DK: KINASKAK

SE: KINASCHACK

NO: KINASJAKK

UK/IE: CHINESE CHECKERS

DE: HALMA

NL: HALMA

ES: DAMAS CHINAS

IT: DAMA CINESE

GR: KINEZIKO ΣΚΆΚΙ

PL: CHIŃSKIE SZACHY

LT: KINIŠKI ŠACHMATAI

LV: NIEŠU DAMBRETE

RU: ПРАВИЛА ИГРЫ

FI: KIINANSHAKKI

TIGER

DK: Kinaskakregler

Hvis der er to spillere, tager hver af dem 10 kugler af én farve og anbringer dem i de 10 huller i hver deres hjemmebase - en af stjernens takker. Når der kun er to spillere, har de deres baser lige over for hinanden. Hvis der er tre eller flere spillere, tager hver spiller 10 kugler af én farve og anbringer dem i de 10 bageste huller i hver deres hjemmebase. Tre spillere tager hveranden base, der alle befinder sig over for en tom base. Fire eller flere spillere kan vælge hvilken tak af stjernen, de vil bruge som base.

Hensigten med spillet er at en spiller får flyttet alle sine egne kugler til den, der er lige over for hans hjemmebase. Når der er tre eller flere spillere, skiftes de til at flytte med uret. Når det er en spillers tur, flytter han en kugle til et tilstødende tomt hul, eller han kan springe over en enkel kugle i en hvilken som helst anden farve til et tomt hul bag ved denne kugle. Hvis han derefter er i stand til at springe over endnu én eller flere kugler, kan han gøre det. Kuglerne kan springe langs med linierne i en hvilken som helst retning. Der må kun flyttes én kugle under én tur, men kuglen kan flyttes så langt, mulighederne for at springe tillader. Det er en populær strategi at anbringe nogle kugler, så de danner en "stige", langs hvilken andre kugler kan springe mod målet; en sådan stige kan imidlertid være til lige så stor nytte for en modstander, der flytter sine kugler i den modsatte retning.

SE: Regler för kinaschack

Om två spelare deltar, tar varje spelare 10 kulor i en färg och sätter dem i de 10 hålen i respektive hemmabas – en av stjärnans spetsar. När det endast är två spelare, har man sina baser mitt emot varandra. Om det är tre eller flera spelare, tar varje spelare 10 kulor i en färg och sätter dem i de 10 bakersta hålen i var sin hemmabas. Tre spelare tar varannan bas, som alla befinner sig mitt emot en tom bas. Fyra eller fler spelare kan välja vilken spets av stjärnan de vill, och använda den som bas.

Syftet med spelet är att en spelare ska flytta alla sina kulor till det fält som ligger mitt emot hans egen hemmabas. När man är tre eller fler spelare, turas man om att flytta medsols. När det är en spelares tur, flyttar han en kula till ett angränsande tomt hål eller hoppar över en enskild kula i en annan färg till ett tomt hål bakom denna kula. Om han därefter kan hoppa över ännu en eller flera kulor, kan han göra det. Kulorna kan hoppa längs med linjerna i vilken riktning som helst. Man får endast flytta en kula under ett drag, men kulan kan flyttas så långt möjligheterna för att hoppa, tillåter. Det är en populär strategi att placera några kulor så att de bildar en îstegeî, längs vilken andra kulor kan hoppa mot målet. En sådan stege kan emellertid vara till lika stor nytta för motståndaren, som flyttar sina kulor i motsatt riktning.

NO: Kinaskjakkregler

Hvis det er to spillere, så tar hver av spillerne 10 kuler i en farge og plasserer dem i de 10 hullene i hver deres hjemmebase - i en av stjernens spisser. Når det bare er to spillere, har de base overfor hverandre. Hvis det er tre eller flere spillere, tar hver spiller 10 kuler i en farge og plasserer dem i de 10 bakerste hullene i hver sin hjemmebase. Tre spillere tar annenhver base så alle har en tom base ved siden av seg. Fire eller flere spillere kan velge hvilken spiss i stjernen de vil bruke som base.

