

**D: Halma**

Jeder Spieler stellt seine Spielsteine in der Ecke des Spielplanes seiner Farbe auf. Jeder Spieler zieht jeweils ein Feld in Richtung der gegenüberliegenden Seite. Gezogen wird senkrecht, waagrecht und diagonal. Ist hinter einem eigenen oder gegnerischen Spielstein ein Feld frei, so darf gesprungen werden, dies auch über mehrere Steine, sofern immer ein Feld dazwischen frei ist. Wer zuerst alle Spielsteine in der gegenüberliegenden Ecke hat, gewinnt.

GB: Chinese checkers

Each player places his or her coloured counters in one corner of the star. Players take turns to move one counter step-by-step across to the opposite side of the board, moving vertically, horizontally or diagonally, following the lines. If there is an unoccupied space behind one of one's own or an opponent's piece, a player may hop over this one piece or jump over a succession of pieces, as long as there is always a vacant landing spot in between. The first player to get all of his or her pieces across to the other side is the winner.

F: Halma

Chaque joueur dispose ses pions dans l'angle du plateau de sa couleur. Chaque joueur se déplace respectivement d'une case en direction du côté opposé. Les déplacements s'effectuent à la verticale, à l'horizontale et en diagonale. Si une case située derrière le pion adverse est libre, le coup peut être exécuté, même sur plusieurs cases dans la mesure où il y a toujours une case libre entre les pions sautés. Le gagnant est celui qui arrive en premier à amener tous ses pions dans l'angle opposé.

I: Halma

Ogni giocatore dispone le proprie pedine in un angolo del tavoliere del proprio colore. I giocatori muovono una pedina alla volta su una casella in direzione del campo opposto. Si può muovere in senso verticale, orizzontale e diagonale. Le pedine avversarie possono essere saltate se la casella retrostante è libera, anche con salti multipli, sempre se dietro alle pedine vi è una casella libera. Vince chi occupa per primo tutte le caselle dell'angolo avversario.

NL: Halma

Ledere speler stelt zijn schijven op in de hoek van het speelveld van zijn kleur. Iedere speler zet telkens één veld in de richting van de tegenoverliggende kant. Gezet wordt er loodrecht, horizontaal en diagonaal. Als er achter een eigen of vijandelijke schijf een veld vrij is, mag er gesprongen worden, dit ook over meerdere schijven heen, zolang er een veld tussen vrij is. Wie het eerst alle speelschijven in de tegenoverliggende hoek heeft, wint.

E: Damas chinas

Los jugadores ponen sus fichas en la esquina de su color del tablero de juego. Los jugadores mueven cada vez una casilla en dirección al lado contrario. Se avanza en vertical, horizontal y diagonal. Si detrás de una ficha propia o ajena hay una casilla libre, se puede saltar, también se puede hacer sobre varias fichas, siempre y cuando haya una casilla libre entre ellas. Gana el que primero consiga colocar todas sus fichas en la esquina opuesta.

P: Damas Chinesas

Cada jogador coloca as suas peças na ponta da estrela do esquema do jogo da sua cor. Cada jogador avança uma casa na direção do lado oposto. As deslocções são feitas na vertical, horizontal e diagonal. Se atrás de uma peça própria ou do adversário estiver vazia uma casa, pode avançar-se, mesmo várias peças, desde que exista sempre uma casa livre entre as peças. Vence quem conseguir colocar primeiro todas as peças na ponta oposta.

DK: Halma

Hver spiller stiller sine brikker op i sin farve i hvert hjørne af spillepladen. Hver spiller trækker et felt i retning af den modsatte side. Der trækkes lodret, vandret og diagonalt. Er der et frit felt bagved en egen eller en modstanders brik, må der overspringes, og det også over flere brikker, såfremt der altid er et frit felt imellem. Den der først har alle brikker i det overfor liggende hjørne, vinder.

