

CHINESE CHECKERS

2-3 PLAYERS



SET UP:

2 Person Play: Players place their 6 pegs in one triangle directly opposite their opponent.

3 Person Play: Players place their 6 pegs in one triangle so that there is an empty triangle between each player.

OBJECT:

The goal of the game is to be the first player to move all six pegs across the board and into the triangle on the direct opposite side of the star. The first player to occupy all 6 holes in their destination triangle is the winner.

TO PLAY:

Players flip a coin to determine who begins play. Play begins with the first player choosing a peg and moving it one hole in any direction (forward, backward or side to side) following the direction of the lines on the board. Play continues in a clockwise direction as each player moves their pegs across the board. Players are allowed to enter any hole on the board including other triangles. Once a player has moved one of their pegs into their destination triangle, they are not permitted to move them out again for the duration of the game. Pegs that are moved into other triangles may still be moved out.

JUMPS: A player may jump over a single peg, their own or their opponent's peg, providing there is an empty hole directly on the opposite side. A player may jump more than one peg only if there is an empty space directly opposite each peg jumped and the same peg is used during the entire move. Jumps are allowed in any direction, and are only permitted during a player's turn. Pegs are not removed after they have been jumped, (as is the rule with traditional checkers).

TO WIN:

Be the first player to successfully move all their pegs to the star point opposite.

NOTES:

1. No player can skip a turn unless this is agreed to by all players before the game begins. (Some people allow one "pass" of a turn per game.)
2. Some rules allow a player to be "blocked" from winning by another player not vacating a hole in the others destination triangle. An alternative to this rule is that the arriving player may swap out the "blocking" peg for one of their own.
3. Some people play that if a player is not able to move a peg, they must forfeit the game and remove their pegs from the board.
4. If there are three players and one has won the game, players can choose to continue until all players have moved all of their pegs across the board.

WARNING:

Choking Hazard. This game product contains small parts, is not a toy and is not suitable for children under 3 years.



DAMES CHINOISE

2-3 JOUEURS

MONTAGE :

2 Joueurs : Les joueurs placent leurs 6 pions en forme d'un triangle juste en face de leur adversaire.

3 Joueurs : Les joueurs placent leurs 6 pions en forme d'un triangle puisse qu'il y a un triangle vide entre chaque joueur.

OBJET :

Le but du jeu est d'être le premier joueur à déplacer toutes les six pions à travers le conseil d'administration et dans le triangle opposé de l'étoile. Le premier joueur d'occuper tous les 6 trous dans leur triangle de destination est nommé le gagnant.

LE JEU :

Joueurs retournent une pièce pour déterminer qui commence à jouer. Le jeu commence avec le premier joueur qui choisisse une cheville et la déplace dans un trou dans n'importe quelle direction (avant, arrière ou de côté à côté) en suivant la direction des lignes sur la carte. Le jeu se poursuit dans un sens horaire, chaque joueur déplace ses pions à travers le conseil d'administration. Les joueurs sont autorisés à entrer dans un trou sur le bord, y compris d'autres triangles. Lorsque qu'un joueur a déplacé un de leurs pions dans leur triangle de destination, ils ne sont pas autorisés à les sortir de nouveau pour la durée du jeu. Chevilles qui sont déplacés dans d'autres triangles peuvent encore être déménagés.

LES SAUTS : Un joueur peut sauter par-dessus une seule cheville eux-mêmes ou l'ancrage de leur adversaire, pourvu qu'il y ait un trou vide directement sur le côté opposé. Un joueur peut sauter plus d'un pion seulement si il y a un espace vide directement en regard de chaque pion sauté et le même piquet est utilisé pendant le mouvement entier. Les sauts sont autorisés dans tous les sens, et sont seulement autorisés pendant un tour du joueur. Chevilles ne sont pas supprimés après qu'ils ont été sauté, (ce qui est la règle avec les vérificateurs traditionnels).

BUT DU JEU :

Soyez le premier joueur à se déplacer avec succès tous leurs pions sur le point d'étoiles situé en face.

NOTES :

1. Aucun joueur peut sauter un tour sauf si cela est accepté par tous les joueurs avant le début du match. (Certaines personnes permettent un "pass" de tour par match.)
2. Quelques règles permettent à un joueur d'être "bloqué" de gagner par un autre joueur qui s'est déplacé dans un trou d'un triangle d'autres destination. Une alternative à cette règle est que le joueur peut échanger le pion "bloqué" pour l'un des leurs.
3. Certaines personnes jouent que si un joueur ne peut pas déplacer un pion, ils doivent renoncer au jeu et supprimer leurs chevilles de la carte.
4. S'il y a trois joueurs et un a gagné le jeu, les joueurs peuvent choisir de continuer jusqu'à ce que tous les joueurs ont passé tous leurs pions à travers le conseil d'administration.

AVERTISSEMENT !

Ce produit contient de petites pièces, n'est pas un jouet et n'est pas approprié aux enfants de moins de 3 ans.