Hensikten med spillet er at en spiller får flyttet alle sine egne kuler til den som ligger rett overfor hans hjemmebase. Når det er tre eller flere spillere, skifter de på å flytte i urets retning. Når det er en spillers tur, flytter han en kule til et tilstøtende tomt hull, eller han kan hoppe over en enkelt kule i en hvilken som helst annen farge til et tomt hull bak denne kulen. Hvis han deretter er i stand til å hoppe over enda en eller flere kuler, kan han gjøre det. Kulene kan hoppe langs linjene i en hvilken som helst retning. Man kan bare flytte én kule i løpet av én tur, men kulen kan flyttes så langt som mulig iht. reglene. Det er en populær strategi å plassere noen kuler slik at de danner en "stige" - langs denne stigen kan kulene hoppe mot målet; en slik stige kan imidlertid også være til stor nytte for en motstander som flytter kulene i motsatt retning.

UK/IE: Chinese Checkers rules

If two people play, both take 10 balls of the same colour and place them in the 10 holes on their home base – one of the star points. If only two people play, their bases are immediately opposite each other. In the case of three or more players, all players take 10 balls of one colour and place them in the 10 rear-most holes of their home base. Three players take alternate bases, all opposite an empty base. Four or more players can choose any star point as base.

The purpose of the game is for one player to move all his or her balls to the base immediately opposite the home base. Three or more players make their moves by turns in a clockwise direction. When it is a player's turn, the player moves a ball to an adjacent empty hole or jumps over a single ball of any colour to an empty hole behind it. The player is then allowed to jump over one or more additional balls. The balls can move along the lines in any direction. Only one ball can be moved during each turn, but the ball can be moved as far as the jumping opportunities allow. It is a popular strategy to place some balls to form a "ladder" which other balls can use to jump towards the goal, but such a ladder can be equally useful to an opponent moving balls in the opposite direction.

DE: Regeln für Halma

Bei zwei Spielern stellt jeder Spieler 10 Spielsteine derselben Farbe in den 10 Feldern im jeweiligen eigenen Spielfeld auf - also in einer der Sternspitzen. Wenn nur zwei Spieler spielen, liegen ihre „Häuser" einander gegenüber. Bei drei oder mehr Spielern stellt jeder Spieler 10 Spielsteine einer Farbe in den 10 hinteren Feldern des eigenen Hauses auf. Bei drei Spielern wird jedes zweite Haus besetzt, sodass diese einem leeren Haus gegenüberliegen. Bei vier oder mehr Spielern wird jeweils ein Zacken des Sterns als eigenes Haus gewählt.

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Spielsteine in das gegenüberliegende Haus zu bringen. Bei drei oder mehr Spielern wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er einen Spielstein in ein angrenzendes leeres Feld verschieben oder über einen einzelnen Spielstein einer beliebigen anderen Farbe in ein dahinterliegendes leeres Feld springen. Danach darf er auch über einen oder mehrere weitere Spielsteine springen, wenn dies möglich ist. Die Spielsteine können entlang der Linien in jede beliebige Richtung versetzt werden. Pro Spielzug darf nur ein Spielstein bewegt werden, dieser jedoch so weit, wie die Möglichkeiten es zulassen. Eine beliebte Strategie besteht darin, Spielsteine so anzubringen, dass sie eine Bahn bilden, auf der die anderen Spielsteine ins Ziel gelangen; eine solche Bahn kann allerdings auch für einen Gegenspieler von Nutzen sein, der seine Spielsteine in die entgegengesetzte Richtung bewegt.

