

[IT] DAMA CINESE

La dama cinese è un gioco da tavolo, che si può giocare a partire da **due fino a sei giocatori**, in cui tutti i partecipanti competono l'uno contro l'altro.

Ogni giocatrice/giocatore dispone di **dieci biglie colorate**. All'inizio della partita, tutte le biglie di ogni giocatore sono posizionate rispettivamente in una delle estremità della **stella** che costituisce il campo di gioco. Le biglie di ogni giocatore devono essere disposte in modo **simmetrico** rispetto al campo da gioco, in base al numero di partecipanti.

L'obiettivo del gioco è **muovere tutte le biglie del proprio colore** nella punta della stella **opposta** a quella di partenza: vince il giocatore che riesce per primo a completare questo obiettivo.

I turni del gioco si susseguono in senso orario, e a ogni turno un giocatore può muovere **una sola biglia** del proprio colore, rispettando le seguenti regole.

REGOLE

1. Mossa semplice

Il campo da gioco è formato da **linee** lungo le quali le biglie possono muoversi.

Durante il tuo turno, la mossa più elementare che puoi fare è la **mossa semplice**, ovvero spostare una delle tue biglie di **una sola posizione** lungo una delle linee del campo di gioco in cui si trova.

La biglia può essere mossa in **sei direzioni possibili**: in avanti, di lato o all'indietro, purché la posizione di arrivo sia **libera**. Dopo che effettui una mossa semplice, **il tuo turno termina**.

2. Mossa di salto

Se su una delle linee di movimento di una tua biglia è presente un'altra biglia, **di qualsiasi colore** (anche del tuo colore), in posizione adiacente ad essa, e se lo spazio immediatamente successivo sulla linea è libero, puoi muovere la tua biglia **scavalcando** quella adiacente e atterrando nello spazio libero oltre di essa.

Il salto può essere effettuato in tutte le direzioni: in avanti, di lato e all'indietro.

3. Mossa di salto a distanza simmetrica

Se su una delle linee di movimento della biglia che desideri muovere è presente una biglia (di qualsiasi colore) non immediatamente adiacente alla tua biglia, puoi effettuare un **salto** con quest'ultima, scavalcando la biglia, a queste condizioni:

- Tutti gli spazi tra la tua biglia e la biglia da scavalcare sulla linea devono essere **liberi**;
- Deve esserci lo **stesso numero di spazi liberi più uno** anche oltre la biglia sulla linea.

Se queste condizioni sono soddisfatte, puoi saltare la biglia e atterrare nello spazio libero in posizione **simmetrica** rispetto alla posizione di partenza, usando la biglia saltata come perno della simmetria.

Il salto può essere effettuato in tutte le direzioni: in avanti, di lato e all'indietro.

4. Salti consecutivi

Quando esegui una mossa di salto (come descritto nei punti 2 e 3), puoi continuare a effettuare **altri salti consecutivi con la stessa biglia nello stesso turno**, partendo dalla nuova posizione di arrivo del salto precedente, a patto che ogni movimento successivo della biglia che stai muovendo sia un salto, e non una mossa semplice.

Durante una sequenza di salti consecutivi, dunque, **non è consentito effettuare una mossa semplice**. Il turno termina quando **non puoi o non vuoi** più effettuare altri salti.

[EN] CHINESE CHECKERS

Chinese Checkers is a board game for **two to six players**, in which all participants compete against one another.

Each player has **ten colored marbles**. At the beginning of the game, all of each player's marbles are placed respectively in one of the tips of the **star** that forms the playing field. The marbles of each player must be arranged **symmetrically**, according to the number of players.

The objective of the game is for each player to **move all marbles of their own color** to the tip of the star opposite of starting tip: the first player to achieve this objective wins the game.

The turns of the game follow a clock-wise order, and in each turn one player can move **just one of their marbles**, respecting the following rules.

RULES

1. Simple move

The playing field is made up of **lines** along which the marbles can move.

The most elementary move you can make during your turn is the **simple move**, which means moving one of your marbles **by one position** along one of the lines of the playing field on which the marble stands.

The marble may be moved in **six possible directions**: forward, sideways, or backward, provided that the destination space is **empty**. Once you make a simple move, **your turn ends**.

2. Jump move

If along one of the movement lines of one of your marbles, there is another marble **of any color** (also of your color) positioned adjacent to it, and if the space immediately beyond that marble on the same line is empty, you may move your marble by **jumping** over the adjacent marble and landing in the empty space beyond it.

The jump may be made in all directions: forward, sideways, and backward.

3. Symmetrical distance jump move

If along one of the movement lines of the marble you wish to move, there is a marble (of any color) that is not immediately adjacent to your marble, you may perform a **jump** with the latter under the following conditions:

- All spaces along the line between your marble and the marble on the line must be **empty**;
- There must be the **same number of empty spaces plus one** beyond the marble on the line.

If these conditions are met, you may jump over the marble and land in the empty space that is in a **symmetrical** position relative to the starting position, using the marble as a “pivot” of the symmetry.

The jump may be made in all directions: forward, sideways, and backward.

4. Consecutive jumps

When you perform a jump move (as described in points 2 and 3), you may continue to perform **additional consecutive jumps with the same marble during the same turn**, starting from the new landing position, provided that every next move of the marble in the turn is a jump and not a simple move.

Hence, during a sequence of consecutive jumps, **it is not allowed to perform a simple move**.

The turn ends when you **can no longer, or choose not to**, perform additional jumps.

[DE] HALMA - STERNHALMA

Halma ist ein Brettspiel **für zwei bis sechs Personen**, bei dem alle Mitspielenden gegeneinander antreten.

