda vastase stardijoonele (joon 7).

MÄNGUREEGLID KAHELE MÄNGIJALE

Mängu alguses saab iga mängija 1 nupu ja 10 takistustara.

Kumbki mängija paneb nupu oma stardijoonele - esimese rea keskmisele väljale (joon 1).

Mängu alustaja loositakse välja.

MÄNGU KÄIK

Oma käigu ajal:

- tee käik nupuga
või
- pane mängulauale üks takistustara

Kui mängija takistustarad on otsas, tuleb käia ainult nupuga.

Käigud nupuga

Nupuga võib käia ühe ruudu võrra edasi neljas erinevas suunas:

edasi, tagasi, paremale või vasakule (joon 2).

Nupuga ei või „hüpata” üle takistustara (joon 3).

Takistustarade asetamine

Takistustara tuleb panna kahe ruuduparaa vahele (joon 4). Mängija võib kasutada takistustarasid edasimineku hõlbustamiseks või vastase takistamiseks, kuid nii, et üks ruut läbipääsuks jäääks alati vabaks (joon 5).

Nupud vastamisi

Kui kaks nuppu juhtuvad vastamisi ning nende vahel ei ole takistustara, võib mängija, kelle kord on käia, „hüpata” üle vastase mängija nupu, seega liikudes edasi ühe välja võrra rohkem kui tavaliselt (joon 6). Kui vastase nupu taga on takistus, võib mängija oma nupu panna vastase nupust paremale või vasakule (joon 8 ja 9).

MÄNGU LÖPETAMINE

Mängija, kes jõubas esimesena ühele 9 väljast vastase stardijoonel, on mängu võitja (joon 7).

MÄNGU KESTUS

10 kuni 20 minutit

Võisteldes võib igale mängijale määradatähta kindla ajalimiidi.

MÄNGUREEGLID NELJALE MÄNGIJALE

Mängu alguses paigutatakse neli nuppu nelja mängulaua serva keskmisele väljale. Iga mängija saab viis takistustara. Kehtivad samad reeglid, mis kahekesi mängides, kuid keelatud on ülehüppamine enam kui ühest nupust (joon 10). Käike tehakse kordamööda päripäeva.

KITÉRŐ

2 vagy 4 játékos részére 8 éves kortól

A játék tartozékaik:

- egy tábla 81 négyszögletes mezővel - 20 akadály, 4 bábu

A játék célja:

Az a játékos nyer, aki előbb eljut a szemközti alapvonalra /7. ábra/.

A játék szabályai kettő vagy négy játékos esetén

A játék kezdetén az akadályok a tábla két szélén levő rekeszekben vannak elhelyezve. A játékosoknak két játékos esetén 10-10 akadály, 4 játékos esetén 5-5 akadály áll rendelkezésre. A játékosok elhelyezik bábjukat át az alapvonal közepére. A játékosok sorhúzással döntik el, hogy ki kezdi a játékot. A soronlevő játékos választhat, hogy lép egyet a bábjával, vagy elhelyez egy akadályt a táblán. Ha elfogyott az akadály lépni kell a bábuval. A bábuval egyszerre egyet lehet lépni bármelyik irányba /2. ábra/ úgy, hogy az akadályokat meg kell kerülni /3. ábra/.

Az akadályok elhelyezése:

Az akadályoknak minden két-két mezőt kell elválasztaniuk /4. ábra/.

Az akadályok célja az ellenfél előrehaladásának lassítása, teljesen azonban nem lehet bezárni - egy kivezető utat minden szabadon kell hagyni /5. ábra/.

Szembenállás:

Ha a két bábu szemben áll egymással úgy, hogy nincs közöttük akadály, a soronlevő játékos átugorhatja ellenfele bábját /6. ábra/.

