squadro®

ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX - France
www.gigamic.com

SQUADRO 07-2018

squadro®

CONTENTS
1 gameboard and 10 wooden game pieces (5 light and 5 dark), rulebook

CONCEPT AND GOAL OF THE GAME
Each player has 5 pieces of the same color. They will take turns moving a piece, respecting its ability to move. The first player to get four of their pieces to the other side of the board and back wins.

SETUP
Each player places their 5 pieces on their starting zone, behind the starting line, pointed toward the middle of the board. Each piece's point indicates its movement direction.

Fig. 1. Setup

PLAYING THE GAME
Randomly determine the first player.
On your turn, you must move one of your 5 pieces. The chosen piece moves a number of spaces equal to the number of points engraved beside its starting space, and always in a straight line in the direction it is pointed. Unless prevented from doing so, the piece must perform its entire movement.
If your piece ends its move on a space already occupied by one of your opponent's pieces, your piece jumps over it to stop directly behind it (see Passing Over Your Opponent's Piece).

Fig. 2. This piece advances 3 spaces.

When a piece has crossed the board and reached the opposite site, it immediately turns around (to point back toward the starting line) and stops its movement, even if it still had movement points remaining.

Its movement speed now depends on the number of points engraved beside the space on which it turned around.

Fig. 3. This piece has a movement speed of 3 spaces. It reaches the edge of the board after just two moves, and immediately turns around and stops (Fig. 3A); now it is the other player's turn. From now on, this piece will have a movement speed of 1 space (Fig. 3B).

As soon as a piece returns to its starting space, remove it from the board; it is no longer used.

PASSING OVER YOUR OPPONENT'S PIECES
If during its movement, one of your pieces passes over one or more of your opponent's pieces, it jumps over it/them, and stops its movement on the first empty space immediately after it/them (even if it still had movement points remaining). The piece(s) over which it jumped must go back to the edge:

- Pieces that have not yet turned around must return to their starting spaces *(Fig. 4A–B).*
- Pieces that have already made it to the other side must return to their turnaround space *(Fig. 5A–B).*

END OF THE GAME
The first player to make the round-trip with 4 of their 5 pieces wins the game.

squadro®

CONTENU
1 plateau et 10 pièces de jeu en bois (5 claires et 5 foncées), règle du jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU
Les joueurs disposent chacun de 5 pièces de même couleur. À chaque tour ils vont en déplacer une en respectant sa capacité de déplacement. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à ramener 4 de ses pièces à leur point de départ après leur avoir fait traverser le plateau dans les deux sens.

MISE EN PLACE
Chaque joueur place ses 5 pièces sur sa zone de départ, derrière la ligne gravée. La pointe de chaque pièce est tournée vers le centre du plateau ; cette pointe indique le sens de déplacement de la pièce.

Fig 1. Mise en place

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE
Le premier joueur est déterminé au hasard.
À son tour, chacun doit déplacer l'une de ses 5 pièces. La pièce choisie se déplace du nombre de cases équivalant au nombre de points gravés sur sa case de départ et toujours en ligne droite dans la direction indiquée par sa pointe. À moins d'en être empêchée, la pièce doit effectuer la totalité de son mouvement.
Si une pièce termine son déplacement sur une case déjà occupée par une pièce adverse, le joueur fait sauter sa pièce par-dessus celle de son adversaire et s'arrête derrière elle (voir paragraphe : passer au-dessus d'une pièce adverse).

Fig. 2 Cette pièce avance de 3 cases.

Lorsqu'une pièce a traversé le plateau et atteint le bord opposé, elle fait immédiatement demi-tour (elle pointe vers sa zone de départ) et arrête son mouvement, même s'il lui restait des points de déplacement.
Sa capacité de déplacement correspond dorénavant au nombre de points gravés sur la case sur laquelle elle a fait demi-tour.