Jede Spielerin/jeder Spieler verfügt über **zehn farbige Kugeln**. Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Kugeln jedes Spielers jeweils an einer der Spitzen des **Sterns**, der das Spielfeld bildet. Die Kugeln der einzelnen Spielenden müssen, abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden, **symmetrisch** auf dem Spielfeld angeordnet werden.

Ziel des Spiels ist es, **alle Kugeln der eigenen Farbe in die der Ausgangsposition gegenüberliegende Sternspitze zu bewegen**.

Gewinnerin bzw. Gewinner ist, wer dieses Ziel als Erste bzw. Erster erreicht.

Die Spielzüge erfolgen im Uhrzeigersinn. In jedem Zug darf ein Spieler **nur eine Kugel** der eigenen Farbe bewegen und muss dabei die folgenden Regeln beachten.

REGELN

1. Einfacher Zug

Das Spielfeld besteht aus **Linien**, entlang derer sich die Kugeln bewegen können.

Der einfachste Zug, den Sie während Ihres Spielzugs ausführen können, ist der **einfache Zug**. Dabei bewegen Sie eine Ihrer Kugeln entlang einer der Spielfeldlinien, auf der sie sich befindet, **um genau eine Position**.

Die Kugel kann in **sechs mögliche Richtungen** bewegt werden: nach vorne, seitlich oder nach hinten, sofern die Zielposition frei ist.

Nachdem Sie einen einfachen Zug ausgeführt haben, **endet Ihr Spielzug**.

2. Sprungzug

Befindet sich auf einer der Bewegungslinien Ihrer Kugel eine andere Kugel **beliebiger Farbe** (auch Ihrer eigenen Farbe) auf einer unmittelbar benachbarten Position und ist das direkt dahinterliegende Feld auf derselben Linie frei, dürfen Sie Ihre Kugel über die benachbarte Kugel **springen lassen** und auf dem freien Feld dahinter landen.

Der Sprung kann in alle Richtungen erfolgen: nach vorne, seitlich und nach hinten.

3. Sprungzug über symmetrische Distanz

Befindet sich auf einer der Bewegungslinien der Kugel, die Sie bewegen möchten, eine Kugel (beliebiger Farbe), die nicht unmittelbar an Ihre Kugel angrenzt, dürfen Sie mit Ihrer Kugel **einen Sprung** über diese Kugel ausführen, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Alle Felder auf der Linie zwischen Ihrer Kugel und der zu überspringenden Kugel müssen **frei** sein.
- Hinter der zu überspringenden Kugel muss sich auf derselben Linie **die gleiche Anzahl freier Felder plus ein weiteres freies Feld** befinden.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, kannst du die Kugel überspringen und auf dem freien Feld landen, das **symmetrisch** zur Startposition liegt, wobei die übersprungene Kugel als “Symmetrieachse” dient. Der Sprung kann in alle Richtungen erfolgen: nach vorne, seitlich und nach hinten.

4. Mehrfachsprünge

Wenn Sie einen Sprungzug ausführen (wie in den Punkten 2 und 3 beschrieben), dürfen Sie **mit derselben Kugel im selben Spielzug weitere Sprünge ausführen**. Dabei beginnen Sie jeweils von der neuen Position aus, die durch den vorherigen Sprung erreicht wurde. Voraussetzung ist, dass jede weitere Bewegung dieser Kugel ebenfalls ein Sprung und kein einfacher Zug ist.

Während einer Folge von Mehrfachsprüngen **ist es daher nicht erlaubt, einen einfachen Zug auszuführen**. Der Spielzug endet, wenn Sie **keine weiteren Sprünge mehr ausführen können oder möchten**.

[FR] JEU DE DAMES CHINOISES

Le jeu de dames chinoises est un jeu de société auquel peuvent jouer **de deux à six personnes**, dans lequel tous les participants s'affrontent les uns les autres.

Chaque joueuse ou joueur dispose de **dix billes colorées**. Au début de la partie, toutes les billes de chaque joueur sont placées respectivement à l'une des pointes de l'**étoile** qui constitue le plateau de jeu. Les billes de chaque joueur doivent être disposées **de manière symétrique** sur le plateau, en fonction du nombre de participants.

L'objectif du jeu est de déplacer toutes les billes de sa propre couleur vers la pointe de l'étoile opposée à celle de départ: le joueur qui y parvient en premier gagne la partie.

Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur ne peut déplacer qu'**une seule bille de sa couleur**, en respectant les règles suivantes.

RÈGLES

1. Déplacement simple

Le plateau de jeu est constitué de **lignes** le long desquelles les billes peuvent se déplacer.

Pendant votre tour, le déplacement le plus élémentaire que vous pouvez effectuer est le **déplacement simple**, c'est-à-dire déplacer l'une de vos billes **d'une seule position** le long de l'une des lignes du plateau sur laquelle elle se trouve.

La bille peut être déplacée dans **six directions possibles**: vers l'avant, latéralement ou vers l'arrière, à condition que le point d'arrivée soit **libre**. Après avoir effectué un déplacement simple, **votre tour prend fin**.

2. Déplacement par saut

Si, sur l'une des lignes de déplacement de l'une de vos billes, se trouve une autre bille de n'importe quelle couleur (y compris la vôtre) sur un point immédiatement adjacent, et si le point immédiatement suivant sur la même ligne est libre, vous pouvez faire **sauter** votre bille par-dessus la bille adjacente et la faire atterrir sur le point libre au-delà.

Le saut peut être effectué dans toutes les directions: vers l'avant, latéralement et vers l'arrière.