A játszma akkor ér véget, amikor valamelyik játékos átjutott a szemközti alapvonal bármelyik mezejére /7. ábra/

POPIS A OBSAH HRY

- deska s 81 čtvercovými polí - dva zásobníky pro překážky (hradby)
- 20 dřevěných hradeb a 4 pěšáci

CÍL HRY

Být prvním, kdo dosáhne poslední řady opačné strany hrací desky (**Obr.7**).

PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE

Na začátku hry jsou hrady připraveny v zásobních prostorech (každý hráč má k dispozici po 10 hradbách). Hráči umístí své pěšáky doprostřed své základní řady (**Obr.1**). Los určí, kdo partii zahájí.

HRA

Hráči se střídají a každý vždy buď postoupí svým pěšákem nebo umístí jednu hradbu ze své zásoby. Jakmile hráč svou zásobu hradeb, vypořádává, může nadále již pouze pohybovat pěšákem.

Pohyb pěšáků

Pěšáci se pohybují vždy o jedno pole rovně na sousední volné pole - svisle či vodorovně, vpřed i vzad (**Obr.2**).

Hradby pěšáci musejí obcházet (**Obr.3**).

Stavění hradeb

Hradby se staví vždy mezi dvě dvojice čtverců (**Obr.4**).

Účelem hradeb je zpomalit postup soupeře, není však přípustné soupeře v hradbách úplně uzavřít a znemožnit mu dospět k cílové čáře - soupeř musí vždy zbýt alespoň jedna možná cesta ven (**Obr.5**).

Tváří v tvář

Jakmile se dva pěšáci ocitnou proti sobě na dvou sousedních polích, která nejsou navzájem oddělena hradbou, smí hráč, který je na tahu, přeskočit svého protivníka.

HRA TRVÁ...

od 10 do 20 minut. Na turnaji je možné hráčům omezit čas na přemýšlení.

PRAVIDLA PRO 4 HRÁČE

Na začátku hry se všichni čtyři pěšáci rozmístí doprostřed každého z okrajů desky a každý hráč dostane do zásoby po pěti hradbách (**Obr.8**).

Ostatní pravidla zůstávají stejná.

NAMEN IGRE

Prvi doseči črto polj nasproti štartne črte (slika 7).

PRAVILA ZA 2 IGRALCA

Na začetku igre postavimo ograje na zareze za shranjevanje ograj ob vsaki strani igralne plošče (10 ograj za vsakega igralca).

Vsek igralec postavi svojega kmeta na sredino svoje štartne črte (slika 1). Z žrebom določimo, kdo začne.

POTEK IGRE

Igralec, ki je na vrsti, se odloči, ali bo premaknil svojega kmata ali postavil ograjo. Kadar mu zmanjka ograj, mora premakniti svojega kmata.

Premikanje kmeta

Kmete premikamo po eno polje naenkrat, levo ali desno, naprej ali nazaj (slika 2). Kmetje se morajo premikati okoli ograj (slika 3).

Postavljanje ograj

Ograje moramo postavljati natančno med dvema vrstama kvadratnih polj (slika 4). Ograje lahko uporabimo, da olajšamo kmetovo napredovanje ali da upočasnimo soigralčevega kmata. Dostop do ciljne črte moramo vedno pustiti odprt (slika 5).

Srečanje iz oči v oči

Kadar se dva kmeta srečata na sosednjih poljih, ki nista ločeni z ograjo, lahko igralec, ki je na vrsti, s svojim kmetom preskoči soigralčevega (in se postavi za njim). Dodatno polje za preskočenim kmetom mora biti seveda prazno (slika 6). Če je za kmetom ograja, lahko igralec postavi svojega kmata levo ali desno od soigralčevega kmata (slika 8 in 9).

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki doseže enega od 9 polj nasproti svoje startne črte, je zmagovalec (slika 7).

DOLŽINA IGRE

Od 10 do 20 minut. Pri turnirju lahko določimo omejeni čas za vsakega igralca.

PRAVILA ZA 4 IGRALCE

Na začetku igre položimo 4 kmete na sredo štartne črte na vsako stran plošče. Vsak igralec prejme 5 ograj.

