



NL

CHINESE CHECKERS

Collection
Classique

Inhoud

Speelbord en 60 houten pionnen.

Doel van het spel

Speel als eerste alle 10 je pionnen naar je doeldriehoek aan de overkant van het speelbord.

Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en plaats de 10 pionnen in een driehoek van die kleur.

- Twee spelers starten in tegenoverliggende driehoeken (afb. 1).
- Drie spelers starten met de pionnen in drie driehoeken op gelijke afstand van elkaar (afb. 2).
- Een 5 speler spel is niet mogelijk omdat dit een te groot voordeel aan 1 speler zou geven.
- Een 6 speler spel begint zonder lege driehoeken.

(Let op! Je doeldriehoek is altijd de driehoek recht tegenover de driehoek waar je vandaan start.)

Het spel

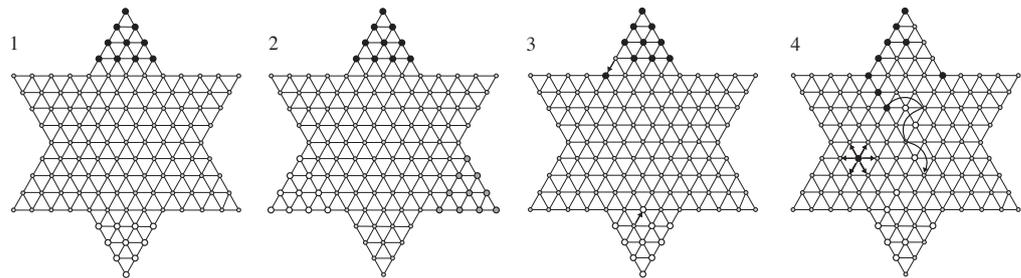
De jongste speler begint. Beurtten gaan volgens de wijzers van de klok. Als je aan de beurt bent, verplaatst je een pion naar een aangrenzend leeg gat (afb. 3) OF je springt over één of meer andere pionnen (afb. 4). Elke sprong moet over een aangrenzende pion in een er direct achterliggend gat zijn. Je mag over elke kleur pionnen springen, ook over je eigen pionnen, en je mag in alle zes de mogelijke richtingen springen. Na elke sprong mag je stoppen, of doorgaan met springen zover als je kunt komen. Soms lukt het om in dezelfde beurt vanuit de

startdriehoek tot in de doeldriehoek te springen.

Pionnen worden nooit van het speelbord verwijderd. Het is toegestaan in elk gat te zetten, zelfs in de driehoek van een andere speler of in een driehoek die niet meespeelt. Eenmaal in de eigen driehoek aangekomen, mag een pion niet meer buiten de driehoek verzet worden – alleen nog binnen deze eigen driehoek.

De winnaar

De eerste speler, die alle 10 de gaten in zijn doeldriehoek bezet, is winnaar. (Let op! Als één of meer gaten in je doeldriehoek bezet zijn door een andere speler, voorkomt dit niet dat je wilt. Het is voldoende als je alle *beschikbare* gaten in je doeldriehoek bezet, om het spel te winnen.)



FR

DAMES CHINOISES

Collection
Classique

Contenu du jeu

1 plateau de jeu en bois et 60 pions de jeu.

Bud du jeu

Déplacer et transférer la totalité de ses 10 pions dans la branche de l'étoile opposée à son camp de départ.

Préparation du jeu

Chaque joueur installe les 10 pions de sa couleur dans une des branches de l'étoile.

- A deux, on jouera l'un en face de l'autre (Figure 1).
- À trois joueurs, les joueurs laisseront une branche de l'étoile vide entre eux (Figure 2).
- A quatre joueurs, deux branches de l'étoile situées l'une en face de l'autre, sont laissées vides de pions (Figure 3).
- A cinq joueurs, le jeu n'est pas possible, car un joueur serait avantage.
- A six joueurs, au départ les pions

occupent toutes les branches de l'étoile.

Déroulement du jeu

Tour à tour, les joueurs peuvent déplacer un pion vers une case de plusieurs façons :

- en avançant son pion sur une case adjacente libre en suivant les lignes tracées sur le plateau de jeu (Figure 3);
- en effectuant un simple saut par-dessus un autre pion (un de ses pions ou celui d'un adversaire) pour se placer juste derrière (Figure 4).

- en enchaînant plusieurs sauts dans toutes les directions autorisées d'après les tracés. On peut sauter ainsi un ou plusieurs de ses pions ou ceux de ses adversaires (Figure 4).

Les pions sautés ne sont pas capturés, ils restent en place jusqu'à ce que leur joueur décide de les déplacer. On joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il est possible de se déplacer sur toute la surface du plateau de jeu même sur un espace adverse. Cependant lorsqu'un de ses pions a atteint son triangle d'arrivée il

ne peut plus reculer (sauf à l'intérieur de son propre triangle).

Le gagnant

Le premier joueur qui réussit à occuper les 10 emplacements de son triangle d'arrivée gagne la partie. NB. Sur la fin du jeu, si un ou plusieurs pions adverses occupent « votre terrain d'arrivée » (vous bloquant ainsi en vous empêchant d'accéder pour placer vos derniers pions) et que la quasi-totalité de vos pions sont rentrés dans votre triangle, vous gagnez tout de même la partie !