3. Déplacement par saut à distance symétrique

Si, sur l'une des lignes de déplacement de la bille que vous souhaitez déplacer, se trouve une bille (de n'importe quelle couleur) qui n'est pas immédiatement adjacente à votre bille, vous pouvez effectuer un **saut** avec celle-ci, à condition que:

- Tous les points situés sur la ligne entre votre bille et la bille à franchir soient **libres** ;
- Il y ait, au-delà de cette bille sur la même ligne, **le même nombre de points libres plus un point supplémentaire**.

Si ces conditions sont remplies, vous pouvez faire sauter la bille et la faire atterrir dans l'espace libre, dans une position **symétrique** par rapport à la position de départ, en utilisant la bille qui a sauté comme "axe" de symétrie. Le saut peut être effectué dans toutes les directions: vers l'avant, latéralement et vers l'arrière.

4. Sauts consécutifs

Lorsque vous effectuez un déplacement par saut (comme décrit aux points 2 et 3), **vous pouvez continuer à effectuer d'autres sauts consécutifs avec la même bille au cours du même tour**, en partant de la nouvelle position atteinte après le saut précédent, à condition que chaque déplacement suivant de la bille que vous déplacez soit également un saut et non un déplacement simple.

Pendant une séquence de sauts consécutifs, **il n'est donc pas permis d'effectuer un déplacement simple**.

Votre tour prend fin lorsque **vous ne pouvez plus, ou ne souhaitez plus**, effectuer d'autres sauts.

[ES] DAMAS CHINAS

Las damas chinas son un juego de mesa, al que se puede jugar desde **dos hasta seis jugadores**, en el que todos los participantes compiten unos contra otros.

Cada jugadora/jugador dispone de **diez canicas de colores**. Al comienzo de la partida, todas las canicas de cada jugador se colocan respectivamente en uno de los extremos de la **estrella** que constituye el campo de juego. Las canicas de cada jugador deben disponerse de manera **simétrica** respecto al campo de juego, en función del número de participantes.

El objetivo del juego es **mover todas las canicas del propio color** a la punta de la estrella **opuesta** a la de partida: gana el jugador que consigue primero completar este objetivo.

Los turnos del juego se suceden en sentido horario, y en cada turno un jugador puede mover **una sola canica** del propio color, respetando las siguientes reglas.

REGLAS

1. Movimiento simple

El campo de juego está formado por **líneas** a lo largo de las cuales las canicas pueden moverse.

Durante tu turno, el movimiento más elemental que puedes hacer es el **movimiento simple**, es decir, desplazar una de tus canicas **una sola posición** a lo largo de una de las líneas del campo de juego en la que se encuentra.

La canica puede moverse en **seis direcciones posibles**: hacia adelante, de lado o hacia atrás, siempre que la posición de llegada esté **libre**. Una vez que efectúas un movimiento simple, **tu turno termina**.

2. Movimiento de salto

Si en una de las líneas de movimiento de una de tus canicas hay otra canica, **de cualquier color** (incluso de tu color), en posición adyacente a ella, y si el espacio inmediatamente siguiente en la línea está libre, puedes mover tu canica **saltando por encima** de la adyacente y aterrizando en el espacio libre más allá de ella.

El salto puede efectuarse en todas las direcciones: hacia adelante, de lado y hacia atrás.

3. Movimiento de salto a distancia simétrica

Si en una de las líneas de movimiento de la canica que deseas mover hay una canica (de cualquier color) no inmediatamente adyacente a tu canica, puedes efectuar un **salto** con esta última, saltando por encima de la canica, en estas condiciones:

- Todos los espacios entre tu canica y la canica que se va a saltar en la línea deben estar **libres**;
- Debe haber **el mismo número de espacios libres más uno** también más allá de la canica en la línea.

Si estas condiciones se cumplen, puedes saltar la canica y aterrizar en el espacio libre en posición **simétrica** respecto a la posición de partida, usando la canica saltada como pivote de la simetría.

El salto puede efectuarse en todas las direcciones: hacia adelante, de lado y hacia atrás.

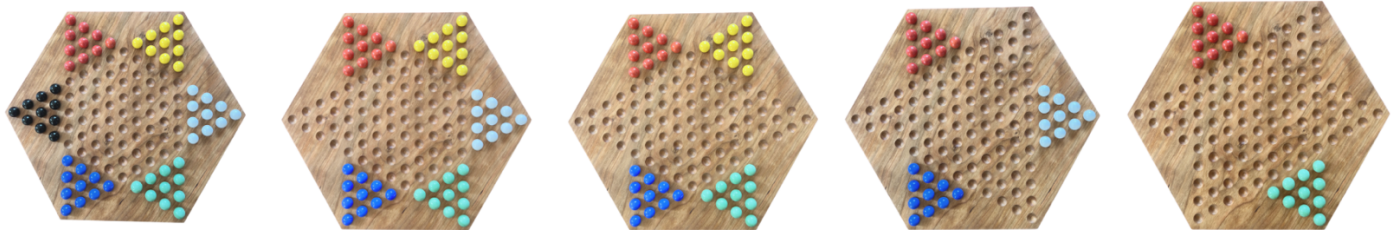
4. Saltos consecutivos

Cuando ejecutas un movimiento de salto (como se describe en los puntos 2 y 3), puedes continuar efectuando **otros saltos consecutivos con la misma canica en el mismo turno**, partiendo de la nueva posición de llegada del salto anterior, siempre que cada movimiento sucesivo de la canica que estás moviendo sea un salto, y no un movimiento simple.