Fig. 3 : cette pièce a une capacité de déplacement de 3 cases. Elle atteint le bord du plateau au bout de deux déplacements et fait immédiatement demi-tour (Fig.3A), puis c'est au tour du joueur suivant. Pour les prochains tours cette pièce aura une capacité de déplacement de 1 case (Fig.3B).

Dès qu'une pièce revient à sa case de départ, elle est retirée du plateau et n'est plus utilisée.

PASSER AU-DESSUS D'UNE OU PLUSIEURS PIÈCES ADVERSES
Si lors de son mouvement une pièce croise une voire plusieurs pièce(s) adverse(s), elle saute par-dessus et arrête son mouvement sur la case située immédiatement après (même s'il lui restait des points de déplacement).
La ou les pièces de l'adversaire croisées ainsi reviennent alors :
- sur leurs cases de départ, si elle n'ont pas encore fait demi-tour (*Fig. 4 A-B)*
- sur leurs cases de retournement, si elle ont déjà effectué l'aller (*Fig. 5 A-B)*

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur qui parvient à faire un aller-retour avec 4 de ses 5 pièces gagne la partie.

squadro®

INHALT
1 Spielbrett, 10 hölzerne Spielsteine (5 hell und 5 dunkel), Spielregeln.

SPIELZIEL
Jeder Spieler kontrolliert 5 Spielsteine einer Farbe. In seinem Zug kann ein Spieler 1 seiner Spielsteine seinem Bewegungswert entsprechend versetzen. Gewinner des Spiels ist derjenige, der zuerst 4 seiner 5 Spielsteine zurück auf ihre Startpositionen bringt, nachdem sie einmal das Spielbrett überquert haben.

SPIELAUFBAU
Die Spieler platzieren ihre 5 Spielsteine in ihrer Startzone, hinter der eingravierten Linie, sodass das spitze Ende jedes Steins in Richtung des Spielbretts zeigt. Das spitze Ende zeigt an, in welche Richtung ein Spielstein bewegt werden kann.

Bild 1. Spielaufbau

SPIELABLAUF
Wählt einen zufälligen Startspieler. In seinem Zug muss der Spieler, der an der Reihe ist, 1 seiner 5 Spielsteine bewegen. Der Spielstein darf um die Anzahl der Felder bewegt werden, die als Punkte neben seiner Startposition eingraviert ist. Dabei darf er nur innerhalb seiner Reihe, also in einer geraden Linie, nach vorne bewegt werden. Mit Ausnahme der unten beschriebenen Fälle muss der Spielstein um die volle Anzahl der angezeigten Bewegungspunkte gerückt werden. Endet der Zug eines Steins auf einem Feld, welches bereits von einem gegnerischen Spielstein besetzt ist, darf der Gegner übersprungen werden (siehe „Einen Gegner überspringen“).

Bild 2. Der Spielstein wird um 3 Felder nach vorne bewegt.

SONDERFALL 1: DAS ENDE DES SPIELBRETTS ERREICHEN
Erreicht ein Spielstein das Ende seiner Reihe, endet seine Bewegung, selbst wenn noch Bewegungspunkte übrig sind. Der Spielstein wird nun um 180° gedreht, sodass das spitze Ende des Steins in Richtung seiner Startposition zeigt. Ab dem nächsten Zug gilt für den Spielstein ein neuer Bewegungswert, angezeigt durch die Punkte neben dem Feld am Ende seiner Reihe.

Bild 3. Dieser Spielstein hat 3 Bewegungspunkte. Er erreicht das Ende des Spielbretts nach 2 Bewegungen und wird sofort herumgedreht (Bild 3A). Der nächste Spieler ist an der Reihe. In späteren Zügen darf dieser Spielstein nur noch um 1 Bewegungspunkt bewegt werden (Bild 3B).

Erreicht ein Spielstein erneut seine Startposition, wird er aus dem Spiel entfernt.