NL: Spelregels halma

Als er twee spelers zijn, pakt elke speler 10 stenen in één kleur en legt deze in de 10 gaten in het eigen kamp op een van de punten van de ster. Bij twee spelers liggen de kampen tegenover elkaar. Als er drie of meer spelers zijn, pakt elke speler 10 stenen in één kleur en legt deze in de 10 verste gaten in het eigen kamp. Bij drie spelers liggen de kampen om en om en ligt tegenover elk kamp een leeg kamp. Bij vier of meer spelers kan elke punt van de ster als kamp worden gebruikt

Doel van het spel is dat een speler al zijn stenen naar het tegenoverliggende kamp moet verplaatsen. Bij drie of meer spelers wordt het kamp dat rechts van het eigen kamp ligt, gekozen. Als een speler aan de beurt is, verplaatst hij een steen naar een volgend leeg veld of hij kan over één steen in een andere kleur naar een leeg veld achter deze steen springen. Als hij vervolgens over nog één of meerdere stenen kan springen, dan mag hij dat doen. De stenen kunnen in een willekeurige richting langs de lijnen springen. In één beurt mag slechts één steen worden verplaatst, maar de steen kan zo vaak worden verplaatst als de springmogelijkheden toelaten. Een populaire strategie is de stenen zo te plaatsen dat ze een 'ladder' vormen, waarlangs andere stenen naar het doel kunnen springen. Een dergelijke ladder kan echter ook door een tegenstander worden gebruikt, die zijn stenen in tegenovergestelde richting verplaatst.

ES: Reglas de las damas chinas

Si hay dos jugadores, cada uno cogerá 10 bolas de un color y las colocará en los 10 agujeros de la parte posterior de su casa (una de las puntas de la estrella). Si solo hay dos jugadores, sus casas estarán una enfrente de la otra. Si hay tres o más jugadores, cada jugador cogerá 10 bolas de un color y las colocará en los 10 agujeros de la parte posterior de su casa. Con tres jugadores, se utilizarán casas alternas, que tendrán casas vacías enfrente. Si hay cuatro o más jugadores, estos podrán elegir qué punta de la estrella utilizan como casa.

El objetivo del juego es que los jugadores muevan todas sus bolas hasta la casa que está enfrente de la suya. Si hay tres o más jugadores, estos se turnan para mover en el sentido de las agujas del reloj. Cuando es su turno, el jugador mueve una bola hasta un agujero vacío contiguo o también puede saltar por encima de una bola de cualquier color hasta un agujero vacío detrás de dicha bola. Si tiene posibilidad de seguir saltando una o más bolas, puede hacerlo. Las bolas pueden saltar siguiendo las líneas en cualquier dirección. En un turno únicamente puede moverse una bola, aunque puede seguir moviéndose mientras tenga posibilidades de continuar saltando. Es una estrategia popular colocar algunas bolas de forma que creen una «escalera» a lo largo de la cual puedan saltar otras bolas hacia la meta; sin embargo, dicha escalera puede ser igual de ventajosa para un adversario que mueva sus bolas en la dirección contraria.

IT: Regole della Dama cinese

Se i giocatori sono due, ognuno ha 10 pedine di un solo colore e le inserisce nei 10 fori dello stesso colore nella base (una delle punte della stella). Se i giocatori sono solo due, le basi di ognuno si trovano l'una di fronte all'altra. Se ci sono 3 o più giocatori, ognuno ha 10 palline di un colore e le inserisce nei 10 fori posteriori della rispettiva base. Se i giocatori sono 3, il tabellone è occupato a basi alterne, in modo che ogni giocatore abbia davanti a sé una base vuota. Se i giocatori sono 4 o più, ognuno può scegliere liberamente quale punta della stella usare come base.

L'obiettivo del gioco è trasferire tutte le pedine dalla loro base a quella di fronte. Con 3 o più giocatori, le pedine si spostano in senso orario. Quando è il suo turno, il giocatore sposta una pedina in un foro libero adiacente, oppure salta una pedina di qualsiasi colore per posizionarsi in un foro vuoto dietro tale pedina. Se a questo punto è in grado di saltare ancora una o più pedine, può farlo. Le pedine possono saltare lungo le linee in qualsiasi direzione. Durante un turno è consentito spostare solo una pedina, ma per tutte le volte che si è in grado di farlo. Una strategia comune è posizionare alcune pedine in modo che formino una "scala" lungo la quale le altre pedine possono saltare verso l'obiettivo. Allo stesso tempo, la scala può anche andare a vantaggio di un avversario, che sposta le pedine in direzione inversa.

