



MODERN CLASSICS™

HOW TO CARE FOR YOUR MODERN CLASSICS GAME

For optimal results, wipe game board and game pieces with a clean dry cloth before storage. You may want to store your Modern Classics game in a dry space. Keep game board and pieces away from direct sunlight as colors may fade.

CONTENTS

- 60 game pieces
- 1 game board
- Instruction sheet

OBJECT

To race your game pieces across the game board using single-step moves or jumps over other pieces and be the first to move all your game pieces into the triangle opposite yours to win.

GETTING STARTED

For the 6-player game, all pegs and triangles are used. If there are 4 players, play starts in 2 pairs of opposing triangles and a 2-player game should also be played from opposing triangles. In a 3-player game the players start in every other triangle. (SEE DIAGRAM A)

Each player picks their starting zone and takes ten colored game pieces corresponding to that color zone.

PLAYING THE GAME

Players can select who will go first using any method they choose. Each player moves one piece per turn.

There are two ways to move pieces: A piece can move into any adjacent space, or it can jump over an adjacent piece into the empty space beyond

(SEE DIAGRAM B). A player may not combine jumping with a single-step move – a move consists of one or the other.

There is no capturing in Chinese Checkers, so jumped pieces remain active and in play. The player can move in any direction and jump over any color game piece and the jumping piece can continue jumping as long as there are spaces to jump to. Once the player finishes their move, play continues to the left.

ESTABLISH RULES AROUND "BLOCKED" HOLES

It is legitimate to block a player from winning by occupying one of the holes in his or her destination triangle, thereby preventing them from filling the triangle first.

One rule you can implement is that a player who is prevented from moving a game piece into a destination triangle can swap that piece with the one blocking it.

Or, if one or more filled holes in an occupied triangle are filled with other players' game pieces, these pieces count toward the blocked player's victory. If that player has filled all the non-blocked holes within his or her destination triangle, that player wins.

WINNING THE GAME

The first player to move all ten of their game pieces into the triangle on the opposite side of the board is the winner.

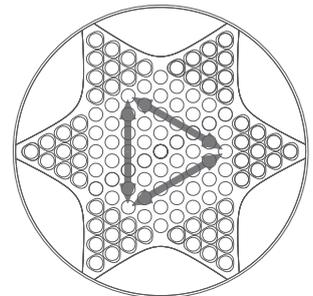
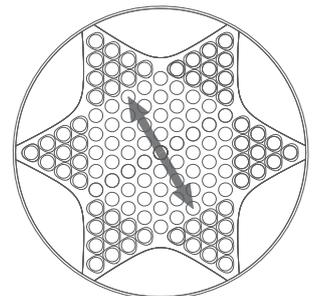
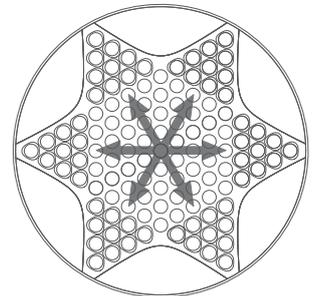


DIAGRAM A

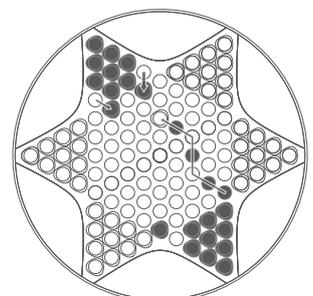


DIAGRAM B





MODERN CLASSICSSM

ENTRETIEN DE VOTRE JEU MODERN CLASSICS

Pour des résultats optimaux, essuyez la planche et les pièces du jeu à l'aide d'un linge sec et propre avant de ranger votre jeu Modern Classics dans un endroit sec de préférence. Gardez la planche et les pièces du jeu à l'abri des rayons directs du soleil, car les couleurs risquent autrement de pâlir.

