



RU

# КИТАЙСКИЕ ШАШКИ

Collection  
Classique

## Состав

игровое поле и 60 деревянных  
кольшечков.

## Цель игры

Станьте первым среди игроков,  
кому удастся перевести все свои 10  
кольшечков в противоположный,  
целевой треугольник игрового поля.

## Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает себе цвет  
кольшечков и устанавливает их в виде  
треугольника на поле:

- Если играют 2 игрока, они стартуют из противоположных треугольников.
- Если играют 3 игрока, они размещают свои кольшечки в каждом втором треугольнике.
- Если играют 4 игрока, на поле остаются пустыми два треугольника, расположенные напротив друг друга.
- Играть впятером невозможно, потому что один из игроков получил бы преимущество над остальными.
- Если играют 6 игроков, все треугольники изначально заполнены.

**Внимание!** Не забывайте, что ваша цель – треугольник с противоположной стороны.

## Как играть

Начинает игру младший из игроков, ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Во время вашего хода переместите один из кольшечков вашего цвета; ход **можно осуществить в соседнее свободное отверстие** (рисунок 3), **ИЛИ перепрыгнуть через один или несколько кольшечков** (рисунок 4). Остановиться нужно в свободном отверстии за тем кольшечком, через который вы перепрыгнули. Вы можете перепрыгивать через кольшечки любого цвета, и свои тоже, двигаться можно в любом из 6-ти направлений. После каждого прыжка можно остановиться или продолжать

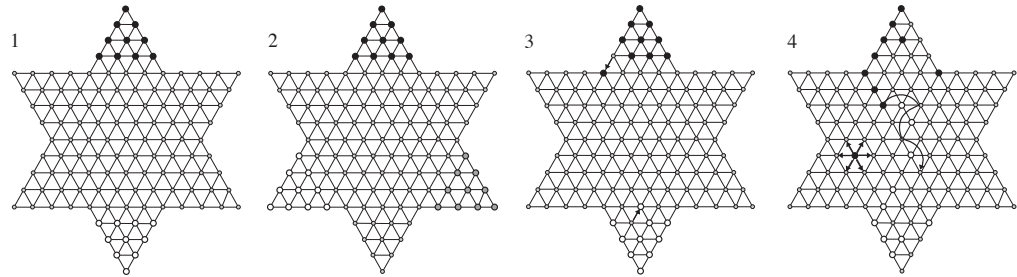
перепрыгивать дальше. Иногда расстановка кольшечков на поле такова, что за один ход можно переместиться из своего стартового треугольника прямо в ваш целевой треугольник, т.е. противоположный!

Кольшечки никогда не снимаются с игрового поля. Это означает, что они всегда должны оставаться в отверстиях своего треугольника или любого другого, включая те треугольники, которые никому в этом раунде не принадлежат. Однако, как только кольшечек попал в свой целевой треугольник, его можно перемещать только в рамках этого треугольника.

## Победитель

Первый из игроков, кто заполнит кольшечками 10 отверстий в целевом треугольнике, становится победителем. Если в одном раунде несколько игроков смогли достичь цели, присуждается ничья.

**Обратите внимание!** Если один или несколько отверстий в вашем целевом треугольнике заняты кольшечками других игроков, это не помешает вашей победе. Главное, чтобы все свободные отверстия оказались заняты кольшечками вашего цвета.



UA

# КИТАЙСЬКІ ШАШКИ

Collection  
Classique

## Вміст

ігрове поле та 60 дерев'яних кілочків.

## Ціль гри

Стати першим серед гравців, кому вдасться перевести всі свої 10 кілочків в протилежний, цільовий трикутник ігрового поля.

## Підготовка до гри

Кожен гравець обирає собі колір та встановлює 10 кілочків цього кольору у вигляді трикутника:

- Коли грають 2 гравця, вони стартують з протилежних трикутників.
- Коли грають 3 гравця, вони розміщують свої кілочки в кожному другому трикутнику.
- Коли грають 4 гравця, на полі залишаються вільними два трикутника один проти одного.
- Грати 5 гравцям неможливо, тому що один з гравців отримав би перевагу над іншими.
- Коли грають 6 гравців, на початку раунду всі трикутники заповнені кілочками.

**Увага!** Не забувайте, що ваша мета – трикутник на протилежній стороні ігрового поля.

## Як грати

Починає гру наймолодший з гравців, хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника. Під час ходу перемістіть один з кілочків вашого кольору; рух **можна здійснити у сусідній вільний отвір** (малюнок 3), **АБО перестрибнути через один або декілька кілочків** (малюнок 4). Зупинитись треба у вільному отворі одразу за тим кілочком, через який ви перестрибнули. Ви можете стрибати через кілочки будь-якого кольору та

через власні, рухатись можна в будь-якому з 6 напрямків. Після кожного стрибка можна або зупинитись, або продовжувати стрибати далі. Іноді розташування кілочків на полі дозволяє за один хід потрапити з власного трикутника до протилежного.

Кілочки ніколи не знімаються з дошки. Це означає, що вони завжди повинні знаходитись в отворах чи то свого трикутника, чи будь-якого трикутника на полі, включаючи ті, які нікому в цьому раунді не належать. Однак, як тільки кілочок потрапив в трикутник, який є цільовим для гравця, його можна переміщувати тільки в рамках цього

трикутника.

## Переможець

Перший з гравців, хто займе 10 отворів в новому трикутнику згідно правил гри – стає переможцем. Якщо декілька гравців досягають мети в одному раунді, присуджується нічия.

**Зверніть увагу!** Якщо один або декілька отворів у вашому цільовому трикутнику зайняті кілочками іншого кольору, це не перешкодить вашій перемозі. Головне, щоб всі наявні отвори були зайняті вашими власними кілочками.

