



Art. Nr. 12223

Follow us on:



## Barricade and Halma Gold Edition

*Game instruction*

## Barrikade und Halma Gold Edition

*Spielanleitung*

## Barricade et Halma Gold Edition

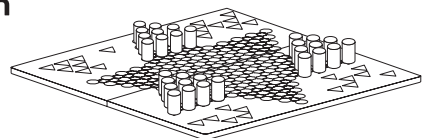
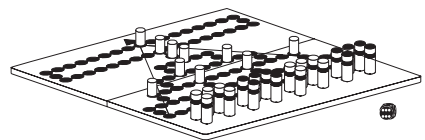
*Règle du jeu*

## Barricata e Dama cinese Gold Edition

*Istruzioni di gioco*

## Barricada y Halma Gold Edition

*Instrucciones de juego*



**Legler OHG small foot company**  
Achimner Straße 7  
27755 Delmenhorst / Germany  
[www.small-foot.de](http://www.small-foot.de)



Art. Nr. 12223

## EN Barricade Gold Edition - Game instruction

### Number of players:

2-4 players

### Game material:

20 balls in 4 colours ; 11 white blocker; 11 balls; 1 dice;  
1 board

### Purpose of the Game:

This exciting dice game is won by the player who is first to get one of his 5 balls into the last white hole in one throw.

### Preparation:

Each player has 5 balls of the same colour that are placed on the coloured station spaces. The white Blocker balls are in play from the beginning of the game and are placed on the red dots.

### Beginning the Game:

When used, the balls set off from the black dots situated immediately in front of the coloured station spaces. The coloured station spaces are not included in the game at the beginning. Each player throws the dice and whoever gets the highest number begins the game with that number.

### Moving the Balls:

All balls can be moved in any direction - forwards, backwards and sideways. In this way there are many different routes to the last hole. Players may not move in more than one direction in any one turn. Players must move the exact number thrown. There is no extra throw if a 6 is thrown. A player's own balls as well as others players' balls can be jumped. Dots that are jumped over are counted. Each player can bring all of his balls into play but is not obliged to.

### Taking Balls:

Only one ball can be placed on any one dot but if a ball lands on a dot occupied by an opponent's ball then the opponent's ball is taken and put back to

the coloured station spaces. From there they can be brought back into the game at a later time.

### The Blockers:

The Blockers are obstacles and can not be jumped. To get past one, a player must throw the exact number needed to land on the dot occupied by the blocker. In which case the player can take the blocker and put it on any dot on the board except on the row nearest to the coloured stations. In this way blockers can be used to stop opponents' balls and to protect a player's own balls.

### End of the Game:

The winner is the player who is the first one to get one of his balls into the last hole by throwing the exact number.

### Tactics:

It is easier to get past the blockers if a player is using more than one ball.

Example 1: ○●○○●○○●●● last hole.

In this situation a throw of 1 to 4 can remove the first of the blockers.

It is easier to hold up other players if they are blocked so that they have to throw a „1“ to move forward.

Example 2: ○○○●●●● last hole.

If all of the balls of a player are blocked so that none of them is able to move then the balls will have to remain in this position until one of them can be moved.

If all of the balls of a player are blocked save one, this ball must be moved by the number on the dice. In the event that this ball is situated directly in front of the last hole, it has to be moved backwards if needed except if it is prevented from doing so by a blocker.





Art. Nr. 12223

## EN Chinese Checkers Gold Edition - Game instruction

### Number of players:

For 2-3 players

### Game material:

game board, 15 pieces of the same colour per player

### Game instructions:

The objective is simply to be the first to move all the pieces across the board and into the star point opposite. In Halma no pieces are captured.

Each player receives 15 pieces of one colour, which he places on the black points in one of the star tip of the same colour. There must be an empty star tip between the players' starting positions. A draw is made to determine who starts. Afterwards, the players move around. Each player may only move one of his pieces when it is his turn. You can jump or move, but not both in one move

### The move:

When drawing, the piece is always placed from one point to an adjacent point in any direction, including backwards or diagonally.

### The jumping:

If a neighbouring point is occupied by a piece of one's own or another, this piece can be skipped if the point behind it in the same direction is free. Jumps are also allowed in all directions. In this way, several pieces with continuous jumps can be skipped in one move. The direction can be changed between the jumps, e.g. in zigzag. There is no obligation to jump; a series of jumps can be completed at will, even if further jumps are possible.

