



2



6 - 99



10 min. - ∞

**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 3****Istruzioni di gioco****pagina 4****Spelhandleiding****pagina 4****Spilleregler****side 4 - 5****Spelanvisning****sida 5****Instrukcja gry****strona 5 - 6****Instrukce****strana 6****Инструкция к игре****страница 6**

Hus

DE

Ziel des Spiels:

Gewinner des Spiels ist, wer alle Steine des Gegners in die Mulden auf seiner Seite bekommt oder der Gegner nur noch einzelne Steine in seinen Mulden hat.

So wird gespielt:

- Legen Sie das Spielbrett **quer** zwischen beide Spieler.
- Die erste und zweite Reihe mit jeweils 8 Mulden vor jedem Spieler ist seine Spielseite.
- Zu Beginn kommen in der **ersten Reihe jedes Spielers in alle Mulden zwei Steine** und in die **zweite Reihe jedes Spielers nur in die vier rechts liegenden Mulden zwei Steine**.
- Die vier linken Mulden der jeweils zweiten Reihe bleiben zu Beginn leer.
- Das Los bestimmt den ersten Spieler.
- Dieser entnimmt aus einer beliebigen Mulde auf seiner Seite alle Steine und legt einen nach dem anderen **im Uhrzeigersinn in die nachstehenden Mulden**. **Abgelegt wird dabei immer nur ein Stein in eine Mulde und abgelegt wird nur auf der eigenen Seite**.
- Wird der letzte Stein in eine **leere Mulde gelegt, ist der Zug beendet** und der Gegner ist an der Reihe.
- Wird der letzte Stein in **eine Mulde gelegt, in der sich bereits Steine befinden**, darf der zuletzt gelegte Stein und alle Steine, die sich in dieser Mulde befinden, entnommen und weiter gespielt werden. Wieder werden dann alle Steine einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn in die nachstehenden Mulden gelegt. Diesen Zug vollzieht der Spieler solange, bis er mit dem letzten Stein in eine leere Mulde trifft. Ist das der Fall ist der Zug für den Spieler beendet und der Gegner ist an der Reihe.
- Zum Herausnehmen der Steine dürfen nur Mulden gewählt werden, in denen sich **mindestens zwei Steine** befinden.
- Befindet sich nur ein Stein in einer Mulde, darf dieser nicht entnommen werden.

Achtung Besonderheit

- Wird der **letzte Stein in eine gefüllte Mulde der zweiten Reihe** gelegt, so darf der Spieler alle Steine dieser eigenen Mulde sowie **alle Steine der beiden genau gegenüberliegenden gegnerischen Mulden entnehmen** und alle entnommenen Steine einen nach dem anderen in die nachstehenden Mulden weiter ablegen.
- **Ausnahme:** Wird der **letzte Stein in eine gefüllte Mulde der zweiten Reihe** gelegt **und die genau gegenüberliegende gegnerische Mulde (von Sicht des Spielers aus die dritte Reihe) ist leer**, dürfen keine gegnerischen Steine entnommen werden. Der Spieler entnimmt dann einfach alle Steine aus der Mulde, in die der letzte Stein gefallen ist und legt einen nach dem anderen ab.

So ist das Spiel beendet:

- Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler auf seiner Seite nur noch Mulden mit nur einem einzigen Stein in der Mulde hat.
 - Der andere Spieler hat damit die meisten Steine und hat gewonnen.
 - Werden mehrere Spiele vereinbart, werden die Steine gezählt und als Punkte addiert. Wer die meisten Punkte zum Ende der Spielseerie hat, hat gewonnen.
- Besonderheit: Schafft es ein Spieler alle Steine des Gegners auf seine Seite zu bekommen, verdoppelt sich die Punktzahl.

Hus

GB

The aim of the game:

The winner is the player who gets all the stones of the opponent in the hollows on his side. A player also wins when the opponent has only single stones in his hollows.