Pravila so enaka kot pri igri dveh igralcev, toda naenkrat lahko preskočimo le enega kmeta (slika 10).

ŽAIDIMO RINKINYS

- Žaidimo laukas, sudalintas į 81 kvadrateli;

- 20 medinių barjerų ir 4 pėstininkai.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirmam pasiekti žaidimo lauko priešingą liniją (7 pav.).

TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS

Prieš pradedant žaidimą, kiekvienas žaidėjas pasiima 1 pėstininką ir 10 barjerų.

Žaidėjas savo pėstininką pasistato žaidimo lauke savo pusėje ant pirmos eilės vidurinio kvadratėlio (1 pav.).

Žaidėjai susitaria, kuris pradės žaidimą.

ŽAIDIMO EIGA

Savo éjimo metu kiekvienas žaidėjas atlieka vieną iš pasirinktų veiksmų:

1) perkelia savo pėstininką

arba

2) pastato žaidimo lauke vieną barjerą.

Kai žaidėjas panaudoja visus savo barjerus, jis tėsia žaidimą tiktais su pėstininku.

Pėstininko perkėlimas

Pėstininką vieno éjimo metu galima perkelti per vieną kvadrateli tik viena kryptimi iš keturių galimy: į priekį, atgal, į kairę ar į dešinę (2 pav.).

Pėstininkas negali "peršokti" per barjerą (3 pav.).

Barjerų statymas

Barjerą galima statyti ant ribos tarp dviejų kvadratelių poros (4 pav.).

Barjerą galima statyti tam, kad palengvinti sau kelią, arba, kad sutrukdyti priešininko éjimą, bet visada reikia palikti jam išėjimą (5 pav.).

Akis į akį

Jei abiejų žaidėjų pėstininkai stovi šalia vienas kito ir tarp jų nėra barjero, žaidėjas, kurio éjimas, gali su savo pėstininku "peršokti" per priešininko pėstininką, tokiu bûdu jis atsistoja dar vienu kvadrateliu toliau (6 pav.). Jei už priešininko pėstininko stovi barjeras, žaidėjas savo pėstininką gali pastatyti tik į kairę ar į dešinę nuo priešininko pėstininko (8 ir 9 pav.).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjas, kuris pirmas pasiekia kurį nors vieną iš 9-nių priešingos linijos kvadratelių, ir yra nugalétojas (7 pav.).

ŽAIDIMO TRUKME

Nuo 10 iki 20 minučių.

Rengiant varžybas, galima nustatyti laiko limitą vienam éjimui.

TAISYKLĖS 4 ŽAIDĖJAMS

Pradedant žaisti, ant kiekvienos žaidimo lauko kraštines linijos vidurinio kvadratėlio reikia pastatyti po vieną pėstininką. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 5 barjerus. Žaidžiamą laikantis žaidimo taisyklių, skirtų 2 žaidėjams, bet negalima "peršokti" daugiau nei per vieną pėstininką (10 pav.). Žaidėjai žaidžia pagal laikrodžio rodyklę.

SPĒLES KOMPLEKTS

- Spēles laukums ar 81 lauciņu;
- 20 koka barjeras un 4 bandinieki.

SPĒLES MĒRKIS

Pirmajam sasniegtais laukuma pretējo līniju (7. att.).

NOTEIKUMI 2 SPĒLĒTĀJIEM

Pirms spēles sākuma katrs spēlētājs paņem 1 bandinieku un 10 barjeras. Katrs spēlētājs novieto savu bandinieku savā laukuma pusē uz pirmās rindas vidējā lauciņa (1. att.). Spēlētāji izlozē, kurš uzsāks spēli.

SPĒLES GAITA

Savā gājienā katrs spēlētājs veic vienu no sekojošām darbībām:

- 1) pārvieto savu bandinieku
vai
- 2) novieto spēles laukumā vienu barjeru.