SONDERFALL 2: EINEN ODER MEHRERE GEGNER ÜBERSPRINGEN
Wenn ein Spielstein während seines Zuges einem oder mehreren gegnerischen Spielsteinen begegnet, darf er diese(n) überspringen und auf dem Feld dahinter landen (übrige Bewegungspunkte verfallen). Jeder gegnerische Spielstein, der übersprungen wurde, wird nun nach folgenden Regeln zurückgesetzt:

- entweder zu seiner Startposition, wenn er noch nicht am Ende seiner Reihe umgedreht wurde *(Bild 4 A-B)*,
- oder zum Feld gegenüber der Startposition, am Ende seiner Reihe, wenn er das Spielfeld bereits einmal komplett überquert hatte *(Bild 5 A-B)*.

SPIELENDE
Der erste Spieler, der 4 seiner 5 Spielsteine nach der Überquerung des Spielbretts zu ihrer Startposition zurückgebracht hat, gewinnt das Spiel.

squadro®

INHOUD:
1 speelbord, 10 houten speelstukken (5 lichtgekleurde en 5 donkergekleurde) en spelregels.

BESCHRIJVING EN DOEL VAN HET SPEL
Elke speler krijgt 5 speelstukken van dezelfde kleur. Tijdens hun beurt verplaatsen ze hun speelstukken volgens de geldende verplaatsingswaarde. De winnaar is de speler die als eerste 4 van zijn 5 speelstukken weet terug te brengen naar het startpunt na het oversteken van het bord.

VOORBEREIDING
Spelers plaatsen hun 5 speelstukken op hun startpunt, achter de gegraveerde lijn, waarbij de spitse top van elk speelstuk naar het midden van het bord gericht wordt. Deze spitse top geeft aan in welke richting het speelstuk beweegt.

Figuur 1: Spelvoorbereiding

SPELVERLOOP
Kies willekeurig een startspeler.
Tijdens zijn beurt moet de actieve speler één van zijn 5 speelstukken verplaatsen. Het gekozen speelstuk dient het aantal plaatsen dat aangegeven staat bij het startpunt, te verplaatsen; altijd in een rechte lijn, en in de richting waar het naartoe wijst. Een speelstuk dient altijd maximaal verschoven te worden, met uitzondering van twee hieronder beschreven situaties. Als een speelstuk op een positie terechtkomt waar al een speelstuk van een tegenstander staat, dan spring je daar over heen en stop je op de positie erachter. (Zie: ‘‘Spring over een speelstuk van een tegenstander” hieronder).

Figuur 2: Dit speelstuk verschuift drie posities.

Als het speelstuk eenmaal aan het einde van het bord komt, dan stopt zijn verplaatsing direct, zelfs als er nog verplaatsingswaarde resteert. Het speelstuk wordt dan omgedraaid zodat deze weer in de richting van het startgebied staat. Het speelstuk krijgt hierbij een nieuwe verplaatsingswaarde zoals aangegeven bij het punt waar je gestopt bent.

Figuur 3: Dit speelstuk heeft een verplaatsingswaarde van 3 posities. Na twee stappen heeft het speelstuk het einde van het bord bereikt en draait meteen om. (Fig.3A), het is nu de beurt van de volgende speler. In volgende beurten zal dit speelstuk slechts 1 positie verplaatsen. (Fig.3B).

Als het speelstuk eenmaal terug is bij het startpunt, dan wordt deze van het bord verwijderd en niet langer gebruikt tijdens dit spel.