How to play the game:

- Place the game landscape **between** both players.
- The first and second row with 8 respectively hollows in front of each player are his game side.
- At the beginning **two stones of each player are put in the first rows** and **two stones are put in the second rows of each player only in the four hollows on the right**.
- The four left hollows of the two second rows remain empty at the beginning.
- The first player is chosen by lot.
- The player selects one of the hollows of his side and takes all stones. Then he puts these stones one after the other **clockwise in subsequent hollows. He can only put one stone in one hollow of his side**.
- If the player drops the last stone in an **empty hollow, the move is finished** and it is the opponent's turn.
- If the player with the last stone, however, gets to **a hollow where there are already pieces**, he takes the last stone and all stones that are located in this hollow and puts all the pieces one by one in a clockwise direction in the hollows below. This move goes on until he gets with the last stone to an empty hollow. If this is the case, the move finishes for the player and it is the opponent's turn.
- Only hollows can be selected, in which there are **at least two stones**.
- If there is only one stone in a hollow, the stone cannot be taken and placed into the next hollow.

Note, special feature:

- If the player, who is taking a move, gets with **his last stone to a full hollow on the second row**, he may take **all the stones of this hollow and of both opposite hollows**. Then the player drops all taken stones one by one in the hollows on his side.
- **Exception: If the player gets with his last stone in a filled hollow of the second row and the exactly opposing hollow (third row) is empty**, no opposing pieces can be removed. The player then simply removes all stones from the hollow, where the last stone was dropped and then he drops the stones one by one.

How the game ends:

- The game ends when **a player has on his side only hollows with only one stone in each hollow**.
- Then the other player who has the highest amount of stones wins the game.
- If the game is played several times, the stones will be counted and added as points. The player wins who at the end of all games, has the highest amount of points. Special feature: When a player manages to get all stones of the opponent's hollows on his side, the number of points is doubled.

Hus

FR

But du jeu:

Pour remporter la partie, il faut avoir récupéré tous les cailloux de son adversaire dans ses propres trous ou n'avoir laissé à son adversaire que des trous avec des cailloux solitaires.

Règle du jeu:

- Placez le plateau de jeu **en travers** entre les deux joueurs.
- Chaque joueur dispose de la première et de la deuxième rangée situées devant lui, qui comportent chacune 8 trous.
- Au début, on place **deux cailloux dans chaque trou de la première rangée de chaque joueur** et dans la **deuxième rangée de chaque joueur, on ne place deux cailloux que dans les quatre trous de droite**.
- Les quatre trous de gauche des deux rangées restent vides au début.
- Le premier à jouer est tiré au sort.
- Le premier joueur vide de ses deux cailloux le trou de son choix de son côté et les dépose un par un et l'un après l'autre **dans les trous suivants dans le sens des aiguilles d'une montre. Au cours de cette opération, le joueur ne dépose qu'un seul caillou par trou, et ce uniquement de son côté.**
- Si le dernier caillou d'un joueur atterrit dans un **trou vide, son tour est terminé** et c'est à son adversaire de jouer.
- Si le dernier caillou d'un joueur **tombe dans un trou dans lequel se trouve déjà des cailloux**, le joueur récupère ce dernier caillou ainsi que tous ceux se trouvant dans le trou pour continuer à jouer. Le joueur continue ainsi à déposer tous les cailloux un à un dans les trous suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur continue à jouer jusqu'à ce que son dernier caillou tombe dans un trou vide. Lorsque cela se produit, le joueur s'arrête et c'est au tour de son adversaire.
- On ne peut retirer des cailloux que de trous contenant **au moins deux cailloux**.
- Si un trou ne contient qu'un seul caillou, il n'est pas possible de prendre ce caillou.

Cas particuliers

- Si un joueur place **le dernier caillou dans un trou rempli situé dans la seconde rangée**, il peut récupérer tous les cailloux de ce trou ainsi que **tous les cailloux des deux trous de son adversaire situés exactement en face** puis continuer à déposer les uns après les autres dans les trous suivants tous les cailloux qu'il vient de retirer.
- **Exception:** si le joueur place **le dernier caillou dans un trou rempli situé dans la seconde rangée et que le trou adverse situé exactement en face (donc le troisième trou vu du joueur dont c'est le tour) est vide**, le joueur ne peut récupérer aucun caillou adverse. Le joueur prélève donc uniquement tous les cailloux du trou dans lequel est tombé le dernier caillou et les dépose les uns après les autres.