Kad spēlētājs ir izmantojis visas savas barjeras, viņš turpina spēlēt tikai ar bandinieku.

Bandinieka pārvietošana

Bandinieku vienā gājienā var pārvietot par vienu lauciņu vienā no četriem virzieniem: uz priekšu, atpakaļ, pa labi vai pa kreisi (2. att.).

Bandinieki nedrīkst "pārlekt" pāri barjerām (3. att.).

Barjeru novietošana

Barjeras jānovieto uz robežas starp diviem lauciņu pāriem (4. att.).

Barjeras var novietot tā, lai atvieglotu ceļu sev, vai arī, lai kavētu pretinieka kustību, turklāt vienmēr ir jāatstāj izeja uz mērķa līniju (5. att.).

Aci pret aci

Ja abu spēlētāju bandinieki atrodas uz blakus lauciņiem, kas nav nodalīti ar barjeru, spēlētājs, kuram ir gājiens, drīkst ar savu bandinieku "pārlekt" pāri pretinieka bandiniekam, tādējādi pavirzoties uz priekšu par vienu lauciņu tālāk nekā parasti (6. att.). Ja uzreiz aiz pretinieka bandinieka atrodas barjera, spēlētājs drīkst novietot savu bandinieku pa labi vai pa kreisi no pretinieka bandinieka (8. un 9. att.).

SPĒLES BEIGAS

Spēlētājs, kurš pirmais sasniedz kādu no pretējās līnijas 9 lauciņiem, ir spēles uzvarētājs (7. att.).

SPĒLES ILGUMS

No 10 līdz 20 minūtēm.

Sacensībās var noteikt laika ierobežojumu vienam gājiensam.

NOTEIKUMI 4 SPĒLĒTĀJIEM

Spēles sākumā 4 bandiniekus novieto uz katras laukuma malējās rindas vidējā lauciņa. Katrs spēlētājs saņem 5 barjeras. Spēlē pēc tiem pašiem noteikumiem, kas ir 2 spēlētāju spēlē, bet jāņem vērā, ka nedrīkst pārlekt pāri vairāk kā vienam bandiniekam (10. att.). Spēlētāji veic gājienus pulksteņrādītāja virzienā.

INNIAHALD

- eitt spilaborð með 81 reit
- tvær geymsluraufar fyrir hlið
- 20 hlið og 4 peð

MARKMIÐ LEIKSINS

Að vera fyrstur til þess að komast yfir í heimahöfn andstæðingsins (mynd 7).

LEIKREGLUR FYRIR TWO LEIKMENN

Í upphafi leiks eru hliðin sett í geymsluraufarnar (10 fyrir hvorn leikmann). Báðir leikmenn setja sitt peð í miðja heimahöfnina (mynd 1). Kastað er upp á hvor byrjar.

SPILID

Í hverri umferð á leikmaður annað hvort að færa peð eða setja upp eitt hlið. Þegar leikmaður á ekki fleiri hlið eftir verður hann að færa peðið.

Að færa peðið

Peðið er fært um einn reit í senn, lóðrétt eða lárétt, áfram eða afturábak (mynd 2). Peðin verða að komast framhjá hliðunum (mynd 3).

Staðsetning hliðanna

Hliðin skal setja á milli tveggja tvöfaldra reita (mynd 4).

Leikmaður notar hliðin til þess að auðvelda sér að komast áfram eða til þess að hindra andstæðinginn. Þó verður ávallt að vera opin leið að heimahöfn leikmanna (mynd 5).

Augliti til auglitis

Þegar tvö peð standa augliti til auglitis á samliggjandi reitum sem eru ekki aðskildir með hliði, getur leikmaðurinn sem á leik hoppað yfir peð andstæðingsins. Þannig lendir hann á reitnum fyrir aftan peð andstæðingsins og græðir auka reit (mynd 6). Sé hlið fyrir aftan viðkomandi peð getur leikmaðurinn fært sitt peð til vinstri eða hægri við peð andstæðingsins (mynd 8 og 9).