### End of the game:

The first player to move his or her pieces completely to the opposite star tip ends the game as the winner. The following game options are also available: Halma Solo.

## DE Barrikade Gold Edition - Spielanleitung

### Anzahl Spieler:

2 - 4 Personen

### Spielmaterial:

je 5 Spielfiguren in 4 Farben, 11 Sperrsteine, 1 Würfel, 1 Spielbrett

### Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine seiner 5 Spielfiguren exakt mit dem Würfeln der notwendigen Augenzahl ins Zielfeld zu bringen.

### Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren der gleichen Farbe, die vor Spielbeginn auf die entsprechenden farbigen Startfelder gestellt werden, während alle Sperrsteine ebenfalls zu Anfang auf die roten Lauffelder gesetzt werden.



Art. Nr. 12223

### Spielbeginn:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf das Spiel mit dieser Zahl beginnen. Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das jeweils vor den Startfeldern liegt. Die farbigen Startfelder werden dabei jedoch nicht mitgezählt.

### Spielsteine bewegen:

Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegt werden. Dabei gibt es mehrere verschiedene Wege zum Ziel. Bei einem Spielzug darf nicht vor- und anschließend wieder zurückgegangen werden. Die gewürfelte Augenzahl muss dabei immer voll gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Ein Spieler darf alle seine Spielfiguren nach und nach ins Spiel bringen, muss dies aber nicht tun.

### Spielfiguren schlagen:

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Die geschlagene Figur wird auf ihr Startfeld zurückgesetzt, von wo aus sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

### Sperrsteine:

Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie passieren zu können, muss eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld des Spielbretts setzen, allerdings nicht auf ein Feld in der untersten Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch gegnerische Spielfiguren aufhalten und zugleich auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

### Spielende:

Der Spieler, der eine Spielfigur seiner Farbe mit exakt der gewürfelten Zahl als Erster ins Zielfeld bringt, gewinnt die Spielrunde.

### Spieltaktik:

Wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird, können die Sperrsteine leichter überwunden werden. Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn es gelingt, sie so zu blocken, dass sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärtsziehen können.

Beispiel 1: ○●○●○●○●○● Ziel

So können in einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperrn leichter überwunden werden.

Beispiel 2: ○○○●●●●● Ziel.

Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen 1 und 4 ein Sperrstein versetzt werden. Kommt ein Spieler in Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Dabei sind auch (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt. Sofern es gelingt, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, so dass er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann. Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muss er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit direkt vor dem Ziel, muss er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen - es sei denn, er wird durch einen Sperrstein daran gehindert.





Art. Nr. 12223

## DE Halma Gold Edition - Spielanleitung

### Anzahl Spieler:

Für 2-3 Spieler

### Spielmaterial:

Halmaspielplan, jeweils 15 Spielkegel derselben Farbe pro Spieler

### Spielanleitung:

Ziel des Spiels ist es, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Figuren geschlagen. Jeder Spieler erhält 15 Figuren einer Farbe, die er in einer der Sternspitzen gleicher Farbe auf den schwarzen Punkten aufstellt. Zwischen der Startstellung der Spieler muss jeweils eine leere Sternspitze liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum gezogen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, nur eine seiner Figuren bewegen. Es kann gesprungen oder gezogen werden, jedoch nicht beides in einem Spielzug.

### Das Ziehen:

Beim Ziehen wird die Figur stets von einem Punkt auf einen benachbarten Punkt in ganz beliebiger Richtung gesetzt, also auch rückwärts oder auch schräg.

### Das Springen:

Ist ein benachbarter Punkt von einer eigenen oder fremden Figur besetzt, kann diese übersprungen werden, wenn der in derselben Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Sprünge sind ebenfalls in alle Richtungen erlaubt. Auf diese Weise können auch mehrere Figuren mit fortgesetzten Sprüngen in einem Zug übersprungen werden.

Zwischen den einzelnen Sprüngen darf die Richtung gewechselt werden, z.B. im Zickzack. Es besteht keine Verpflichtung zu springen. Eine Reihe von Sprüngen kann nach Belieben beendet werden, auch wenn weitere Sprünge möglich sind.