Fin du jeu:

- La partie se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus que des trous ne contenant qu'un seul caillou.
- L'autre joueur possède donc la majorité des cailloux et a gagné.
- Si l'on décide de jouer plusieurs parties, on compte les cailloux en guise de points, qui seront additionnés par la suite. Celui des joueurs qui obtient le plus grand nombre de points à la fin de toutes les parties remporte le jeu. Cas particulier: si un joueur parvient à récupérer tous les cailloux de son adversaire et à les placer de son côté, son score est doublé.

Hus

ES

Objetivo del juego:

Ganador del juego es quien logra acumular todas las fichas del contrincante dentro de los hoyos de su propio lado o que el contrincante tenga sólo fichas individuales en sus hoyos.

Se juega de la siguiente manera:

- Coloque el tablero de juego en **sentido transversal** entre ambos jugadores.
- La primera y segunda fila con 8 hoyos respectivamente en frente de cada jugador es su lado de juego.
- Al comienzo se introducen, en la **primera fila de cada jugador, dos fichas en todos los hoyos** y, en la **segunda fila de cada jugador, dos fichas sólo en los cuatro hoyos que se encuentran a mano derecha**.
- Los cuatro hoyos de la izquierda de cada segunda fila permanecen vacías al comienzo.
- El azar determina quién comienza el juego.
- El jugador que comienza extrae de cualquiera de los hoyos de su propio lado todas las fichas y luego las deposita una tras otra **dentro de los hoyos subsiguientes en sentido de las agujas del reloj. Se deposita siempre sólo una ficha dentro de un hoyo y se deposita sólo del propio lado.**
- Si la última ficha es depositada en un **hoyo vacío, la jugada habrá terminado** y será el turno del contrincante.
- Si la última ficha es depositada en un **hoyo en el que ya se encuentran otras fichas**, se podrá extraer la última ficha depositada y todas las fichas que se encuentran en ese hoyo y se podrá seguir jugando. De nuevo, entonces, se depositarán todas las fichas una tras otra dentro de los hoyos subsiguientes en sentido de las agujas del reloj. El jugador efectuará esta jugada tantas veces hasta que con la última ficha alcance un hoyo vacío. Si ese es el caso, la jugada habrá terminado para ese jugador y será el turno del contrincante.
- Para sacar las fichas sólo está permitido elegir hoyos en los que se encuentren **al menos dos fichas**.
- Si hay sólo una ficha dentro de un hoyo, no está permitido sacarla.

Atención peculiaridad

- Si la **última ficha es depositada dentro de un hoyo lleno de la segunda fila**, entonces el jugador puede tomar todas las fichas de este hoyo propio además de **todas las fichas de ambos hoyos contrarios exactamente de enfrente** y puede depositar todas las fichas extraídas una tras otra en los hoyos subsiguientes.
- **Excepción:** Si la **última ficha es depositada dentro de un hoyo lleno de la segunda fila y el hoyo contrario que se encuentra justo en frente (desde el punto de vista del jugador la tercera fila) está vacío**, no está permitido extraer fichas contrarias. El jugador entonces simplemente toma todas las fichas del hoyo en el que ha caído la última ficha y las deposita una tras otra.

De esta forma termina el juego:

- El juego finaliza cuando uno de los jugadores de su propio lado ya sólo tiene hoyos con tan sólo una ficha en el hoyo.
- El otro jugador por consiguiente tiene la mayor cantidad de fichas y ha ganado.
- Si se han acordado varios juegos, se cuentan las fichas y se suman como puntos. Quien tenga la mayor cantidad de puntos al final de la serie de juegos, ha ganado. Particularidad: Si un jugador logra desplazar todas las fichas del contrincante hacia su propio lado, el número de puntos se duplica.

Hus

IT

Obiettivo del gioco:

Vince il gioco chi mette tutte le pedine dell'avversario nelle buche dalla propria parte. Un giocatore, inoltre, può vincere se all'avversario rimangono solo pedine singole nelle sue buche.