LEIKSLOK

Sá leikmaður sem fyrstur kemst á einn hinna 9 reita í heimahöfn andstæðingsins er sigurvegarinn (mynd 7).

LEIKTÍMI

10 til 20 mínútur.

Í keppni er mögulegt að ákvarða hámarkstíma fyrir hvern leikmann.

LEIKREGLUR FYRIR 4 LEIKMENN

Í upphafi leiks er eitt peð sett mitt á hverja hliðarlínu spilaborðsins (4 peð alls) og hver leikmaður fær 5 hlið.

Spilað er á sama hátt og þegar 2 leikmenn spila en þó má aðeins hoppa yfir eitt peð (mynd 10).

PREZENTACJA

- jedna plansza z 81 kwadratami;
- dwa rzędy szczezin magazynowych na ogrodzenia;
- 20 ogrodzeń i 4 piony.

CEL GRY

Zostać pierwszym graczem, który dotrze do startowego rzędu przeciwnika (rys. 7).

ZASADY DLA 2 GRACZY

Na początku gry ogrodzenia są umieszczone w szczezinach magazynowych (po 10 dla każdego gracza). Każdy gracz umieszcza swojego piona pośrodku własnego rzędu startowego (rys. 1). Pierwszego gracza wybiera się na drodze losowania.

ROZGRYWKA

Każdy z graczy we własnej turze może albo ruszyć się pionem, albo postawić jedno ogrodzenie. Gdy gracz rozmieści wszystkie swoje ogrodzenia, to musi ruszyć się swoim pionem.

Ruch piona

Pion porusza się naraz o jeden kwadrat, w pionie lub poziomie, do przodu lub do tyłu (rys. 2).

Pion musi omijać ogrodzenia (rys. 3).

Rozmieszczanie ogrodzeń

Ogrodzenia muszą być umieszczane między dwoma szczezinami dwóch kwadratów (rys. 4).

Ogrodzenia mogą być używane, aby ułatwić graczowi posuwanie się naprzód lub zahamować postęp przeciwnika, jakkolwiek dostęp do docelowej startowej linii musi pozostać zawsze otwarty (rys. 5).

Obok siebie

Gdy dwa piony staną obok siebie na sąsiednich kwadratach, które nie są oddzielone ogrodzeniem, gracza, którego tura właśnie przypada może przeskoczyć przez piona przeciwnika (i umieścić swojego piona bezpośrednio za nim), tak więc posuwa się naprzód o jeden dodatkowy kwadrat (rys. 6). Jeżeli za pionem przeciwnika znajduje się ogrodzenie, gracz może umieścić swojego piona po jego lewej lub prawej stronie (rys. 8 i 9).

KONIEC GRY

Gracz, który pierwszy osiągnie jeden z 9 kwadratów przeciwnego startowego rzędu planszy zostaje zwycięzcą (rys. 7).

CZAS GRY

Od 10 do 20 minut.

W grze turniejowej, można przydzielić zegar każdemu graczowi.

ZASADY DLA 4 GRACZY

Na początku gry, 4 piony są umieszczone pośrodku każdego z boków planszy i każdy gracz otrzymuje po 5 ogrodzeń. Zasady są identyczne z tymi dla dwóch osób, ale zabronione jest przeskakiwanie więcej niż jednego pionka (rys. 10).

HRACIA SÚPRAVA

Hracia doska s 9x9 štvorcovými poliami

20 prekážok

4 figúrky

CIEL HRY

Cieľom hry je byť prvým, ktorý dôjde svojou figúrkou na náprotivný rad hracej dosky (Obr. 7)

PRAVIDLÁ PRE DVOCH HRÁČOV

Na začiatku hry sú prekážky pripravené v zásobníkoch na kraji dosky, každý hráč má 10 prekážok.

Hráči umiestnia svoju figúrku doprostred svojich základných radov (t.j. rad, ktorý je hráčovi najbližšie – Obr. 1.). Losovaním sa určí, kto začne hru.