S: Halma

Varje spelare placerar sina spelbrickor i hörnet på spelplanen med spelarens färg. Varje spelare flyttar ett fält mot den motsatta sidan. Man flyttar lodrätt, vågrätt eller diagonalt. Om ett fält är fritt bakom den egna, eller motståndar, brickan får man hoppa, även över flera brickor, om det alltid finns ett tomt fält mellan dessa. Den som först har alla spelbrickor i hörnet på motsatta sidan har vunnit.

FIN: Halma

Kukin pelaaja asettaa pelinappulansa pelilaudan oman värisensä kulmaan. Jokainen pelaaja siirtää pelimerkkiään kulloinkin ruudun eteenpäin vastustajan puolta kohti. Siirtyminen tapahtuu pystysuoraan, vaakasuoraan ja vinottain. Jos oman tai vastustajan nappulan takana on tyhjä kenttä, voidaan nappulan yli hypätä, myös useamman nappulan yli, sikäli mikäli välissä on aina tyhjä kenttä. Voittanut on se pelaaja, jonka kaikki nappulat on ensimmäisenä vastakkaisessa kulmassa.

N: Halma

Hver spiller setter brikkene sine i det hjørnet på brettet som har tilsvarende farge som brikkene. Hver spiller går ett felt mot motstående side. Det går loddrett, vannrett og diagonalt. Hvis det er et ledig felt bak en egen eller motstanders brikke, kan det hoppes. Det kan hoppes over flere brikker så lenge det er et ledig felt mellom dem. Den som først har alle brikkene sine inne i det motstående hjørnet, har vunnet.

H: Halma

Minden játékos felrakja bábut saját színű játékezőjének sarkába. Minden játékos egy mezőt lép az ellentétes oldal irányába. Függetlenül, vízszintesen vagy átlósan lehet lépni. Ha egy saját bábu mögött vagy az ellenfél bábuja mögött egy mező szabad, át szabad azt a bábut, sőt akár több bábut is ugrani, ha mindig van egy szabad mező közöttük. Az nyer, aki elsőként elfoglalja a vele szemközi sark összes kiinduló mezőjét.

CZ: Halma

Každý hráč umístí své hrací kameny do rohových polí hracího plánu své barvy. Každý hráč táhne vždy o jedno pole směrem k protilehlé straně. Táhne se svisle, vodorovně a uhlopříčně. Pokud je za vlastním nebo soupeřovým hracím kamenem volné pole, může se přeskočit, a to i přes více kamenů, pokud je mezi nimi vždy volné pole. Vítězí hráč, který jako první dostane všechny hrací kameny do protilehlého rohu.

PL: Halma

Každý z graczy ustawia swoje pionki w rogu planszy na wybranym przez siebie kolorze. Każdy gracz przesuwa się zawsze o jedno pole w kierunku przeciwnego rogu. Ruchy wykonuje się w kierunku pionowym, poziomym i po przekątnej. Jeśli za własnym pionkiem lub za pionkiem przeciwnika znajduje się wolne pole, to wolno przez ten pionek przeskoczyć. Przeskakiwać wolno także więcej pionków, ale pomiędzy nimi musi być zawsze wolne pole. Wygrywa ten, kto jako pierwszy umieści wszystkie własne pionki w przeciwnym rogu.

GR: Άλμα

Όλοι οι παίκτες τοποθετούν τα πούλια τους στη γωνία του ταμπλό παιχνιδιού του χρώματός τους. Όλοι οι παίκτες κινούνται κατά μία θέση προς τη φορά της απέναντι πλευράς. Οι κινήσεις πραγματοποιούνται σε κάθετη, οριζόντια και διαγώνια φορά. Αν πίσω από το δικό σας πούλι ή το πούλι του αντιπάλου υπάρχει ελεύθερη θέση, επιτρέπεται να πραγματοποιήσετε άλμα, ακόμα και πάνω από πολλά πούλια, εφόσον πάντα ανάμεσα υπάρχει μία ελεύθερη θέση. Οποιος καταφέρει να κινήσει όλα τα πούλια στην απέναντι γωνία είναι ο νικητής.