Come si gioca:

- Posizionare il tavoliere **di traverso** tra i due giocatori.
- La prima e la seconda fila davanti a ogni giocatore, ciascuna con 8 buche, rappresentano il lato di gioco di quel giocatore.
- Per iniziare si mettono **due pedine in tutte le buche della prima fila di ogni giocatore** e **due pedine solo nelle quattro buche a destra della seconda fila di ogni giocatore**.
- Le quattro buche a sinistra della seconda fila di ciascun giocatore rimangono vuote all'inizio del gioco.
- Si estrae a sorte chi inizia a giocare.
- Il primo giocatore estrae a scelta tutte le pedine da una buca dal suo lato e le mette una dopo l'altra **in senso orario nelle buche successive. Si mette sempre solo una pedina in una buca e solo dal proprio lato**.
- Se l'ultima pedina viene **messa in una buca vuota**, il turno passa all'avversario.
- Se l'ultima pedina viene **messa in una buca in cui ci sono già altre pedine**, si possono catturare l'ultima pedina posata e tutte le altre pedine che si trovano in questa buca e il gioco continua. Tutte le pedine vengono prese e messe nuovamente nelle buche successive una dopo l'altra, in senso orario. Il giocatore continua il proprio turno in questo modo, fino a che non mette l'ultima pedina in una buca vuota. A questo punto il turno del giocatore è concluso e tocca al suo avversario.
- Per poter catturare le pedine nella buca devono esserci **almeno due pedine**.
- Se nella buca c'è solo una pedina, non può essere presa.

Attenzione - Particolarità

- Se l'**ultima pedina viene posata in una buca piena della seconda fila**, il giocatore può prendere tutte le pedine contenute in questa buca e **tutte le pedine delle due buche avversarie nella stessa colonna** e riposizionare tutte le pedine catturate una dopo l'altra nelle buche successive.
- **Eccezione:** se l'**ultima pedina viene posata in una buca piena della seconda fila e la buca avversaria esattamente opposta (dal punto di vista del giocatore è la terza fila) è vuota**, non si possono catturare le pedine avversarie. Il giocatore cattura semplicemente tutte le pedine nella buca in cui è caduta l'ultima pedina e le riposiziona una dopo l'altra.

Fine del gioco:

- Il gioco termina quando uno dei giocatori ha dalla sua parte solo buche che contengono un'unica pedina.
- L'altro giocatore ha quindi la maggior parte delle pedine e diventa il vincitore.
- Se si giocano più partite di seguito, le pedine vengono contate e sommate come punti. Chi ha più punti alla fine della serie di partite, ha vinto. Particolarità: se un giocatore riesce a portare dalla propria parte tutte le pedine dell'avversario, raddoppia il punteggio.

Hus

NL

Doel van het spel:

Winnaar is degene die alle stenen van de tegenstander in de kommetjes aan zijn kant heeft of wanneer de tegenstander alleen nog enkele steentjes in zijn kommetjes heeft.

Spelregels:

- Leg het spelbord **dwars** tussen de twee spelers in.
- De eerste en tweede rij met elk 8 kommetjes voor elke speler is zijn speelzijde.
- Aan het begin worden in de **eerste rij van elke speler in alle kommetjes twee steentjes** gelegd en in de **tweede rij van elke speler alleen in de vier rechter kommetjes twee stenen**.
- De vier linker kommetjes van de tweede rij blijven aan het begin leeg.
- Er wordt geloot wie mag beginnen.
- De eerste speler haalt uit een willekeurig kommetje aan zijn kant alle stenen en legt deze één voor één **in de richting van de wijzers van de klok in de daaropvolgende kommetjes. Er wordt steeds maar één steen in een kommetje gelegd en ook alleen aan de eigen kant**.
- Wanneer de laatste steen in een **leeg kommetje wordt gelegd, is de beurt over** en is de tegenstander aan zet.
- Wanneer de laatste steen in een **kometje wordt gelegd waarin al stenen zitten**, mogen de laatste gelegde steen en alle stenen die in dat betreffende kommetje zitten, worden gepakt en gaat de beurt door. Opnieuw worden dan alle steentjes één voor één in de richting van de wijzers van de klok in de daaropvolgende kommetjes gelegd. Deze beurt duurt zolang totdat de laatste steen in een leeg kommetje wordt gelegd. Wanneer dit het geval is, is de beurt voor de betreffende speler over en is de tegenstander aan zet.
- Voor het uitnemen van de stenen mogen alleen kommetjes worden gekozen, waarin **minimaal twee stenen** zitten.
- Wanneer er alleen één steen in een kommetje zit, mag deze steen niet worden gepakt.