### Ende des Spiels:

Wer seine Figuren als Erster vollständig in die gegenüberliegende Sternspitze bringen konnte, beendet das Spiel als Gewinner.

Folgende Spielmöglichkeiten bestehen ebenfalls:  
Halma Solo.

## FR Barricade Gold Edition - Règle du jeu

### Nombre de joueurs :

2 - 4 personnes

### Matériel de jeu :

5 pions dans chacune des 4 couleurs ; 11 barricades ; 1 dé ; 1 plateau de jeu

### Le but du jeu :

est d'être le premier à amener un de ses pions sur la case d'arrivée, avec exactement le nombre de points nécessaires indiqué sur le dé.

### Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit 5 pions de la même couleur qu'il place dans les cases de départ. On pose également les 11 barricades sur les 11 cases dorées prévues à cet effet.

### Début du jeu :

On lance le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie avec ce chiffre. Tous les pions partent du premier champ de





Art. Nr. 12223

course, qui se trouve toujours devant les cases de départ. Cependant, les cases de départ colorées ne sont pas comptées.

**Déplacer les pions :**

Tous les pions peuvent être déplacés vers l'avant, l'arrière et le côté dans n'importe quelle direction. Il existe plusieurs chemins différents pour arriver à destination. Il n'est pas permis d'avancer puis de reculer au cours d'un déplacement. Le nombre obtenu sur le dé doit toujours être tiré en entier. Après un 6, le dé ne peut plus être relancé. Vous pouvez sauter par-dessus vos propres pions et ceux des autres joueurs. La case sautée est comptée. Un joueur peut mettre tous ses pions en jeu un par un, mais il n'est pas obligé de le faire.

**Battre des pions :**

Un seul pion peut être placé sur chaque case. Si un pion frappe une case qui est déjà occupée par un pion de l'adversaire, il est capturé. La pièce capturée est remise sur sa case de départ, d'où elle peut recommencer le jeu.

**Barricades :**

Les barricades sont des obstacles qui ne peuvent pas être sautées. Pour les passer, un pion doit toucher la case occupée par un pion de barricade avec un lancer précis. Le joueur en question peut alors prendre la barricade et la placer immédiatement sur n'importe quelle case du plateau, mais pas sur une case de la rangée inférieure du jeu. Si vous utilisez habilement les barricades, vous pouvez bloquer les pions de votre adversaire et en même temps protéger vos propres pions des suivants.

**Fin du jeu :**

Le joueur qui fait entrer le premier un pion de sa couleur ayant exactement le chiffre du dé sur la case de destination gagne la partie du jeu.

**Tactique du jeu :**

Lorsque l'on joue avec plusieurs pions d'une même couleur, les barricades peuvent être surmontés plus facilement. La meilleure façon d'arrêter les autres joueurs est de les bloquer de manière à ce qu'ils ne puissent avancer qu'avec le chiffre 1 sur le dé.

Exemple 1: ○●○●○●○● destination

Il est ainsi plus facile de surmonter les obstacles dans une série cohérente de chiffres.

Exemple 2: ○○○●●●● destination

Ici, une barricade peut être déplacée avec n'importe quel chiffre du dé entre 1 et 4. Si un joueur s'approche du but, il est conseillé de placer plusieurs barricades l'une après l'autre sur son chemin. Les accords (non contraignants) entre les joueurs sont également autorisés. Si vous parvenez à bloquer tous les pions d'un joueur de sorte qu'il ne puisse plus se déplacer, ces pions restent inchangés jusqu'à ce qu'un des pions puisse être déplacé lors d'un coup ultérieur. Si tous les pions d'un joueur, sauf un, sont bloqués, il doit déplacer ce pion en fonction du chiffre du dé lancé. S'il se tient directement devant la case de destination, il peut être amené à s'éloigner à nouveau - à moins d'en être empêché par une barricade.





Art. Nr. 12223

## FR Halma Gold Edition - Règle du jeu

### Nombre de joueurs:

Pour 2-3 joueurs

### Contenu du jeu:

Aire de jeu Dame chinoise, 15 pions de même couleur par joueur

### Instructions du jeu:

Le but du jeu est de déplacer les pions le plus rapidement possibles depuis leur position de départ jusqu'au point étoile opposé et d'y occuper tous les points. Pendant le jeu de dame chinoise, aucun pion n'est capturé.