RUS: Халма

Каждый игрок выставляет свои шашки на угол игровой доски своего цвета. Каждый из игроков продвигается, соответственно, к противоположному от себя углу доски. Двигать шашки можно по вертикали, горизонтали и диагонали. Перепрыгивать можно, когда имеется свободная клетка позади собственной шашки или шашки соперника, также можно перепрыгивать через несколько шашек, пока между ними есть свободное поле. Выигрывает тот, кто первым соберет все шашки в противоположном от себя углу доски.

TR: Halma

Her oyuncu kendine ait rengi olan oyun taşlarını oyun tahtasının köşesine yerleştirir. Her oyuncu karşı tarafın yönünde bir alana doğru hareket eder. Hamleler yatay, dikey ve çapraz olarak gerçekleştirilir. Eğer bir oyuncunun yada karşı oyuncuya ait taşın olduğu alanın arkası boş ise, bu alan üzerinden atlanabilir. Birden fazla taş üzerinden de atlanabilir, eğer her zaman arasında bir alan boş ise. Karşı köşeye ilk olarak oyun taşlarını ulaştırın kişi oyunu kazanır.

SI: Halma

Vsak igralec postavi svoje figurice v kot igralnega polja svoje barve. Vsak igralec se premika po eno polje proti nasprotni strani. Dovoljeno je premikanje v navpični, vodoravni in diagonalni smeri. Če je za lastno ali nasprotnikovo figurico prosto polje, jo je dovoljeno preskočiti, lahko tudi večkrat, dokler je vmes po eno prazno polje. Kdor prvi prestavi vse figurice v nasprotni kot, je zmagovalec.

HRV: Halma

Svaki igrač postavlja žetone za igru u kut ploče svoje boje. Svaki igrač povlači žeton za jedno polje u smjeru suprotne strane. Povlači se okomito, vodoravno i dijagonalno. Ako je jedno polje slobodno iza vlastitog žetona ili žetona protivnika, ono se smije preskakati, čak i preko više žetona, ako je između njih jedno polje slobodno. Pobjednik je onaj tko najprije dovede sve žetone za igru u suprotan kut.

SK: Halma

Každý hráč umiestni svoje hracie kamene do rohových polí hracieho plánu svojej farby. Každý hráč ťahá vždy o jedno pole smerom k protihľanej strane. Ťahá sa zvislo, vodorovne a uhlopriečne. Ak je za vlastným alebo súperovým hracím kameňom voľné pole, môže sa preskočiť, a to aj cez viac kameňov, ak je medzi nimi vždy voľné pole. Víťazi hráč, ktorý ako prvý dostane všetky hracie kamene do protihľého rohu.

BG: Халма

Всеки играч поставя своите пулове в този ъгъл, който според плана съответства на неговия цвят. Всеки играч мести съответно по едно поле към противоположната посока. Преместването е възможно вертикално, хоризонтално и диагонално. Ако едно от полетата зад противниковия или собствения пул е свободно, то може да се прескоча, дори и през повече пулове, ако между отделните прескачания има винаги празно поле. Побеждава този играч, чийто пулове първо се намират на противоположната страна.

RO: Halma

Fiecare jucător își plasează piesele de joc în colțul suprafetei de joc de culoarea sa. Fiecare jucător mută câte un câmp în direcția părții opuse. Mutările se efectuează vertical, orizontal și diagonal. În cazul în care în spatele unei piese de joc proprii sau adverse se află un câmp liber, este permis să se sară, și peste mai multe piese, atât timp cât un câmp intermediar este mereu liber. Cine și-a adus mai întâi piesele de joc în colțul opus, a câștigat.

UA: Халма

Кожий гравець виставляє свої шашки в кутку ігрової дошки свого кольору. Кожен з гравців просувається відповідно, до протилежного від себе кутку дошки. Пересувати шашки можна по вертикалі, горизонталі та діагоналі. Перестрибувати можна, коли є вільна клітинка позаду власної шашки або шашки суперника, також можна перестрибувати через декілька шашок, поки між ними є вільне поле. Виграє той, хто першим збере усі шашки в протилежному від себе кутку дошки.