Let op!

- Wanneer de **laatste steen in een gevuld kommetje van de tweede rij** wordt gelegd, dan mag de speler alle stenen van dit eigen kommetje en **alle stenen van de twee precies tegenoverliggende kommetjes van de tegenstander pakken** en alle gepakte stenen verder één voor één in de daaropvolgende kommetjes leggen.
- **Uitzondering:** Wanneer de **laatste steen in een gevuld kommetje in de tweede rij** wordt gelegd **en het precies tegenoverliggende kommetje (vanuit het oogpunt van de speler de derde rij) is leeg**, mogen geen stenen van de tegenstander worden gepakt. De speler pakt dan gewoon alle stenen uit het kommetje waarin de laatste steen is gevallen en plaatst deze één voor één.

Zo eindigt het spel:

- Het spel is uit als een van de spelers aan zijn kant alleen nog kommetjes met slechts één steen in een kommetje heeft.
- De andere speler heeft dus de meeste stenen en heeft gewonnen.
- Wanneer er vaker wordt gespeeld, worden de stenen geteld en als punten bij elkaar opgeteld. Wie aan het eind van een reeks spelrondes de meeste punten heeft, heeft gewonnen. Let op: Wanneer het een speler lukt om alle stenen van de tegenstander aan zijn kant te krijgen, wordt het puntenaantal verdubbeld.

Hus

DK

Formål med spillet:

Vinderen af spillet er den, der får alle modstanderens brikker i fordybningen på sin side, eller hvis modstanderen kun har få brikker i sin fordybning.

Der spilles således:

- Læg brættet **på tværs** mellem de to spillere.
- Den første og anden række med hver 8 fordybninger foran hver spiller er hans spillside.
- I starten kommer der i **hver spillers første række to brikker i alle fordybninger** og i **hver spillers anden række to brikker i kun de fire fordybninger til højre**.
- De fire fordybninger til venstre i de to anden rækker forbliver tomme i starten.
- Der trækkes lod om, hvem der starter.
- Denne fjerner alle brikker fra en vilkårlig fordybning på sin side og lægger dem en efter en **med uret i de efterfølgende fordybninger. Der lægges altid kun**

en brik i en fordybning og de lægges kun på egen side.

- Hvis den sidste brik lægges i en **tom fordybning, er rykningen slut**, og nu er det modstanderens tur.
- Hvis den sidste brik lægges i **en fordybning, hvor der allerede er brikker**, må den sidst lagte brik og alle brikker, som befinder sig i denne fordybning, tages og spilles videre. Igen lægges alle brikker en efter en med uret i de efterfølgende fordybninger. Denne rykning udfører spilleren så længe, indtil han med den sidste brik rammer i en tom fordybning. Hvis det er tilfældet, er rykningen slut for denne spiller, og det er modstanderens tur.
- Når brikkerne fjernes, må man kun vælge fordybninger, hvor der er **mindst to brikker**.
- Hvis der kun er en brik i en fordybning, må denne ikke fjernes.

Bemærk

- Hvis den **sidste brik lægges i en fyldt fordybning i anden række**, så må spilleren fjerne alle brikker i denne egne fordybning samt **alle brikker i de to overfor liggende modstander-fordybninger** og lægge alle fjernede brikker en efter en i de efterfølgende fordybninger.
- **Undtagelse:** Hvis **sidste brik lægges i en fyldt fordybning i anden række, og den overfor liggende modstander-fordybning (set fra spilleren er det tredje række) er tom**, må der ikke fjernes modstander-brikker. Spilleren fjerner så kun alle brikker fra den fordybning, hvor den sidste brik er landet og lægger en efter en i.

Sådan slutter spillet:

- Spillet er slut, når spilleren på sin side kun har fordybninger med kun en eneste brik i fordybningen.
- Den anden spiller har dermed de fleste brikker og har vundet.
- Hvis der er aftalt flere spil, tælles brikkerne op og lægges sammen som points. Den, der har flest points ved spilleseriens slutning, har vundet. Bemærk: Hvis det lykkes for en spiller at få alle modstanderens brikker på sin side, bliver pointtallet fordoblet.