HRA

Hráči sa striedajú a každý vždy buď postúpi svojou figúrkou alebo položí prekážku zo svojho zásobníka.

Ked sa minú prekážky zo zásobníka, hráč môže už len pohybovať figúrkou.

Pohyb figúrky

Figúrky sa vždy pohybujú o jedno poličko vpred, vzad, doprava alebo doľava (Obr. 2.).

Figúrky musia obchádzať prekážky (Obr. 3.).

Umiestňovanie prekážok

Prekážky sa umiestňujú vždy medzi dve dvojice políčok (Obr. 4).

Prekážky sa používajú na urýchlenie postupu, alebo naopak, na spomalenie postupu súpera, avšak nie je dovolené úplne uzavretie prístupu k cieľovému radu. (Obr. 5.).

Stret figúrok

Akonáhle sa ocitnú súperiace figúrky na dvoch susediacich políčkach, ktoré nie sú oddelené prekážkou, smie hráč ktorý je na ľahu preskočiť takúto susediacu súperovu figúrku. Skákať sa smie rovno, ale aj „za roh“. Takto sa teda dá premiestniť vlastnú figúrku na ktorokoľvek voľné políčko.

Preskakovanie urýchľuje posun. Ak je preskakovaná figúrka pri prekážke, nesmie sa skákať na políčka za prekážkou (Obr. 8., 9.).

KONIEC HRY

Prvý hráč, ktorý dosiahne ľubovoľné políčko v poslednom rade na opačnej strane hracej dosky sa stáva víťazom (Obr. 7.)

ČAS HRY

Zvyčajne 1020 minút. Pri turnajovej hre viacerých hráčov/tímov je možné stanoviť časový limit pre jednu hru.

PRAVIDLÁ PRE 4 HRÁČOV

Na začiatku hry dostane každý hráč 5 prekážok a figúrku. Figúrky sa umiestnia doprostred začiatočných radov príslušných hráčov. Prekážky sa umiestnia do zásobníkov.

Pravidlá sú rovnaké ako pri hre 2 hráčov, ale nie je dovolené naraz preskočiť viac ako jednu figúrku (Obr. 10.).

Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečie udusenia.

UPOZORNENIE ! Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehinkania. Uchovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.

САДРЖАЈ:

табла за игру са 81 квадратним пољем
Два простора за препреке
20 препрека и 4 фигуре

БРОЈ ИГРАЧА:

2-4, за узраст од 8 +

ТРАЈАЊЕ:

15 минут

ЦИЉ ИГРЕ

Први стигне на линију поља на супрот стартне линије. (слика 7)

ПРАВИЛА ЗА 2 ИГРАЧА

На почетку поставимо препреке (10 за сваког играча) у просторе за чување на свакој страни табле за играње. Сваки играч постави своју фигуру на средину своје стартне линије (средње поље првог реда). (слика 1). Бирамо ко ће играти први.

ИГРАЊЕ ИГРЕ

Играч који је на потезу одлучује да ли ће померити своју фигуру или поставити препреку.

Када нема више препрека мора померити фигуру ..

ПОМЕРАЊЕ ФИГУРЕ

Фигуре се помери за једно поље одједном: лево, десно, напред и назад (слика 2).

Фигуре се морају померати около препрека (слика 3).

ПОСТАВЉАЊЕ ПРЕПРЕКА

Препреке морамо да постављамо тачно између два реда квадратних поља (слика 4). Одговарајућим постављањем препрека продужава пут суграчевој фигури или помажемо напредовању своје фигуре. Фигуру не смемо заградити односно на било који начин јој затворити пролаз до циљне линије (слика 5).

СУСПЕТ ОЧИ У ОЧИ

Када се два миша сретну на суседним пољима, која нису раздвојена препреком, играч који је на потезу за игру може прескочити суграчевог миша (слика 6) и поставити миша на празно поље. Ако се ограда налази иза миша, играч може ставити свог миша лево или десно од суграчевог миша (слика 8, 9).

