



## SPIELVORBEREITUNG

Beide Spieler wählen ihre Spielsteine und stecken sie entsprechend der Startaufstellung ins Spielfeld (siehe Abb. Startaufstellung).

Das Spielbrett liegt so zwischen den Spielern, dass die Ablagefelder seitlich sind. Jeder Spieler nutzt die Seite zu seiner Rechten.

Eckfelder (farbig hinterlegt)

Seitliche Ablagefelder

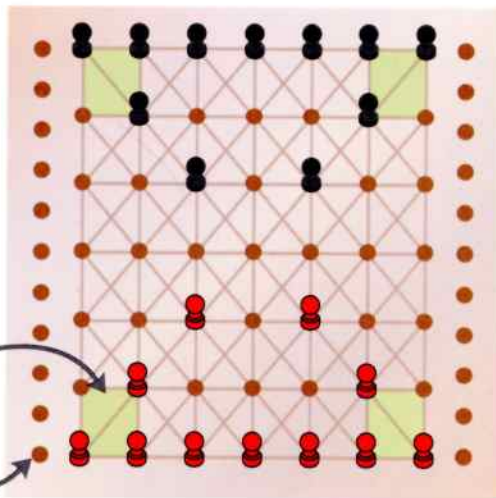


Abb. Startaufstellung

## SPIELZIEL

Der Spieler, der als Erster einen eigenen Spielstein auf die Grundlinie des Spielpartners ziehen kann, ist der Gewinner.

## SPIELVERLAUF

Der jüngere Spieler beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd mit einem eigenen Spielstein, und zwar jeweils um ein Feld.

Ein gegnerischer Spielstein darf übersprungen und damit geschlagen werden.

Gesprungen wird immer nur über **einen** Spielstein auf ein direkt dahinter liegendes freies Feld, Mehrfachsprünge (wie z.B. bei Halma üblich) sind nicht erlaubt.

Die übersprungene Figur wird vom Spielfeld genommen und in eines der seitlichen Ablagefelder gesetzt.

**Rückwärts ziehen und springen ist generell nicht erlaubt.**

## ES GIBT ZWEI VERSCHIEDENE SPIELMÖGLICHKEITEN:

### Standard:

Gezogen wird **nach vorn oder zur Seite auf ein benachbartes freies Feld.**

Gesprungen und dadurch geschlagen wird **ausschließlich diagonal nach vorn.**

Es herrscht **Schlagzwang**. Das heißt, wenn die Möglichkeit besteht, eine gegnerische Figur zu schlagen, muss diese auch wahrgenommen werden. Beide Spieler achten gegenseitig darauf. Gibt es mehr als eine Schlag-Möglichkeit, hat der aktive Spieler die Wahl, welche er nutzt.

### Turbo-Variante:

Gezogen wird **nach vorn, zur Seite und diagonal nach vorn.**

Gesprungen und dadurch geschlagen wird entsprechend ebenso **nach vorn, zur Seite und diagonal nach vorn.**

Bei dieser Variante gibt es **keinen Schlagzwang**, es muss also nicht geschlagen werden. Bei den 4 Eckfeldern ist ein diagonaler Zug nur bedingt möglich (farbig hinterlegt, siehe Abb. Startaufstellung).



## One is none? Here, one piece is enough to win!

### GAME EQUIPMENT

20 x 20 cm gameboard made of solid beechwood, treated with protective oils

Game pieces: 11 red pegs and 11 black pegs

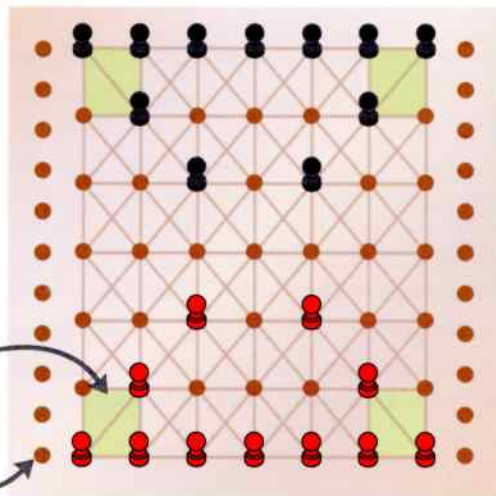
### SET-UP OF THE GAME

Both players choose their game pieces and stick them into the hollows of the gameboard as shown in the starting set-up (see illus. "Starting set-up").

The gameboard is placed between the players so that the storage hollows are at the sides. Each player chooses the storage hollows to his right.

Corner spaces (shown with a colored background)

Storage hollows along the sides



Illus.: Starting set-up

### OBJECT OF THE GAME

The first player to move one of his own game pieces onto his opponent's starting line is the winner.