Hus

SE

Målet med spelet:

Vinnaren av spelet är den som lyckats få ner motståndarens samtliga stenar i groparna på sin sida eller när motståndaren bara har enstaka stenar kvar i sina gropar.

Så här spelar man:

- Lägg spelbrfådan **diagonalt** mellan de båda spelarna.
- Den första och andra raden framför varje spelare med vardera 8 gropar är respektive spelares spelsida.
- Till att börja med **placeras två stenar i samtliga gropar på den första raden** och i den **andra raden framför varje spelare placeras två stenar i de fyra groparna till höger**.
- De fyra groparna till vänster i den andra raden framför varje spelare förblir tomma till att börja med.
- Lotten bestämmer vilken spelare som börjar.
- Denne tar ut alla stenar ur en fritt vald grop på sin sida och lägger dem en efter en **medurs i de efterföljande groparna. Endast en sten placeras i varje grop och bara på den egna sidan**.
- Om den sista stenen **läggs i den tom grop är draget avslutat** och det är motståndarens tur.
- Om den sista stenen **läggs i en grop där det redan finns en sten**, får den sist lagda stenen och alla stenar, som finns i denna grop tas ut och spelas igen. Återigen lägga alla stenar en efter en medurs i de efterföljande groparna. Detta drag gör spelaren så länge tills denne träffar på en tom grop med den sista stenen. Om det är fallet är spelarens drag avslutat och det är motståndarens tur.
- För att ta ut stenarna får bara sådana gropar väljas i vilka det finns **minst två stenar**.
- Om det endast finns en sten i en grop får denna inte tas ut.

Observera!

- Om den **sista stenen läggs i en fyldt grop på den andra raden** får spelaren **ta ut alla stenar i denna egna grop och i de båda exakt mittemot liggande groparna**. Alla uttagna stenar får sedan läggas en efter en i de efterföljande groparna.
- **Undantag:** Om den **sista stenen läggs i en fyldt grop på den andra raden och om den exakt mittemot liggande motståndargropen (från spelaren sett den tredje raden) är tom**, får inga motståndarstenar tas ut. Motståndaren tar då helt enkelt ut alla stenar ur den grop i vilken den sista stenen föll och lägger ifrån sig en efter en.

Så här avslutas spelet:

- Spelet är avslutat när en av spelarna endast har gropar på sin sida med en enda sten.
- Den andre spelaren har därmed flest stenar och har vunnit.
- Om man kommit överens om att spela flera spel räknas stenarna och adderas som poäng. Den som har flest stenar i slutet av spelserien har vunnit. Speciellt förhållande: Om en spelare lyckas med att få motståndarens samtliga stenar till sin sida fördubblas antalet poäng.

Hus

PL

Cel gry:

Zwycięzcą gry zostaje ten, kto zbierze wszystkie pionki przeciwnika do niecek położonych na własnej stronie lub spowoduje, że w nieckach przeciwnika pozostaną tylko pojedyncze pionki.

Gra odbywa się następująco:

- Połóż planszę **w poprzek** między obydwoma graczami.
- Pierwszy i drugi rząd liczący po 8 niecek, znajdujący się przed każdym z graczy to jego strona.
- Na początku w **pierwszym rzędzie każdego z graczy do wszystkich niecek należy włożyć po dwa pionki**, zaś do **drugiego rzędu każdego z graczy należy włożyć po dwa pionki tylko do czterech niecek leżących po prawej stronie**.
- Cztery lewe niecki drugich rzędów początkowo są puste.
- Gracza wykonującego pierwszy ruch wyznacza się losowo.
- Wyjmuje on z dowolnej niecki położonej po swojej stronie wszystkie pionki, po czym umieszcza je jeden po drugim **w sąsiadujących nieckach ruchem zgodnym z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Umieszcza się zawsze jeden pionek w jednej niecce, czyniąc to tylko na własnej stronie**.
- Umieszczenie ostatniego pionka w **pustej niecce oznacza zakończenie wykonania ruchu**, po czym kolejność ruchu przechodzi na przeciwnika.
- Po umieszczeniu ostatniego pionka w **niecce, w której znajdują się już pionki**, z niecki tej można wyjąć ostatnio umieszczony pionek oraz wszystkie znajdujące się w niej pionki, po czym użyć ich do dalszej gry. Następnie wszystkie pionki jeden po drugim umieszcza się w kolejnych nieckach zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Gracz wykonuje taki ruch dopóty, dopóki nie trafi ostatnim pionkiem do pustej niecki. Gdy tak się stanie, ruch danego gracza zostaje przerywany, a kolejność ruchu przechodzi na przeciwnika.
- Pionki można wyjmować tylko z takich niecek, w których znajdują się **co najmniej dwa pionki**.
- Jeżeli w danej niecce znajduje się tylko jeden pionek, wówczas nie można go wyjąć.