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur, qu'il place dans l'un des points étoiles de la même couleur sur les points noirs. Il doit y avoir un point étoile vide entre la position de départ de chaque joueur. Un tirage au sort est effectué pour déterminer qui commence. Ensuite, les joueurs se relaient. Chaque joueur ne peut déplacer qu'une seule de ses pièces lorsque c'est son tour. Vous pouvez sauter ou capturer, mais pas les deux en un seul tour.

### Le déplacement:

Lorsque vous déplacez un pion, il est toujours déplacé d'un point à un point voisin dans n'importe quelle direction, c'est-à-dire également en arrière ou en diagonale.

### Le saut:

Si un point voisin est occupé par sa propre pièce ou celle d'un autre, on peut sauter par-dessus si le point derrière dans la même direction est libre. Les sauts sont également autorisés dans toutes les directions. De cette façon, plusieurs pièces peuvent être franchies par des sauts continus en un seul mouvement. Entre les différents sauts, la direction peut être modifiée, par exemple en zigzag. Il n'y a aucune obligation de sauter ; une série de sauts peut être interrompue, même si d'autres sauts sont possibles.

### Fin du jeu:

Le premier joueur qui déplace tous ses pions vers l'étoile opposée termine la partie en tant que vainqueur. Les options de jeu suivantes existent également : Dame chinoise Solo.

## IT Barricata Gold Edition - Istruzioni di gioco

### Numero di giocatori:

2 - 4 giocatori

### Materiale di gioco:

5 pedine di gioco ciascuno in 4 colori; 11 pezzi di blocco; 1 dado; 1 Tabellone da gioco

### Scopo del gioco:

Essere il primo a portare una delle 5 pedine di gioco sul campo di destinazione facendo uscire col dado il numero esatto.

### Preparazione:

Ogni giocatore riceve 5 pedine dello stesso colore, che vengono posizionate sulle caselle di partenza colorate corrispondenti prima dell'inizio della partita, mentre tutti i pezzi di blocco vengono inizialmente posizionati sulle caselle di corsa dorate.

### Inizio del gioco:

I dadi vengono lanciati a turno. Chiunque tiri il numero più alto può iniziare il gioco con questo numero. Tutti i pezzi partono dal primo campo di corsa, che si trova di fronte ai campi di partenza. Tuttavia, le caselle di partenza colorate non vengono contate.



Art. Nr. 12223

**Pedine in movimento:**

Tutti le pedine possono essere spostate in avanti, indietro e lateralmente in qualsiasi direzione. Ci sono diversi modi per raggiungere l'obiettivo. Non è permesso andare avanti e poi tornare indietro durante un movimento. La pedina deve avanzare sempre del numero uscito per intero. Dopo un 6, i dadi non possono essere lanciati di nuovo. Si può saltare sulle proprie pedine e su quell degli altri giocatori. La casella saltata viene contata. Un giocatore può mettere in gioco tutti i suoi pezzi uno per uno, ma non è obbligato a farlo.

**Catturare pedine:**

Una sola una pedina può occupare un campo da gioco. Se una pedina finisce su una casella già occupata da un pezzo avversario, quel pezzo viene catturato. Il pezzo catturato viene riportato nella sua casella di partenza, da dove può riprendere il gioco.

**Pezzi di blocco:**

Le pietre di blocco sono ostacoli che non possono essere superati saltando. Per superarli, una pedina deve raggiungere la casella occupata da una pietra di blocco con un tiro preciso. In tal caso il giocatore in questione può prendere la pietra di blocco e piazzarla immediatamente su qualsiasi casella del tabellone; ma non su una casella nella fila inferiore del tabellone.

Se si usano le pietre di blocco in modo intelligente, si possono fermare i pezzi avversari e allo stesso tempo proteggere la propria pedina da quelli che seguono.

**Fine del gioco:**

Il giocatore che, con una pedina del suo colore, per primo raggiunge il campo di destinazione con esattamente il numero lanciato col dado, vince il turno di gioco.

**Tattica di gioco:**

Quando si gioca con diversi pezzi di un colore, i pezzi che bloccano possono essere superati più facilmente. Il modo migliore per fermare gli altri giocatori è quello di bloccarli in modo che possano avanzare solo con il numero 1 sul dado.