GR: Κανόνες γιά το Κινέζικο Σκάκι:

Οι παίκτες παίρνουν 10 μπίλιες σ' ένα χρώμα ο καθένας και τις τοποθετεί στις 10 υποδοχές στην "ιδιώτικη" βάση του καθενός – δηλαδή, σε μια απ' τις "μύτες" του αστεριού. Όταν παίζουν μόνο δύο παίκτες, έχουν τις βάσεις τους αντικριστά. Τρείς παίκτες παίρνουν την κάθε δεύτερη βάση έτσι ώστε όλοι να έχουν μιά άδεια βάση απέναντι τους. Τέσσερις ή περισσότεροι παίκτες μπορούν να διαλέξουν ελεύθερα ποιά "μύτη" θέλουν να χρησιμοποιήσουν για βάση.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ο κάθε παίκτης να μεταφέρει όλες τις μπίλιες του στην βάση που βρίσκεται αντικριστά της δικής του. Όταν παίζουν τρεις ή περισσότεροι παίκτες μετακινούν τις μπίλιες τους εναλλάξ με την φορά του ρολογιού. Όταν έχει σειρά ένας παίκτης, μετακινεί μια μπίλια σε μια διπλανή, αδειανή υποδοχή ή μπορεί να "πηδήξει" πάνω από μονή μπίλια ενός συμπαίκτη σε αδειανή υποδοχή πίσω απ' αυτήν. Μετά απ' αυτό μπορεί να "πηδήξει" πάνω μια ή περισσότερες μπίλιες, αυτό επετρέπεται, εφόσον υπάρχει αδειανή υποδοχή ανάμεσα. Οι μπίλιες μπορούν να "πηδήξουν" παράλληλα με τις γραμμές σε οποιαδήποτε κατεύθυνση. Όταν έχει σειρά ένας παίκτης, μπορεί να μετακινησεί μια μόνο μπίλια, αλλά η μπίλια αυτή μπορεί να μετακινηθεί τόσο μακριά όσο το επιτρέπουν οι δυνατότητες. Μιά συνηθισμένη τακτική είναι να τοποθετούν κάποιες μπίλιες έτσι ώστε να δημιουργούν μια "σκάλα", μέσω της οποίας άλλες μπίλιες μπορούν να "πηδήξουν" προς το στόχο – μόνο που μια τέτοια "σκάλα" μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμή και σε αντίπαλο, που μετακινεί τις μπίλιες του προς την αντίθετη κατεύθυνση.

PL: Chińskie Szachy, reguły gry

Jeżeli w grze bierze udział dwóch graczy, każdy z nich wybiera 10 kulek jednego koloru i umieszcza je w 10 dziurkach swojej bazy - jednym z ramion gwiazdy. Jeżeli w grze bierze udział jedynie dwóch graczy, ich bazy powinny znajdować się na przeciwko siebie. Jeżeli w grze bierze udział trzech lub więcej graczy, każdy z nich wybiera 10 kulek jednego koloru i umieszcza je w 10 dziurkach na tyłach swojej bazy. Trzech graczy zapełnia co drugą bazę w taki sposób, aby każdy z nich miał na przeciwko siebie pustą bazę. Czterech lub więcej graczy może wybrać dowolne ramię gwiazdy jako swoją bazę.