Uwaga – ważny szczegół

- W przypadku umieszczenia **ostatniego pionka w wypełnionej niecce drugiego rzędu** gracz ma prawo **wyjąć wszystkie pionki znajdujące się w tej własnej niecce oraz wszystkie pionki z obu dokładnie przeciwległych niecek przeciwnika**, po czym może kontynuować układanie wszystkich wyjętych pionków kolejno jednego po drugim w sąsiadujących nieckach.
- **Wyjątek:** Jeżeli **ostatni pionek zostanie umieszczony w wypełnionej niecce drugiego rzędu, a dokładnie przeciwległa niecka przeciwnika (z perspektywy gracza – trzeci rząd) jest pusta**, to nie wolno wyjmować pionków przeciwnika. Wówczas gracz wyjmuje po prostu wszystkie pionki z niecki, do której wpadł ostatni pionek, po czym układa je jeden po drugim.

Gra kończy się następująco:

- Gra kończy się, gdy jeden z graczy ma po swojej stronie już tylko niecki, w których znajduje się tylko jeden pionek.
- Tym samym drugi gracz posiada większość pionków, dzięki czemu wygrał.
- Jeżeli uzgodniono rozegranie więcej niż jednej partii, pionki liczy się i sumuje w postaci punktów. Ten, kto zdobędzie większość punktów na koniec serii gier, jest zwycięzcą. **Ważny szczegół!** Jeżeli któremuś z graczy uda się zebrać wszystkie pionki przeciwnika na swoją stronę, wówczas liczba zdobytych punktów ulega podwojeniu.

Hus

CZ

Cíl hry:

Vítězem hry je hráč, který do důlků na své straně nasbírá všechny soupeřovy kameny anebo pokud má soupeř ve svých jamkách jen po jednom kameni.

Jak hrát:

- Umístěte hrací desku **příčně** mezi oba hráče.
- Příslušnou stranou hráče je první a druhá řada, které se nacházejí před ním. V každé řadě se nachází 8 důlků.
- Na začátku jsou rozděleny v **první řadě každého hráče do každého důlku dva kameny** a ve **druhé řadě každého hráče jen do čtyřech vpravo ležících důlků dva kameny**.
- Čtyři levé důlky obou druhých řad zůstávají na začátku prázdné.
- Losem vybraný hráč začíná.
- Začínající hráč odebere z libovolného důlku na své straně všechny kameny a pokládá je vždy po jednom **ve směru hodinových ručiček do následujících důlků. Do důlku je pokládán vždy jen jeden kámen a jen na své vlastní straně.**
- Pokud je položen poslední kámen do **prázdného důlku, je tah hráče ukončen** a na řadě je soupeř.
- Pokud je poslední kámen položen **do důlku, ve kterém se již nacházejí kameny**, smí být tento poslední vložený kámen a všechny kameny, které se v tomto důlku nacházejí, vytaženy a hráč smí hrát dále. A opět rozdělí všechny kameny jeden po druhém ve směru hodinových ručiček do následujících důlků. V tahu se pokračuje tak dlouho, dokud hráč posledním kamenem nenarazí na prázdný důlek. V tomto případě je hráčův tah ukončen a na řadě je soupeř.
- K vytažení kamenů mohou být zvoleny jen důlky, ve kterých se nacházejí **minimálně dva kameny**.
- Pokud se v důlku nachází jen jeden kámen, nesmí být tento kámen vytažen.