EST: Halma ehk Hiina kabe

Iga mängija valib ühe värvi ja paigutab oma mängunupud mänguplaani seda värvi nurka. Iga mängija liigub oma mängukorra ajal ühe välja võrra vastaskülje suunas. Käia võib nii vertikaalses, horisontaalses kui diagonaalses suunas. Kui enda või vastasmängija mängunupu taga on vaba väli, võib hüpata üle vastasmängija nupu. Võib hüpata ka üle mitme nupu, kui nende vahel on alati üks vaba väli. Võidab mängija, kes viib esimesena kõik oma mängunupud vastasasuvasse nurka.

LT: Chalma

Kiekvienas žaidėjas susidėlioja savo šaškes ant žaidimo lentos savo spalvos kampe. Kiekvienas žaidėjas paeina po langelių link priešingos pusės. Einama statmenai, gulsčiai ir įstrižai. Jei už savos arba varžovo šaškės yra laisvas langelis, per šaškę galima persokti. Taip pat galima persokti per kelias šaškes, jei tarp jų yra po laisvą langelį. Tas, kas pirmas visomis šaškėmis pereina į priešais esantį kampą, laimi.

LV: Stūriti

Katrs spēlētājs ievieto savas markas savas krāsas spēles galda stūrī. Katrs spēlētājs pārvieto uz vienu lauciņu pretējās pusēs virzienā. To pārvieto vertikāli, horizontāli un pa diagonāli. Ja aiz jūsu vai pretinieka markas ir brīvs lauciņš, jūs varat lēkt pat pāri vairākām markām, ja viens lauciņš starp tām ir brīvs. Pirmais uzvar spēlētājs, kuram visas markas atrodas pretējā stūrī.

يضع كل لاعب قطع اللعب الخاصة به في ركن من أركان لوحة اللعب. يقوم كل لاعب بشغل حقل في اتجاه الجانب المقابل. ويمكن التحريك في اتجاه عمودي وأقبي وقطري. لو كان هناك خلف قطعة اللعب الخاصة بك أو الخاصة باللاعب الآخر مكان فارغ فتستطيع أن تقفز بقطعتك لتشغله ويمكن أن تقفز فوق أكثر من قطعة ما دام متوفرًا مكان فارغ. ويكون فائزًا أول من ينقل كل قطع اللعب إلى الركن الآخر.

D: ACHTUNG! **GB:** WARNING! **F:** ATTENTION! **I:** AVVERTENZA! **NL:** WAARSCHUWING! **E:** ¡ADVERTENCIA! **P:** ATENÇÃO! **DK:** ADVARSEL! **S:** VARNING! **FIN:** VAROITUS! **N:** ADVARSEL! **H:** FIGYELMEZTETES! **CZ:** UPOZORNĚNÍ! **PL:** OSTRZEŻENIE! **GR:** ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! **RUS:** ВНИМАНИЕ! **TR:** UYARI! **SI:** OPOZORILO! **HRV:** UPOZORENJE! **SK:** UPOZORNENIE! **BG:** ВНИМАНИЕ! **RO:** AVERTISMENT! **UA:** УВАГА! **EST:** HOIATUS! **LT:** ĮSPĖJIMAS! **LV:** BRĪDINĀJUMS! **AR:** تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erstickungsgefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, guardar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningsfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytä tiedot. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan svelges! **H:** Kérjük, őrizze meg az információkat. Tisztítás: elemes játékok esetén száraz ruhával, műanyag játékoknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészek! **CZ:** Informace prosím uschovejte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknuty a vdechnuty. **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połknięte! **GR:** Παρακαλέσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgileri saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitve. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogoltnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progutati! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečenstvo udusenía. Malé kúsky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni se pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämbumise oht. Lämbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojus uždusti. Uždusimo pavojus dėl smulkių detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrīšanās risks mazo detaļu dēļ! **AR:** رُجى الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلع الطفل الأجزاء الصغيرة!

Simba Toys GmbH & Co. KG • Werkstr. 1 • 90765 Fürth • Germany • www.noris-spiele.de • Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindslveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор“, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉय्ज़ इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू), मुंबई – 400 059, भारत • Fabriquė en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabbricato in Cina 66661019