CONTENU

- 60 pièces de jeu
- 1 planche de jeu
- Feuille d'instruction

BUT DU JEU

Tous vos pions doivent parcourir le tablier, soit au moyen de déplacements d'un espace vide à la fois, soit au moyen de déplacements par sauts au-dessus d'autres pions. Le vainqueur est le premier joueur à avoir déplacé la totalité de ses pions dans la zone (triangle) opposée à sa zone de départ.

MISE EN PLACE

Dans une partie à 6 joueurs, tous les pions et tous les triangles sont utilisés. Si la partie se joue à 4, les joueurs sont répartis de façon symétrique sur deux paires de triangles opposés et pour une partie à 2, les joueurs doivent se placer chacun sur un triangle opposé. Dans une partie à 3, les joueurs se placent tous les deux triangles. (VOIR ILLUSTRATION A)

Chaque joueur choisit sa zone de départ et prend dix pions de la couleur de cette zone de couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs choisissent la personne qui va jouer en premier, en optant pour la méthode de leur choix. Chaque joueur déplace un pion par tour.

Les pions peuvent être déplacés de deux façons : Un pion peut être déplacé sur n'importe quel espace adjacent ou on peut le faire sauter par-dessus un pion adjacent dans l'espace vide juxtaposé à ce pion (VOIR ILLUSTRATION B). Il est impossible pour un joueur de combiner un déplacement par saut et un déplacement d'un espace à la fois, il devra choisir l'une de ces deux actions.

Pour le jeu de dames chinoises, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie. Le joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction et sauter par-dessus des pions de toute couleur. Le pion qui se déplace par sauts peut continuer d'effectuer des sauts tant qu'il y a des espaces vides dans lesquels sauter. Une fois que le joueur a joué son tour, la partie se poursuit sur la gauche.

LES RÈGLES ENTOURANT LES TROUS BLOQUÉS

Il est permis à un joueur d'empêcher un autre joueur de gagner en occupant l'un des trous dans sa zone (triangle) d'arrivée, l'empêchant ainsi de remplir son triangle en premier.

Vous pouvez mettre en place la règle suivante : le joueur qui bloque un pion l'empêchant d'atteindre une zone d'arrivée, peut échanger ce pion contre le pion qui le bloque.

Ou, si un ou plusieurs des trous d'une zone occupée sont remplis par des pions d'autres joueurs, ces pions comptent alors pour la victoire du joueur bloqué. Si ce joueur a rempli tous les espaces non bloqués dans sa zone d'arrivée, ce joueur a gagné.

GAGNER LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à avoir déplacé ses 10 pions dans le triangle opposé à son triangle de départ du tablier.

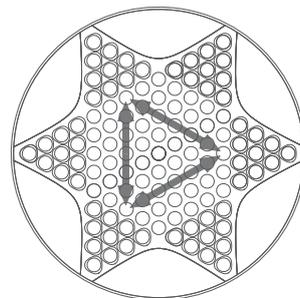
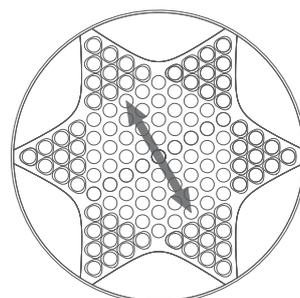
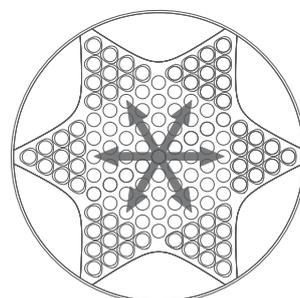


ILLUSTRATION A

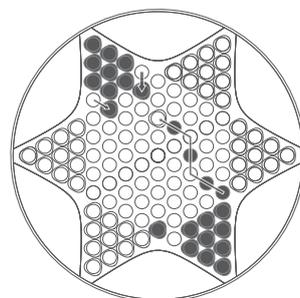


ILLUSTRATION B