Durante una secuencia de saltos consecutivos, por lo tanto, **no está permitido efectuar un movimiento simple**. El turno termina cuando **no puedes o no quieres** efectuar más saltos.

[IT] Esempi visuali delle mosse del gioco
 [EN] Visual examples of the game's moves
 [DE] Visuelle Beispiele für die Spielzüge
 [FR] Exemples visuels des coups du jeu
 [ES] Ejemplos visuales de los movimientos del juego

0. [IT] Impostazioni del gioco / [EN] Game settings / [DE] Spieleinstellungen / [FR] Paramètres du jeu / [ES] Configuración del juego



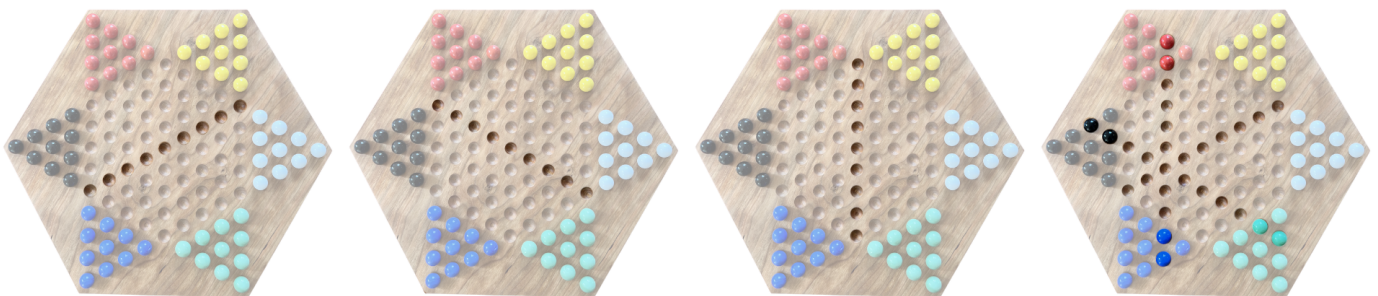
6 giocatori
 6 players
 6 Spieler
 6 joueurs
 6 jugadores

5 giocatori
 5 players
 5 Spieler
 5 joueurs
 5 jugadores

4 giocatori
 4 players
 4 Spieler
 4 joueurs
 4 jugadores

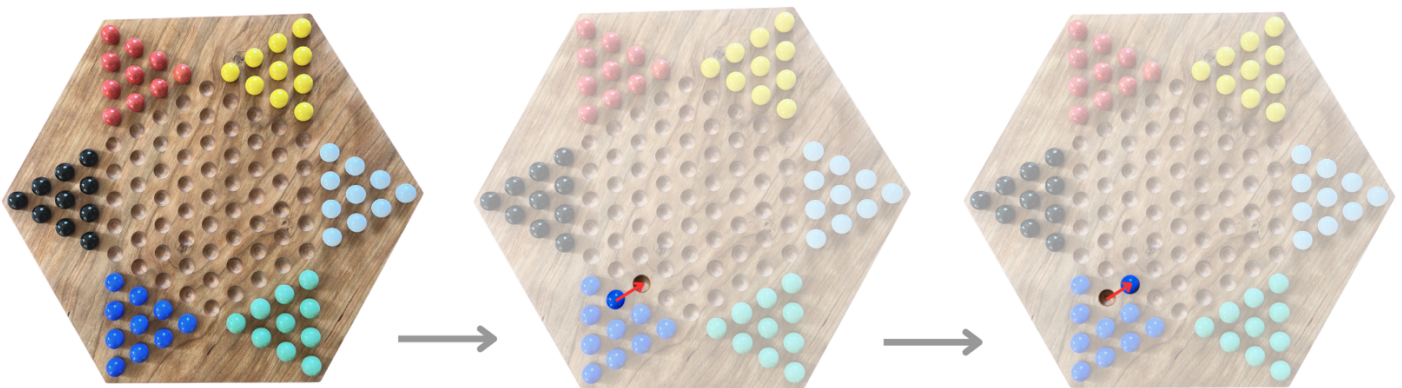
3 giocatori
 3 players
 3 Spieler
 3 joueurs
 3 jugadores

2 giocatori
 2 players
 2 Spieler
 2 joueurs
 2 jugadores

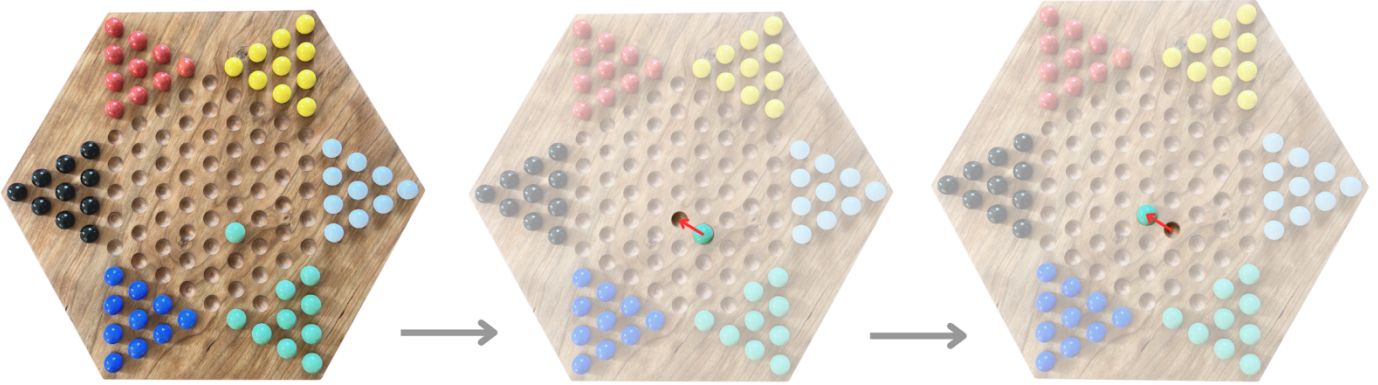


Le linee del campo da gioco / The lines on the playing field / Die Linien des Spielfelds / Les lignes du terrain de jeu / Las líneas del terreno de juego