SPRING OVER EEN SPEELSTUK VAN EEN TEGENSTANDER
Als een speelstuk tijdens het verplaatsen langs één of meerdere tegenstanders kruist, dan zal het hier overheen springen en stoppen op de positie erachter. (Resterende verplaatsingswaarde gaat verloren).
Elk speelstuk van een tegenstander waar overheen is gesprongen wordt nu teruggestuurd naar:
- het startpunt, als het nog niet omgedraaid is aan het einde van het bord. (*Zie Fig 4. A-B)*
- de overzijde van het bord, recht tegenover het startpunt, als het speelstuk het bord al wel overgestoken is. (*Zie Fig. 5 A-B)*

EINDE VAN HET SPEL
De eerste speler die 4 van zijn 5 speelstukken terug weet te brengen naar het startpunt na het oversteken van het bord, wint het spel.

squadro®

CONTENIDO
1 tablero y 10 piezas de madera (5 de color claro y 5 de color oscuro), reglas.

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO
Cada jugador controlará 5 piezas del mismo color. En su turno, el jugador tendrá que mover una pieza la cantidad de espacios de acuerdo a la cantidad de puntos que indiquen su movimiento. El ganador será el primer jugador que traiga 4 de sus 5 piezas nuevamente al punto inicial después de haber cruzado el tablero ida y vuelta.

MONTAJE DEL JUEGO
Los jugadores pondrán sus 5 piezas en la zona inicial, la cual está grabada en el tablero, con la parte puntiaguda de cada figura apuntando hacia el centro del tablero. La parte puntiaguda de la pieza indica la dirección en la que se moverá.

Fig. 1 Montaje del juego

COMO JUGAR
Se elige al primer jugador al azar. En su turno, el jugador activo deberá mover una de sus 5 piezas. La pieza elegida deberá moverse la misma cantidad de espacios tanto como la cantidad de puntos que se encuentran marcados en el tablero. Siempre se moverá en una línea recta y en la dirección en donde apunta la pieza. A excepción de algunos casos descritos en la parte inferior, siempre una pieza se moverá a su máxima capacidad. Si una pieza termina su movimiento en un espacio ocupado por la pieza de un oponente, este salta por encima y termina su movimiento justo detrás de él. (ver: “Saltando sobre la pieza de un oponente” mas adelante).

Fig. 2 esta pieza se mueve tres espacios

Una vez que la pieza haya alcanzado el final del tablero, esta se detiene inmediatamente, aún si tiene más movimientos restantes. Esta pieza luego se da vuelta para que apunte en dirección al punto inicial. Esta pieza ahora se mueve la nueva cantidad de puntos que indique el lugar al que ha llegado.

Fig. 3: Esta pieza tiene un valor de movimiento de 3 espacios. Ha alcanzado el punto final del tablero luego de moverse dos espacios por lo que se detiene y se le da vuelta inmediatamente. (Fig. 3A), ahora es el turno del siguiente jugador. En turnos futuros, esta pieza ahora solo se moverá 1 espacio (Fig. 3B).

Una vez que la pieza vuelve al punto inicial de la partida, esta se remueve del juego y no será usada.

SALTANDO SOBRE LA PIEZA DE UN OPONENTE
Si durante su movimiento una pieza se llegara a cruzar con una o varias piezas de un oponente, esta salta por encima de todas y se detiene en el espacio justo detrás de ellas. (Cualquier cantidad de movimientos que aun le sobren son perdidos). Cada pieza del oponente que haya sido saltado ahora será enviado a:

- Su punto inicial, si no había llegado aun al final del tablero. (*Fig. 4 A-B)*
- El espacio que se encuentra al final del tablero (opuesto al punto inicial) si ya ha cruzado por el tablero una vez. (*Fig. 5 A-B)*

FINAL DEL JUEGO
El primer jugador en traer 4 de sus 5 piezas de vuelta desde el punto inicial de partida luego de haber cruzado el tablero en ambas direcciones ganará el juego.

squadro®

MATERIALI
1 plancia e 10 pezzi in legno (5 chiari e 5 scuri), regolamento.

ORIGINE E SCOPO DEL GIOCO
Ciascun giocatore ha 5 pezzi dello stesso colore. Al proprio turno ne sposterà uno rispettando i limiti del suo movimento. Il primo giocatore che riporterà 4 dei suoi pezzi al loro punto di partenza, dopo aver fatto percorrere a ciascuno la plancia avanti e indietro, sarà il vincitore.