Esempio 1: ○●○●○●○● Obiettivo.

Questo rende più facile superare i blocchi in una serie di figure collegate.

Esempio 2: ○○○●●●● Obiettivo.

Qui, qualsiasi numero di dado compreso tra 1 e 4 può essere usato per spostare un pezzo di blocco. Se un giocatore si avvicina alla porta, è consigliabile mettere diverse pietre di blocco sul suo cammino, una dopo l'altra. Sono ammessi anche accordi (non vincolanti) tra i giocatori. Se si riesce a bloccare tutti i pezzi di un giocatore in modo che non possa più muovere, allora questi pezzi rimangono invariati fino a quando uno dei pezzi può essere mosso in una mossa successiva. Se tutti i pezzi di un giocatore, tranne uno, sono bloccati, egli deve muovere quel pezzo in base al numero di dadi lanciati. Se si trova direttamente di fronte al bersaglio, potrebbe doversi allontanare di nuovo - a meno che non gli venga impedito da un pezzo di blocco.







Art. Nr. 12223

## **IT** Dama cinese Gold Edition - Istruzioni di gioco

### **Numero di giocatori:**

Per 2-3 giocatori

### **Contenuto del gioco:**

Tavola da gioco Halma, 15 pedine da gioco dello stesso colore per ogni giocatore

### **Istruzioni di gioco:**

Lo scopo del gioco è quello di spostare le pedine il più velocemente possibile dalla loro posizione di partenza al punto opposto della stella, occupando tutti i punti. Nel gioco Halma, nessun pezzo viene catturato.

Ogni giocatore riceve 15 pezzi di un colore, che colloca sui punti neri dei vertici della stella dello stesso colore. Ci deve essere un punto stella vuoto tra la posizione di partenza di ogni giocatore. Viene fatto un sorteggio per determinare chi inizia. Poi i giocatori fanno a turno. Ogni giocatore può muovere solo uno dei suoi pezzi quando è il suo turno. Si può saltare o muoversi, ma non entrambe le cose in un turno.

### **Le mosse:**

Quando si sposta, il pezzo viene sempre spostato da un punto a un punto adiacente in qualsiasi direzione, anche all'indietro o in diagonale.

### **Salti:**

Se un punto vicino è occupato da un vostro pezzo o da un pezzo avversario, potete saltarci sopra se il punto dietro di esso nella stessa direzione è libero. I salti sono anche permessi in tutte le direzioni. In questo modo, diversi pezzi possono essere superati con salti continui in una sola mossa.

Tra i singoli salti la direzione può essere cambiata, per esempio a zig zag. Non c'è nessun obbligo di saltare: una serie di salti può essere completata a piacere, anche se sono possibili ulteriori salti.

### **Fine del gioco:**

Chi per primo riesce a portare le sue pedine interamente all'estremità opposta della stella, vince la partita.

Esistono anche la seguente variante di gioco: Halma Solo.





Art. Nr. 12223

## ES Barricada Gold Edition - Instrucciones del juego

### Número de jugadores:

2 - 4 jugadores

### Material de juego:

5 piezas de juego de 4 colores cada una; 11 piezas de barricada; 1 dado; 1 Tablero de juego

### Objetivo del juego:

Es ser el primero en llevar una de sus 5 piezas de juego exactamente al campo objetivo tirando el número necesario con los dados.

### Preparación:

Cada jugador recibe 5 piezas de juego del mismo color, que se colocan en las casillas de salida del color correspondiente antes de que comience la partida, mientras que todas las piezas de bloqueo se colocan también en las casillas doradas al principio.

### Inicio del juego:

Los dados se lanzan por turnos. El que saque el número más alto puede empezar el juego con este número. Todas las piezas parten del primer campo, que se encuentra delante de los campos de salida. Sin embargo, las casillas iniciales de color no se cuentan.

### Movimiento de piezas:

Todas las piezas del juego pueden moverse hacia delante, hacia atrás y hacia los lados en cualquier dirección. Hay varias formas de alcanzar el objetivo. No se permite avanzar y retroceder durante un movimiento. El número que sale en los dados siempre debe ser sacado en su totalidad. Después de un 6, no se puede volver a tirar el dado. Puedes saltar sobre tus propias piezas y las de otros jugadores. Se cuenta la casilla saltada. Un jugador puede poner en juego todas sus piezas de una en una, pero no está obligado a hacerlo.