КРАЈ ИГРЕ

Играч, који први стигне на било које поље задњег реда на супротној страни свог правог реда (слика 7).

ДУЖИНА ИГРЕ

Од 10 до 20 минута.

Можемо ограничити време потеза.

ПРАВИЛА ЗА 4 ИГРАЧА

На почетку игре положимо 4 фигуре на средину стартне линије на свакој страни табле. Сваки играч добија 5 препрека.

Правила су иста као код игре за два играча, осим што одједном смемо прескочити само 1 фигуру. (слика 10).

Sadržaj:

ploča za igru sa 81 kvadratnim poljem

Dva prostora za prepreke

20 prepreka i 4 figure

Broj igrača: 2-4, starost 8+

Trajanje: 15 minut

CILJ IGRE

Prvi doseći liniju polja nasuprot startne linije (slika 7).

PRAVILA ZA 2 IGRAČA

Na početku postavimo prepreke (10 za svakog igrača) u prostore za čuvanje na svakoj strani ploče za igranje. Svaki igrač postavi svoju figuru na sredinu svoje startne linije (srednje polje prvog reda). (slika 1). Biramo tko igra prvi.

TIJEK IGRE

Igrač koji je na potezu odlučuje da li će pomaknuti svoju figuru ili postaviti prepreku. Kada nema više prepreka mora pomicati figuru..

Pomicanje figure

Figure se pomicaju za jedno polje odjednom: lijevo, desno, naprijed i nazad (slika 2). Figure se moraju pomicati okolo prepreka (slika 3).

Postavljanje prepreka

Prepreke moramo postavljati točno između dva retka kvadratnih polja (slika 4). Odgovarajućim postavljanjem prepreka produžavamo put suigračevoj figuri ili pomažemo napredovanju svoje figure. Figuru ne smijemo zagradići odnosno na bilo koji način joj zatvoriti dostup do ciljne crte (slika 5).

Susret oči u oči

Kada se dva miša sretnu na susjednim poljima, koja nisu razdvojena preprekom, igrač koji je na potezu za igru može preskočiti suigračevog miša (slika 6) i postaviti miša na prazno polje. Ako se ograda nalazi iza miša, igrač može staviti svog miša lijevo ili desno od suigračevog miša (slika 8, 9).

KRAJ IGRE

Igrač, koji prvi stigne na bilo koje polje zadnjeg retka na suprotnoj strani svog prvog retka (slika 7).

DUŽINA IGRE

Od 10 do 20 minuta.

Možemo ograničiti vrijeme poteza.

PRAVILA ZA 4 IGRAČA

Na početku igre položimo 4 figure na sredinu startne linije na svakoj strani ploče. Svaki igrač dobiva 5 prepreka.

Pravila su ista kao kod igre za dva igrača, osim što odjednom smijemo preskočiti samo 1 figuru.
(slika 10).

תכלת המשחק

לוח המשחק
2 אזרו אחסן
20 מוחסומים ו- 4 כלים

טטרת המשחק

להציג ראשון מקו התחילה אל הקו הנכדי (ציר 7)

כללים עבורי 2 שחניים

בפתחת המשחק, המוחסומים (10 לכל שחקן) ערוכים באזורי האחסנה שלהם. כל שחן מניח את הכליל שלו במרכז קו התחילה שבחור (ציר 1).
הגרלה קובעת מי ישחק ראשון.

מהלך המשחק

כל שחן ליטריגן בוחר אם להזיז את הכליל שלו או להקים מוחסום.

אם לא נוטה לו למוחסומים, השחקן חייבఆזיז את הכליל שלו.

תנוגות הכלילים:

הכללים יכולים לדעג לכיוון אפקי או אנכי, קדימה או אחורה, אך תא אחד בלבד (ציר 2). יש לעז悠 את המוחסומים (ציר 3).

