



FI

KIINANSHAKKI

Collection
Classique

Sisältö

Pelilautta ja 60 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)
- Viiden pelaajan peli ei ole mahdollinen, sillä se antaisi suuren edun yhdelle pelaajista.
- Kuuden pelaajan pelit aloitetaan niin, ettei yhtään tyhjää kolmioletä ole. (Huom! Tavoitekolmiotasi aina aloituskolmiotasi vastapäätä.)

Pelin kulku

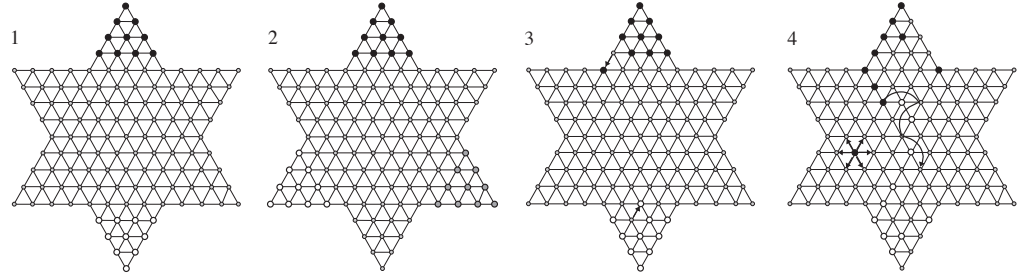
Nuorin pelaaja aloittaa ja vuoro siirtyy aina myötäpäivään. Omalla vuorollasi liikuta jotakin omaa nappulaasi; joko **siirrä se viereiseen tyhjään koloon** (Kuva 3) **TAI hypää sillä yhden tai useamman nappulan yli** (Kuva 4). Hypätä saa ainoastaan viereisen nappulan yli ja nappulan toisella puolella pitää olla tyhjä kolo. Voit hypätä minkä värisen nappulan yli tahansa, myös jonkin oman nappulasi, ja voit liikkuu 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 omassa tavoitekolmiossa, 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 tavoitekolmiot 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.)



SE

KINASCHACK

Collection
Classique

Innehåll

Spelplan och 6 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)
- Ett spel med 5 spelare är inte möjligt eftersom det skulle ge fördelar till en spelare.
- Ett spel med 6 spelare har inga tomma trianglar vid start.

(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 trianglarna 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.)