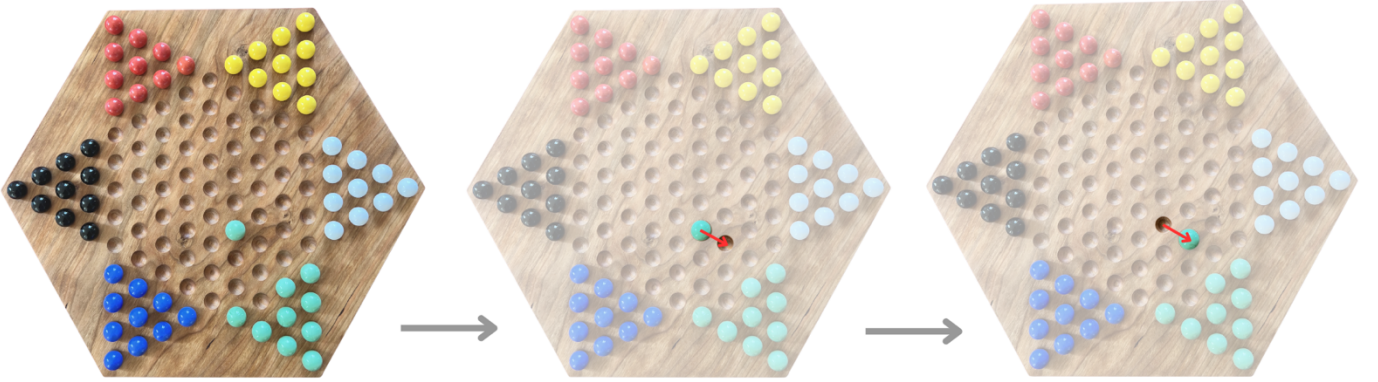
1. [IT] Mossa semplice / [EN] Simple move / [DE] Einfacher Zug / [FR] Déplacement simple / [ES] Movimiento simple



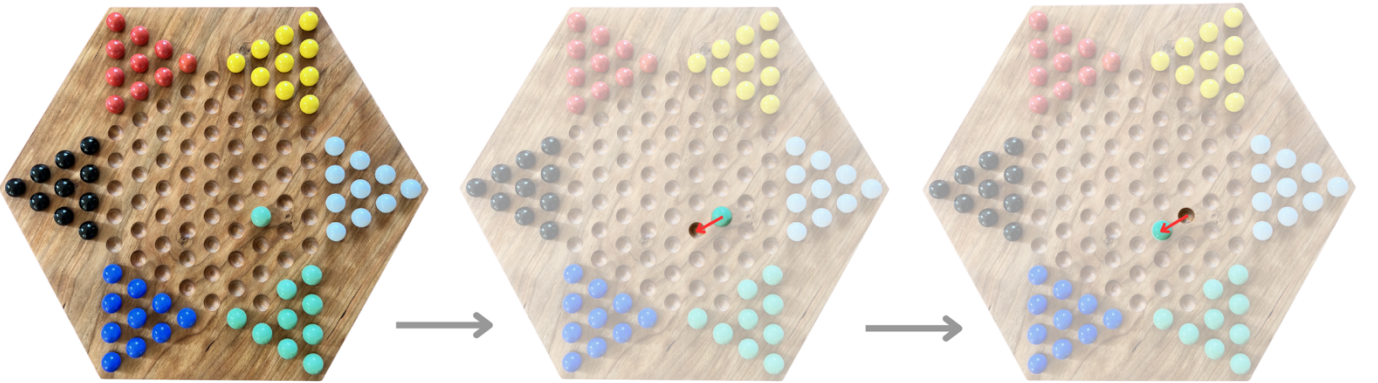
Esempio 1 / Example 1 / Beispiel 1 / Exemple 1 / Ejemplo 1