הקמת מוחסום:

יש להניח מוחסום בדיקון בין 2 קבוצות של 2 תאים כל אחת (ציר 4). הקמת מוחסומים מיועדת להאט את היירוב אך אסור לחסום לו למגרי את הגישה אליו קו הסיום שלו. חייבים להאריך לו מוצא קלשואן.

פינום אל פנים:

כאשר 2 הכללים עומדים זה מול זה ב-2 תאים סמוכים ושמוחסום אינו מפheid ביניהם, השחקן אשר תורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יירובו ולהתמקם מאחוריו (ציר 6).

סיום המשחק

השחקן שנגיע וראשון מקו התחילה שלו אל אחד מ-9 התאים שבקו הנכדי ביצח במשחק.

אורך המשחק

בין 10 ל-20 דקות

בתחרות, ניתן לנקוטו לשחקנים פרק זמן מוגבל למהולך.

כללים עבורי 4 שחניים

בפתחת המשחק, הכללים ערוכים במרכז כל 4 הצדדים של הלוח. 5 מוחסומים עומדים לרשות כל שחן. יתר כללי המשחק זרים לחילופין.

محتویات جعبه:

۱ صفحه با ۸۱ خانه، دو ردیف برای قراردادن موانع، ۲۰ مانع چوبی و ۴ آدمک

هدف بازی:

رسیدن به یکی از خانه های سمت مقابل صفحه (شکل ۷)

قوانين برای ۲ بازیکن:

برای شروع بازی موانع را در جایگاه خود قرار می دهیم . (برای هر بازیکن ۱۰ مانع) هر بازیکن آدمک خود را در خانه وسط ، در ردیف اول سمت خود قرار می دهد . (شکل ۱) برای تعیین نفر اول باید قرعه کشی انجام شود.

بازی:

هر بازیکن می تواند در نوبت خود یا آدمکش را تکان دهد و یا یک مانع در صفحه قرار دهد . در حالتی که هیچ مانع باقی نماند بازیکن باید آدمکش را حرکت دهد .

حرکت آدمک ها

در هر نوبت آدمک ها فقط می توانند یک خانه حرکت کنند : عمودی یا افقی - جلو یا عقب (شکل ۲)

آدمک ها باید از دور موانع حرکت کنند . (شکل ۳)

قراردادن موانع

مانع باید به گونه ای قرار داده شوند که دو مربع را ببواشند . (شکل ۴) موانع باید با هدف تسهیل حرکت خود بازیکن با درجه جلوگیری از دسترسی آسان بازیکن مقابله بپایان صفحه استفاده شود . (شکل ۵) اما هرگز نباید مانع دسترسی طرف مقابل به خط هدفش شوند یعنی همیشه باید راه فراری برای او وجود داشته باشد .

رودرو

وقتی دو آدمک در حالتی مقابله هم قرار می گیرند که هیچ مانع بین آنها نباشد آدمکی که نوبتش رسید می تواند از روی آدمک دیگر ببرد و بدین طریق یک خانه اضافی پیش می رود (شکل ۶) اگر مانع در پشت آدمک حریف قرار داشته باشد ، بازیکن می تواند آدمکش را به سمت راست یا چپ آدمک حریف ببرد (شکل ۸ و ۹)

پایان بازی:

بازیکنی که زودتر به یکی از ۹ خانه مقابل خود (آخرین ردیف) برسد برنده است . (شکل ۷)

مدت بازی:

۱۰ تا ۲۰ دقیقه . می توان وقت بازی را محدود کرد .

قوانين برای ۴ بازیکن:

در این حالت ۴ بازیکن هر کدام آدمک خود را در مربع وسطی یک ضلع از صفحه قرار می دهد . به هر بازیکن ۵ مانع می رسد . قوانین همانند بازی دوتایی است اما پرش از روی بیش از یک آدمک ممنوع است . (شکل ۱۰)

quonidor®

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quonidor®

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi