



Kinaschack

Den som først får över alla sina pjäser till motsatt sida vinner!

Regler:

Välj färg och placera dina spelpjäser i tillhörande bo.

Pjäserna får flyttas framlänges, baklänges eller åt sidan enligt följande;

- A. Till närmaste tomma cirkel.
- B. Hoppa över en pjäs (om den ligger närmast din egen) till närmaste tomma cirkel. Man får hoppa över egna och andras pjäser. Dessa pjäser kvarstår i spelet.
- C. Det är tillåtet att göra flera hopp i samma drag. OBS! det måste då finnas en tom lucka mellan varje pjäs man hoppas över.



Kinaskak

Den, som først får alle sine brikker over på modsatte side, vinder!

Regler:

Vælg farve, og placer dine brikker i det tilhørende hjemmefelt.

Brikkerne må flyttes forlæns, baglæns eller sidelæns som følger:

- A. Til nærmeste tomme cirkel.
- B. Hoppe over en brik (hvis den ligger nærmest din egen) til nærmeste tomme cirkel. Man må hoppe over egne og andresbrikker. Disse brikker bliver tilbage i spillet.
- C. Det er tilladt at lave flere hop i samme træk. OBS! Der skal i så fald være et tomt felt mellem hver brik, man hopper over.



Kinasjakk

Den som først får over alle spillebrikkene sine til motsatt side vinner!

Regler:

Velg farge og plasser spillebrikkene dine i tilhørende base.

Brikkene kan flyttes framover, bakover eller til siden etter følgende regler;

- A. Til nærmeste tomme sirkel.
- B. Hopp over en brikke (hvis den ligger nærmest din egen) til nærmeste tomme sirkel. Man kan hoppe over egne og andres brikker. Disse brikkene blir værende i spillet.
- C. Det er tillatt å gjøre flere hopp i samme trekk. OBS! Det må da finnes en tom luke mellom hver brikke man hopper over.



Kiinanshakki

Se voittaa, joka saa ensimmäisenä kaikki pelinappulansa vastakkaiseen kolmioon!

Säännöt:

Valitse väri ja aseta pelinappulasi samanväriseen kotikolmioon.

Pelinappuloita voi siirtää eteenpäin, taaksepäin tai sivulle seuraavasti:

- A) Siirtämällä nappulan lähimpään tyhjään ympyrään.
- B) Hyppäämällä viereisen pelinappulan yli tyhjään ympyrään. Sekä omien että toisten pelinappuloiden yli voi hypätä. Pelinappulat eivät poistu pelistä.
- C) Samalla vuorolla voi tehdä monta hyppyä. Huom! Pelinappulan yli voi hypätä vain, jos sen vieressä on tyhjä ympyrä, johon saapua.



Chinese chequers

The winner is the first person to move all of their pieces to the opposite side of the board!

Rules:

Choose a colour and place your pieces in one of the star points with the same colour.

The pieces can be moved forwards, backwards and sideways as follows:

- A. To the nearest empty space.
- B. Jump over a piece (if it is next to your piece) to the nearest empty space. You can jump over both your own pieces and those of other players. These pieces stay in the game.
- C. You can make several jumps in the same move. N.B. there must be an empty space between each piece over which you jump.



Halma

Wer als Erster alle seine Spielsteine auf die gegenüberliegende Seite gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Regeln:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine Spielsteine in seinem Haus auf. Die Spielsteine dürfen reihum nach folgenden Regeln nach vorn, nach hinten oder zur Seite bewegt werden:

- A) Auf den nächsten leeren Kreis
- B) Über einen Spielstein (der direkt neben dem zu bewegenden Spielstein steht) auf den dahinterliegenden leeren Kreis springen. Man darf über eigene und fremde Spielsteine springen. Die übersprungenen Spielsteine bleiben im Spiel.

- C) Man darf bei einem Spielzug mit einem Stein mehrmals springen. Allerdings nur, wenn sich zwischen den Spielsteinen, die man überspringt, jeweils ein freies Feld befindet.