Celem gry jest przeniesienie wszystkich swoich kulek do bazy znajdującej się na przeciwko własnej. Jeżeli w grze bierze udział trzech lub więcej graczy, kolej ruchu poszczególnych graczy postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy nadchodzi kolejka jednego z graczy, jego zadaniem jest przesunięcie kulki do przylegającego pustego otworu lub przeskoczenie pojedynczej kulki w jakimkolwiek kolorze i umieszczenie swojej kulki w otworze znajdującym się bezpośrednio za nią. Jeżeli po wykonaniu tego ruchu gracz ma możliwość przeskoczenia jeszcze jednej lub kilku pojedynczych kulek, może to zrobić. Kulki można przeskakiwać wzdłuż wskazanych linii w którymkolwiek kierunku. Podczas jednej kolejki można przemieszczać jedynie jedną kulkę, ale za to tak daleko, jak umożliwia to położenie pozostałych kulek na planszy. Popularną strategią jest ustawienie części kulek w kształt „drabiny", wzdłuż której można przesuwać kulki do celu przeskakując poszczególne elementy „drabiny". Taka „drabina" może również być ułatwieniem dla przeciwnika, który chętnie wykorzysta ją do przesuwania swoich kulek w przeciwnym kierunku.

LT: Kiniškų šachmatų taisyklės

Jeigu yra du žaidėjai, kiekvienas į savo „namus“ – vieną iš žvaigždės smaigalių – pasiima po 10 vienodos spalvos rutuliukų ir sudeda juos į 10 duobučių kiekvienas savo„namų“ smaigalyje. Jeigu yra tik du žaidėjai, jų “nama“i yra tiesiai vienas prieš kitą esančiuose smaigaliuose. Jeigu yra trys ar daugiau žaidėjų, kiekvienas žaidėjas pasiima po 10 vienos spalvos rutuliukų ir sudeda juos į 10 arčiausiai smaigalio esančių duobučių kiekvienas savo „namuose“. Trys žaidėjai užsiima kas antrą smaigalį, kiekvienas iš kurių yra priešais tuščią smaigalį. Keturi arba daugiau žaidėjų gali laisvai pasirinkti, kurį žvaigždės smaigalį jie nori užsiimti.

Žaidimo tikslas yra, kad vienas žaidėjas perkeltų visus savo rutuliukus į tą smaigalį, kuris yra tiesiai prieš jo „namus“. Jeigu yra trys arba daugiau žaidėjų, jie perkėlinėja savo rutuliukus paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Kai ateina kurio nors žaidėjo eilė, jis perkelia vieną rutuliuką į gretimą tuščią duobutę arba jis gali peršokti per vieną bet kokios kitos spalvos rutuliuką į tuščią duobutę, esančią už to rutuliuko. Jeigu toliau jis gali peršokti dar per vieną ar kelis rutuliukus, jis turi teisę taip padaryti. Rutuliukais galima eiti išilgai linijų bet kuria kryptimi. Vieno ėjimo metu galima perkelti tik vieną rutuliuką, bet jį galima kelti per tiek duobučių, kiek yra galimų peršokti rutuliukų. Populiari šio žaidimo strategija – taip išdėlioti keletą rutuliukų, kad jie sudarytų „laiptelius“, per kuriuos kitais rutuliukais būtų galima šuoliuoti link tikslo; tokie laipteliai kartais gali būti lygiai taip pat naudingi varžovui, kuris perkėlinėja savo rutuliukus priešinga kryptimi.

LV: Ķīniešu dambretes noteikumi

Ja spēlē piedalās divi spēlētāji, katrs no viņiem paņem 10 vienas krāsas lodītes un saliek tās 10 bedrītēs savā bāzē - vienā no zvaigznes stūriem. Ja ir tikai divi spēlētāji, viņi ierīko bāzes viens otram pretim. Ja piedalās trīs vai vairāk spēlētāju, tad katrs paņem 10 vienas krāsas lodītes un novieto tās 10 bedrītēs katrs savā bāzē. Trīs spēlētāji ņem katru otro bāzi, lai katram pretī būtu viena tukša bāze. Četri vai vairāk spēlētāji var izvēlēties, kuru zvaigznes staru izmantot par bāzi.