Esempio 2 / Example 2 / Beispiel 2 / Exemple 2 / Ejemplo 2

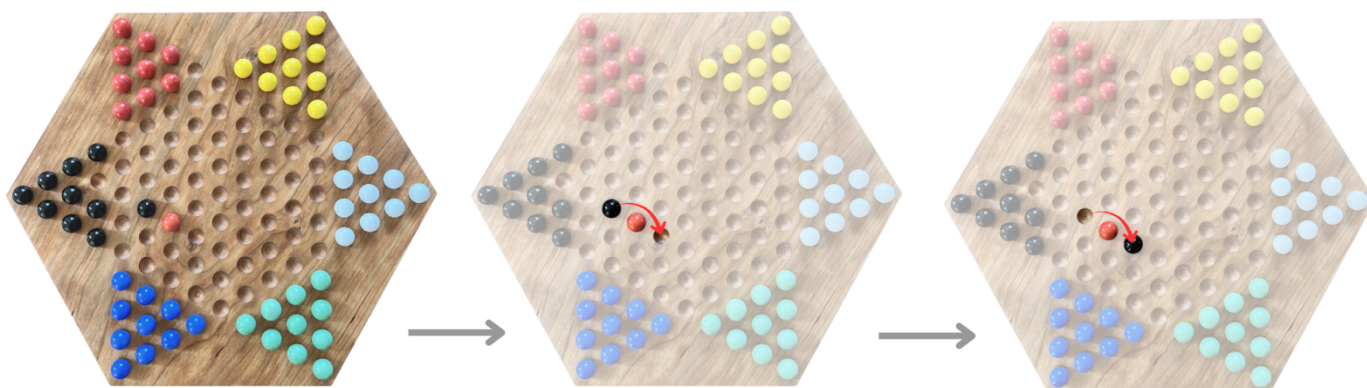


Esempio 3 / Example 3 / Beispiel 3 / Exemple 3 / Ejemplo 3

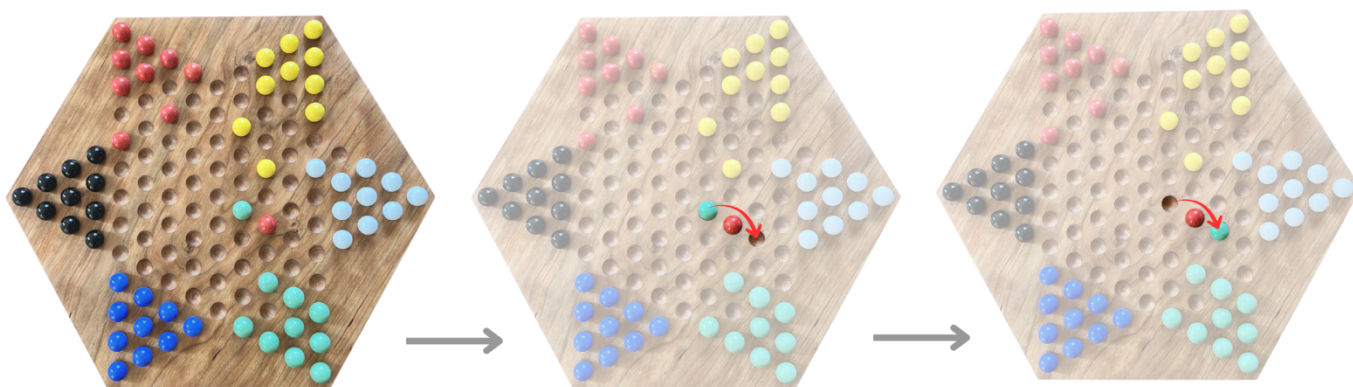


Esempio 4 / Example 4 / Beispiel 4 / Exemple 4 / Ejemplo 4

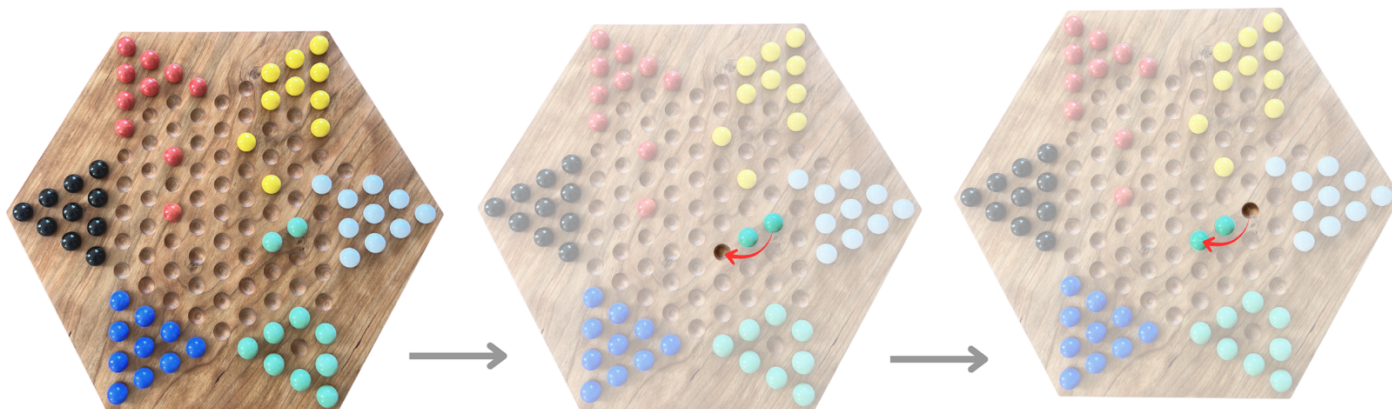
2. **[IT] Mossa di salto / [EN] Jump move / [DE] Sprungzug / [FR] Déplacement par saut / [ES] Movimiento de salto**