Pozor: zvláštnost

- Jestliže **případně poslední kámen do důlku ve druhé řadě, ve kterém se nacházejí kameny**, smí hráč všechny kameny z tohoto důlku vytáhnout, jakož i **všechny kameny z obou přesně protilehlých soupeřových důlků**. Všechny odebrané kameny pak jeden po druhém pokládá do následujících důlků.
- **Výjimka:** Pokud je **poslední kámen položen do plného důlku ve druhé řadě a přesně protilehlý soupeřův důlek (z pohledu hráče ve třetí řadě) je prázdný**, nesmí být odebrány žádné soupeřovy kameny. Hráč pak jednoduše odebere všechny kameny z důlku, do kterého padl poslední kámen a pokládá jeden po druhém do následujících důlků.

Konec hry:

- Hra končí, jakmile má jeden hráč na své straně jen důlky s jedním jediným kamenem v důlku.
- Druhý hráč takto nasbírá více kamenů a vyhrál.
- Pokud se hráči domluvili na více kolech hry, jsou kameny spočítány a jako body sčítány. Vyhrává hráč s více body na konci hrací série. Zvláštnost: Pokud se podaří jednomu hráči získat všechny soupeřovy kameny na svou stranu, počet bodů se zdvojnásobí.

Игра «Hus»

RU

Цель игры:

Победителем игры считается тот игрок, который соберет все камушки противника в лунки на своей стороне игровой доски или если в лунках противника останется только по одному камушку.

Правила игры:

- Игровая доска располагается **поперек**, между обоими игроками.
- Первый и второй ряд с 8 лунками, находящиеся перед каждым игроком, представляют его сторону игровой доски.
- В начале игры **в первый ряд игровой доски каждого игрока во все лунки** кладутся **по два камушка**, а во **второй ряд игровой доски каждого игрока только в четыре расположенные справа лунки по два камушка**.
- Четыре другие лунки (слева) обоих вторых рядов в начале игры остаются пустыми.
- Жребий определяет, кто из игроков начинает игру первым.
- Первый игрок вынимает из любой лунки на своей стороне игровой доски все камушки и раскладывает их один за другим **в последующие лунки по часовой стрелке. При этом в каждую лунку кладется только один камушек и только на своей стороне игровой доски.**
- Если последний камушек попадает в **пустую лунку, ход игрока закачивается**, а право хода переходит к противнику.
- Если последний камушек попадает в **лунку, в которой уже находятся другие камушки**, игрок имеет право вынуть последний и все находящиеся в этой лунке камушки и продолжать игру. Вынутые из лунки камушки заново раскладываются один за другим по часовой стрелке в последующие лунки. Игрок продолжает свой ход до тех пор, пока последний камушек не очутится в пустой лунке. Если последний камушек попадает в пустую лунку, то ход игрока закончен, а право хода переходит к противнику.
- Камушки могут выниматься только из лунок, в которых находятся **по меньшей мере два камушка**.
- Если в лунке находится только один камушек, ее нельзя опустошать.

Внимание! Особое правило

- Если **последний камушек попадает в заполненную лунку второго ряда**, игрок имеет право забрать камушки из собственной лунки, а также **все камушки из обеих лунок противника, находящихся на противоположной стороне**, и продолжать раскладывать один за другим все камушки в последующие лунки.
- **Исключение:** если **последний камушек попадает в заполненную лунку второго ряда, а находящаяся на противоположной стороне лунка противника (третья лунка, если смотреть со стороны игрока) пустая**, захват камушков противника не разрешен. В этом случае игрок просто вынимает все камушки из лунки, в которую был положен последний камушек, и раскладывает их один за другим.

Конец игры:

- Игра считается законченной, если у одного из игроков на его стороне игровой доски в лунках находятся только по одному камушку.
- Это означает, что другой игрок собрал большинство камушков и является победителем игры.
- В случае проведения нескольких игр, количество камушков может быть пересчитано в баллы. Выиграл тот, кто в конце серии игр собрал наибольшее количество баллов. Особое правило: если игроку удастся перенести все камушки противника на свою сторону игровой доски, число баллов удваивается.