PREPARAZIONE
Ciascun giocatore colloca i suoi 5 pezzi sulla sua linea di partenza, dietro la traccia incisa. La punta di ogni pezzo è rivolta verso il centro della plancia; questa punta indica il senso dello spostamento di ogni pezzo.

Fig. 1. Preparazione del gioco

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA
Si sorteggia chi sarà il primo giocatore.
Al proprio turno, ogni giocatore deve muovere uno dei suoi 5 pezzi. Il pezzo scelto viene spostato di un numero di caselle corrispondente a quello dei punti incisi sulla casella di partenza, procedendo sempre in linea retta nella direzione indicata dalla sua punta. A meno di esserne impedito, il pezzo deve percorrere la quantità totale del movimento previsto. Se un pezzo termina il suo spostamento su una casella già occupata da un pezzo avversario, il giocatore fa saltare il suo pezzo al di là di quello dell'avversario e si ferma alle sue spalle (v. paragrafo; "passare al di là di un pezzo avversario).

Fig. 2 Questo pezzo avanza di tre caselle

Quando un pezzo raggiunge il lato opposto, viene girato di 180° (si dirige verso la sua linea di partenza) e il suo spostamento si blocca, anche se gli restano dei punti residui di spostamento. Da questo momento la sua capacità di spostamento corrisponde al numero di punti incisi sulla casella dove ha fatto l'inversione a 180°.

Fig. 3: questo pezzo ha una capacità di spostamento di 3 caselle. Raggiunge il bordo della plancia con due spostamenti e compie immediatamente l'inversione a 180° (Fig. 3a); adesso il turno passa all'avversario. Nei prossimi turni questo pezzo avrà una capacità di spostamento di 1 casella (Fig. 3b).

Quando un pezzo ritorna nella propria casella di partenza, viene tolto dal gioco e non più usato.

PASSARE AL DI LÀ DI UNO O PIÙ PEZZI DELL'AVVERSARIO
Se nel suo spostamento un pezzo incrocia uno o più pezzi avversari, viene fatto saltare al di là e si ferma sulla casella immediatamente alle loro spalle (anche se gli rimangono ancora punti di spostamento). Il pezzo o i pezzi dell'avversario che sono stati incrociati debbono allora ritornare:

- Sulla linea di partenza se non hanno ancora effettuato l'inversione. (*Fig. 4 a-b)*
- Sulla linea di inversione se hanno giù effettuato il percorso di andata. (*Fig. 5 a-b)*

FINE DELLA PARTITA
Il primo giocatore che riesce a completare un percorso di andata e ritorno con 4 dei suoi 5 pezzi sarà il vincitore.

squadro®

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 ταμπλό και 10 ξύλινα κομμάτια (5 ανοιχτόχρωμα και 5 σκουρόχρωμα), κανόνες.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης ελέγχει 5 κομμάτια του ιδίου χρώματος. Στο γύρο του, μετακινεί ένα κομμάτι ανάλογα με την τρέχουσα αξία κίνησής του. Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που θα επιστρέψει 4 από τα 5 κομμάτια του στη θέση εκκίνησης τους αφού διασχίσει το ταμπλό μπρος και πίσω.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι παίκτες τοποθετούν τα 5 κομμάτια τους στην ζώνη εκκίνησής τους, πίσω από την χαραγμένη γραμμή, με το μυτερό άκρο κάθε κομματιού να κοιτάζει προς το κέντρο του ταμπλό. Το μυτερό άκρο του κομματιού δείχνει την κατεύθυνση στην οποία αυτό κινείται.

Εικ. 1: Στήσιμο του παιχνιδιού

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επιλέξτε τυχαία τον πρώτο παίκτη.