Esempio 1 / Example 1 / Beispiel 1 / Exemple 1 / Ejemplo 1

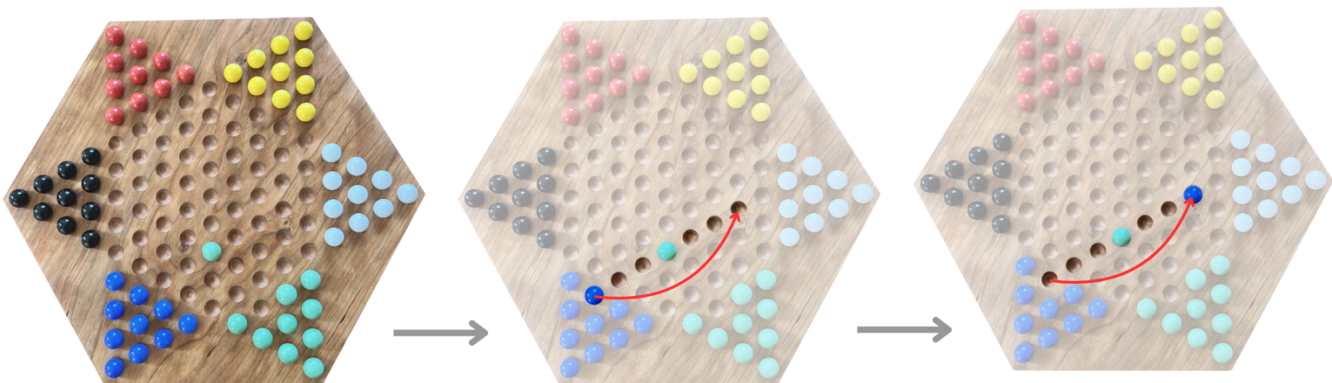


Esempio 2 / Example 2 / Beispiel 2 / Exemple 2 / Ejemplo 2

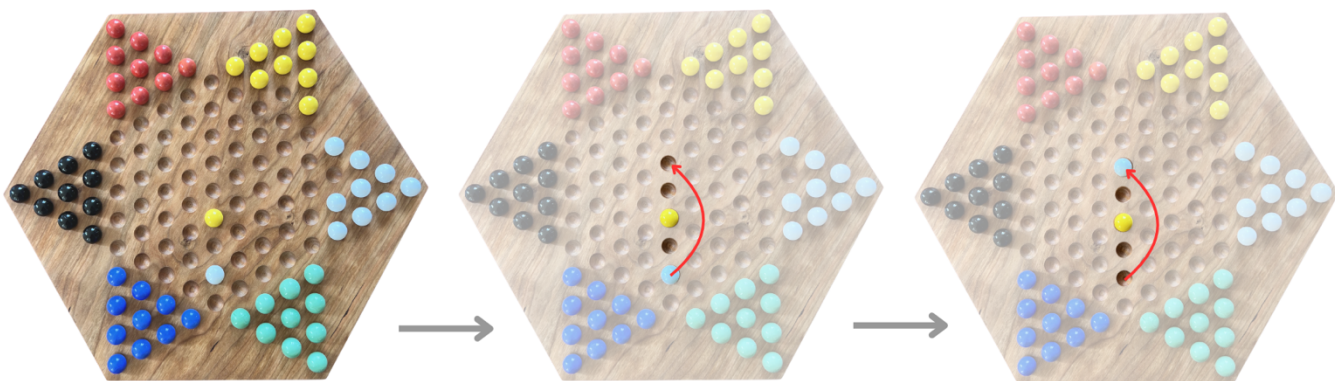


Esempio 3 / Example 3 / Beispiel 3 / Exemple 3 / Ejemplo 3

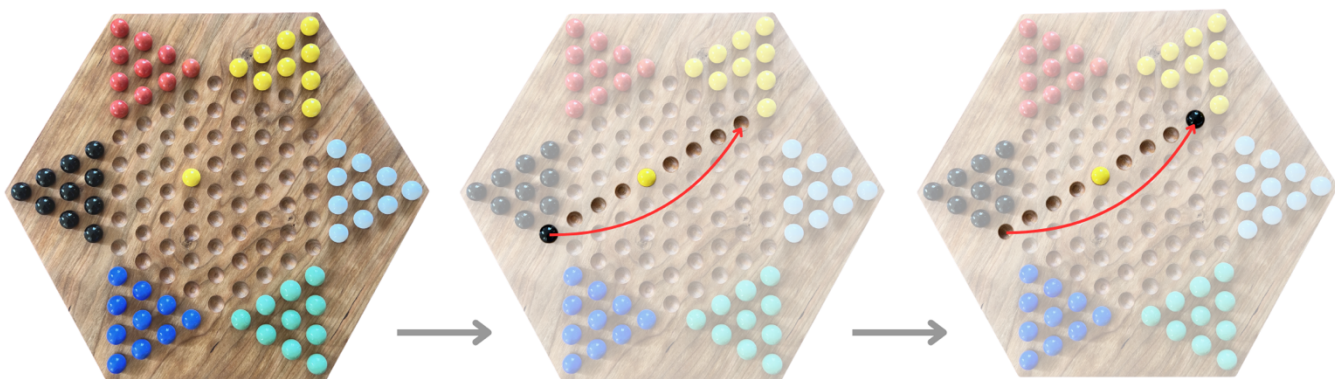
3. [IT] Mossa di salto a distanza simmetrica / [EN] Symmetrical distance jump move / [DE] Sprungzug über symmetrische Distanz / [FR] Déplacement par saut à distance symétrique / [ES] Movimiento de salto a distancia simétrica