### Captura de piezas:

Sólo puede haber una pieza en cada campo de juego. Si una pieza golpea una casilla que ya está ocupada por una pieza del adversario, esa pieza es capturada.

La pieza capturada se devuelve a su casilla inicial, desde donde puede reanudar el juego.

### Bloqueo de piezas:

Las piedras de bloqueo son obstáculos que no se pueden saltar. Para pasarlas, una pieza debe golpear la casilla ocupada por una piedra de bloqueo con una tirada precisa. Ahora el jugador en cuestión puede tomar la piedra de bloqueo y colocarla inmediatamente en cualquier casilla del tablero; pero no en una casilla de la fila inferior del tablero. Si utilizas las piedras de bloqueo de forma inteligente, podrás detener las piezas de juego contrarias y, al mismo tiempo, proteger tu propia pieza de las siguientes.

### Fin del juego:

El jugador que consiga primero una pieza de su color con el número exacto tirado a la casilla objetivo gana la ronda de juego.

### Tácticas de juego:

Cuando se juega con varias piezas de un mismo color, las piedras de bloqueo pueden superarse más fácilmente. La mejor manera de detener a los compañeros de equipo es conseguir bloquearlos para que sólo puedan avanzar con el cubo número 1.

Ejemplo 1: ○●○●○● Objetivo.

Esto facilita la superación de los bloques en una serie de figuras conectadas.

Ejemplo 2: ○○○●●●●● Objetivo.

Aquí, cualquier número de dado entre 1 y 4 puede ser utilizado para mover una pieza de bloqueo. Si un jugador se acerca a la meta, es aconsejable colocar varias piedras de bloqueo en su camino, una tras otra. También se permiten acuerdos (no vinculantes) entre los jugadores. Si consigues bloquear todas las piezas de un jugador para que no pueda seguir moviendo, entonces estas piezas permanecen inalteradas hasta que una de ellas pueda ser movida en un movimiento posterior.



Art. Nr. 12223

Si todas las piezas de un jugador, excepto una, están bloqueadas, deberá mover esa pieza por el número de dados que se haya tirado. Si se encuentra directamente frente al objetivo, puede tener que alejarse de nuevo, a menos que se lo impida una pieza de bloqueo.

## ES Halma Gold Edition - Instrucciones del juego

### Número de jugadores:

Pour 2-3 joueurs

### Matériel de jeu:

Aire de jeu Dame chinoise, 15 pions de même couleur par joueur

### Instruction de jeu:

Le but du jeu est de déplacer les pions le plus rapidement possibles depuis leur position de départ jusqu'au point étoile opposé et d'y occuper tous les points. Pendant le jeu de dame chinoise, aucun pion n'est capturé. Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur, qu'il place dans l'un des points étoiles de la même couleur sur les points noirs. Il doit y avoir un point étoile vide entre la position de départ de chaque joueur. Un tirage au sort est effectué pour déterminer qui commence. Ensuite, les joueurs se relaient. Chaque joueur ne peut déplacer qu'une seule de ses pièces lorsque c'est son tour. Vous pouvez sauter ou capturer, mais pas les deux en un seul tour.

### Le déplacement:

Lorsque vous déplacez un pion, il est toujours déplacé d'un point à un point voisin dans n'importe quelle direction, c'est-à-dire également en arrière ou en diagonale.

### Le saut:

Si un point voisin est occupé par sa propre pièce ou celle d'un autre, on peut sauter par-dessus si le point derrière dans la même direction est libre. Les sauts sont également autorisés dans toutes les directions. De cette façon, plusieurs pièces peuvent être franchies par des sauts continus en un seul mouvement.

Entre les différents sauts, la direction peut être modifiée, par exemple en zigzag. Il n'y a aucune obligation de sauter ; une série de sauts peut être interrompue, même si d'autres sauts sont possibles.

### Fin du jeu:

Le premier joueur qui déplace tous ses pions vers l'étoile opposée termine la partie en tant que vainqueur.

Les options de jeu suivantes existent également :  
Dame chinoise Solo.



Art. Nr. 12223