### COURSE OF THE GAME

The younger player begins. Players alternate turns by moving one of their own pegs one hollow.

You may jump over an opposing game piece and thus capture it.

You always jump over only **one** game piece onto an unoccupied hollow directly beyond it. Multiple jumps (as are usual in Chinese checkers, for example) are not allowed.

You take the jumped-over peg off the playing area and put it into one of your storage hollows.

**As a general rule, moving or jumping backwards is not allowed.**

### THERE ARE TWO DIFFERENT WAYS TO PLAY:

#### Standard:

You move the peg **straight forward or sideways into an adjacent unoccupied hollow.**

Jumping, and therefore capturing, is done **diagonally forward only.**

**Capturing is required** – that means, if you have the possibility to capture an opposing game piece, you have to do it. Both players should watch each other so there are no mistakes. If there is more than one possibility of capturing, the active player can choose which one to use.

#### Turbo variant:

You may move **straight forward or sideways or diagonally forward.**

Accordingly, jumping, and therefore capturing, can also be done **straight forward or sideways or diagonally forward.**

**Capturing is not required** in this variant; consequently, you can decide not to capture an opposing game piece. Within the 4 corner spaces (shown with a colored background, see illus. "Starting set-up"), only one diagonal move is possible.



*Un seul, ça ne compte pas ? Mais si, bien sûr, ici, on remporte la partie avec un seul pion !*

#### MATÉRIEL :

Plateau de 20 x 20 cm, en hêtre massif, huilé

Pions : 11 rouges et 11 noirs

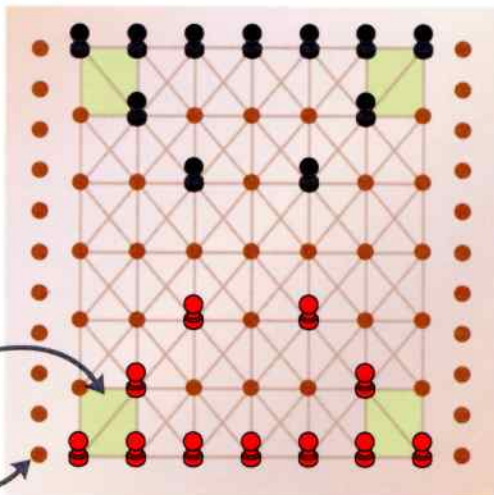
#### PRÉPARATIFS

Les deux joueurs choisissent chacun les pions d'une couleur et les placent sur le plateau en position de départ (voir ill. - Positionnement de départ).

Le plateau est posé entre les deux joueurs de sorte que les zones de stockage des pions éliminés se trouvent sur le côté du plateau. Chaque joueur utilise la zone située à sa droite.

Cases de coin (représentées en couleur)

Zones latérales de stockage



Ill. Positionnement de départ

#### BUT DU JEU

Le joueur qui parvient en premier lieu à amener l'un de ses pions sur la ligne de base de l'autre a gagné la partie.



#### DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent l'un de leurs pions, toujours d'une seule case à chaque fois.

On peut sauter par-dessus un pion adverse, ce qui l'élimine.

On ne peut sauter que par-dessus **un seul pion** à la fois et on doit s'arrêter dans la case libre située juste derrière, les sauts multiples (comme dans le jeu de Dames) sont interdits.

Le pion adverse est ensuite sorti du jeu et placé dans la zone latérale de stockage.

**On ne peut reculer ou sauter en arrière.**

#### IL Y A DEUX VARIANTES À CE JEU :

##### Variante 1 (régulière) :

Les déplacements des pions peuvent **se faire vers l'avant ou latéralement, sur une case libre contigüe.**

On ne peut sauter par-dessus un pion et donc éliminer celui-ci qu'en **diagonale vers l'avant.**

La **prise est obligatoire**, ce qui signifie que, quand un pion adverse peut être sorti, il faut l'éliminer. Les deux joueurs veillent à faire respecter cette règle. Quand il est possible d'éliminer simultanément plusieurs pions adverses, le joueur dont c'est le tour peut choisir.

##### Variante 2 (turbo) :

Les déplacements des pions peuvent **se faire vers l'avant, en diagonale vers l'avant ou latéralement.**

On peut dès lors sauter par-dessus un pion et donc éliminer celui-ci en passant par-dessus **vers l'avant, en diagonale vers l'avant ou latéralement.**

Dans cette variante, la **prise n'est pas obligatoire. On n'est donc pas obligé d'éliminer** un pion adverse. Sur les cases de coin, les déplacements en diagonale ne sont possibles que de manière limitée (cases représentées en couleur, voir ill. - Positionnement de départ).