Spēles uzdevums ir katram spēlētājam pārvietot visas savas lodītes uz bāzi, kas atrodas tieši pretī viņa bāzei. Ja piedalās trīs vai vairāk spēlētāji, viņi izdara gājienus pēc kārtas pulksteņrādītāju kustības virzienā. Kad pienākusi kāda spēlētāja kārta, viņš pārvieto lodīti uz blakusesošu tukšu bedrīti vai pārlec vienai atsevišķai jebkuras krāsas lodītei uz tukšu bedrīti aiz šīs lodītes. Ja pēc tam var pārlēkt vēl vienai vai vairākām lodītēm, viņš drīkst to darīt. Lodītes var lēkt pa līnijām jebkurā virzienā. Vienā reizē var pārvietot tikai vienu lodīti, taču to var pārvietot tik tālu, cik vien iespējams. Populāra spēles stratēģija ir izvietot dažas lodītes tā, lai tās izveidotu “kāpnītes”, pa kurām citas lodītes var aizlēkt uz mērķi; tomēr šādas kāpnītes tikpat labi var izmantot arī pretinieks, kas pārvieto savas lodītes pretējā virzienā.

RU: Правила игры

Если игроков двое, то каждый берет по 10 фишек одного цвета и ставит их в 10 лунок на своем конце звезды. В этом случае игроки должны использовать противоположные концы звезды. Если игроков трое и больше, каждый из игроков берет по 10 фишек одного цвета и расставляет их в 10 дальних лунок на своем конце звезды. Трое игроков занимают концы по принципу через один, чтобы между каждыми двумя игроками был пустой луч звезды. Если игроков четверо или больше, они могут выбрать в качестве дома любой конец звезды.

Цель игры заключается в том, чтобы переместить все свои фишки через поле на противоположный конец звезды. Если игроков больше двух, они чередуют ходы по часовой стрелке. В свой ход игрок передвигает фишку в соседнюю пустую лунку, или же он может перепрыгнуть через одну фишку любого цвета в следующую за ней пустую лунку. Если после этого появляется возможность совершить еще один прыжок, игрок может ею воспользоваться. Фишки можно перепрыгивать в любом направлении. За один ход можно перемещать только одну фишку, но она может быть передвинута далеко благодаря возможности перепрыгивать. Существует популярная стратегия выставления нескольких фишек в виде «дорожки», через которую другие фишки могут перепрыгнуть в домик. Но выстраивание дорожки может сыграть на руку и сопернику, который передвигает фишки в противоположный конец игрового поля.

FI: Kiinanshakin säännöt

Jos pelaajia on kaksi, kumpikin ottaa 10 samanväristä kuulaa ja sijoittaa ne oman kotipesän 10 reikään eli tähden yhteen sakaraan. Kun pelaajia on vain kaksi, heidän kotipesänsä sijaitsevat vastakkaisissa sakaroissa. Kun pelaajia on kolme tai useampi, jokainen ottaa 10 samanväristä kuula ja sijoittaa ne kotipesänsä 10 takimmaiseen reikään. Kolmen pelaajan pelatessa pelaajat ottavat joka toisen kotipesän niin, että jokaisella on vastapäätä tyhjä pesä. Neljä tai useampi pelaaja voi valita minkä tahansa sakaran kotipesäkseen.

Pelissä jokainen pelaaja yrittää saada siirtää omat kuulansa omaa kotipesää vastapäätä olevaan pesään. Kun pelissä on kolme tai useampi pelaaja, vuoro vaihtuu myötäpäivään. Vuorollaan pelaaja siirtää yhtä kuulaa johonkin viereiseen tyhjään reikään tai hän voi hypätä yhden toisen värisen kuulan yli tämän takana olevaan tyhjään reikään. Hän voi vielä sen jälkeen hypätä yhden tai useamman kuulan yli halutessaan. Kuulia voi siirtää rivien mukaisesti mihin tahansa suuntaan. Vain yhtä kuulaa voi siirtää yhden vuoron aikana, mutta kuulaa voi siirtää niin kauan, kun sen on mahdollista siirtyä. Suosittu strategia on siirtää muutamia kuulia niin, että ne muodostavat ”polun”, jota pitkin muut kuulat voivat hyppiä maalia kohti. Tosin tällaisesta polusta voi olla yhtä paljon hyötyä vastustajalle, joka siirtää omia kuuliaan vastakkaiseen suuntaan.