Esempio 1 / Example 1 / Beispiel 1 / Exemple 1 / Ejemplo 1

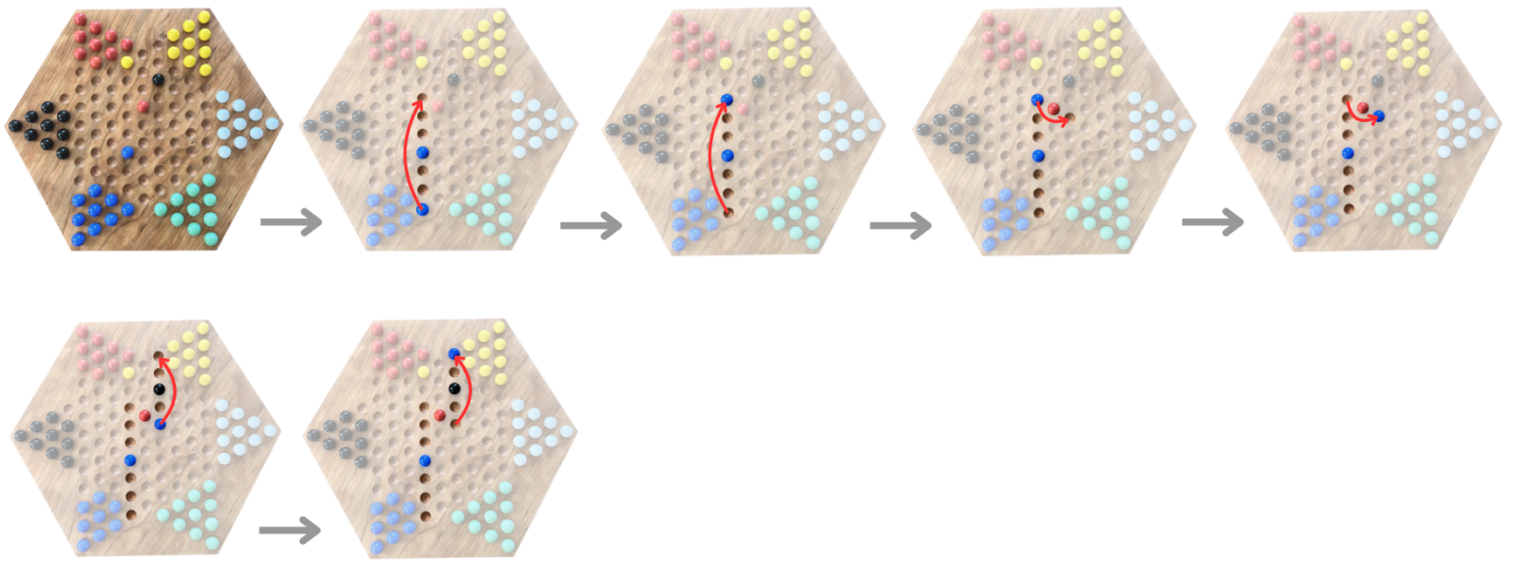


Esempio 2 / Example 2 / Beispiel 2 / Exemple 2 / Ejemplo 2

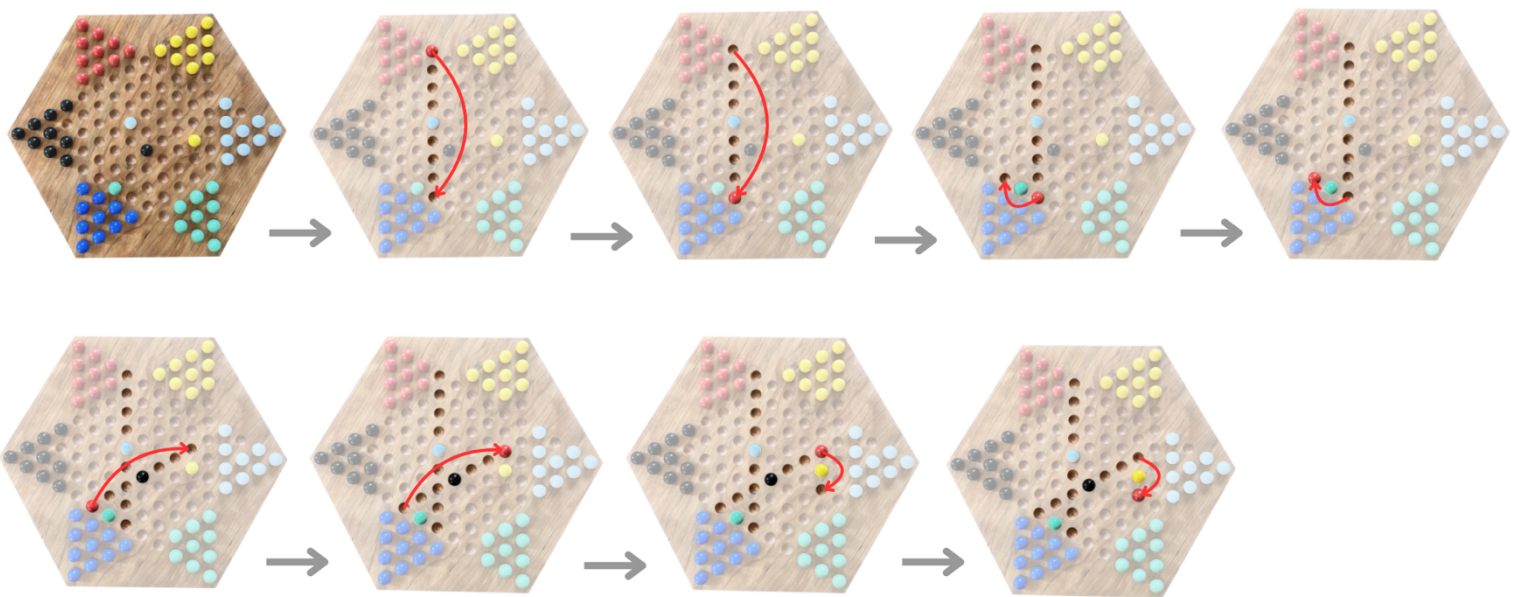


Esempio 3 / Example 3 / Beispiel 3 / Exemple 3 / Ejemplo 3

4. [IT] Salti consecutivi / [EN] Consecutive jumps / [DE] Mehrfachsprünge / [FR] Sauts consécutifs / [ES] Saltos consecutivos



Esempio 1 / Example 1 / Beispiel 1 / Exemple 1 / Ejemplo 1



Esempio 2 / Example 2 / Beispiel 2 / Exemple 2 / Ejemplo 2