Στο γύρο του, ο ενεργός παίκτης πρέπει να μετακινήσει ένα από τα 5 κομμάτια του. Το επιλεγμένο κομμάτι μετακινείται τόσες θέσεις, όσο το πλήθος των κουκίδων που είναι χαραγμένο στη θέση εκκίνησής του, πάντα σε ευθεία γραμμή, προς την κατεύθυνση που δείχνει το μυτερό άκρο.

Με εξαίρεση τις δυο περιπτώσεις που περιγράφονται παρακάτω, ένα κομμάτι πρέπει να κινηθεί το μέγιστο που του επιτρέπεται.

Αν ένα κομμάτι ολοκληρώσει την κίνησή του σε θέση που είναι κατειλημμένη από αντίπαλο κομμάτι, πηδάει από πάνω του και σταματάει ακριβώς από πίσω του (δείτε: «πηδώντας πάνω από ένα αντίπαλο κομμάτι» παρακάτω).

Εικ.2: Αυτό το κομμάτι κινείται τρεις θέσεις.

Όταν ένα κομμάτι φτάσει στην άλλη άκρη του ταμπλό, η κίνησή του αυτόματα σταματάει, ακόμα και αν έχει ακόμα διαθέσιμους πόντους κίνησης. Το κομμάτι στη συνέχεια περιστρέφεται έτσι ώστε να βλέπει τη θέση εκκίνησής του.

Αυτό το κομμάτι θα κινείται πλέον με την νέα αξία σε πόντους που είναι χαραγμένη στη θέση στην οποία σταμάτησε.

Εικ.3: Αυτό το κομμάτι έχει αξία κίνησης 3 θέσεις. Φτάνει στο τέλος του ταμπλό αφού έχει κινηθεί δυο θέσεις και αμέσως περιστρέφεται (εικ. 3Α). Κατόπιν ξεκινάει ο γύρος του επόμενου παίκτη. Σε επόμενους γύρους, αυτό το κομμάτι μπορεί να μετακινηθεί μόνο μια θέση (Εικ. 3Β).

Όταν ένα κομμάτι επιστρέψει στη θέση εκκίνησής του, βγαίνει από το παιχνίδι και δεν χρησιμοποιείται πλέον.

ΠΗΔΩΝΤΑΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΕΝΑ Η ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΝΤΙΠΑΛΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Αν, κατά τη διάρκεια της κίνησής του, ένα κομμάτι συναντήσει ένα ή περισσότερα αντίπαλα κομμάτια, πηδάει από πάνω του(ς) και σταματάει στη θέση ακριβώς από πίσω του(ς) (οι υπόλοιποι πόντοι κίνησης, αν υπάρχουν, χάνονται).

Κάθε αντίπαλο κομμάτι πάνω από το οποίο πήδηξε επιστρέφει:

- Είτε στην αρχική του θέση, αν δεν έχει φτάσει ακόμα στο άλλο άκρο του ταμπλό. (*Εικ. 4 Α-Β)*
- Είτε στη θέση στο άλλο άκρο του ταμπλό, απέναντι από την αρχική του θέση, αν έχει ήδη διασχίσει το ταμπλό μια φορά. (*Εικ. 5 Α-Β)*

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα επιστρέψει 4 από τα 5 κομμάτια του στη θέση εκκίνησής τους αφού διασχίσει το ταμπλό και προς τις δυο κατευθύνσεις είναι ο νικητής.

squadro®

CONTEÚDO:
1 tabuleiro, 10 peças de madeira (5 claras e 5 escuras), instruções.

RESUMO E OBJECTIVO DO JOGO
Cada jogador tem 5 peças da mesma cor. Na sua vez, desloca uma peça o número de espaços indicado na casa de partida. O vencedor é o primeiro jogador a conseguir atravessar o tabuleiro e trazer de voltar à casa de partida 4 das 5 peças.

PREPARAÇÃO DO JOGO
Os jogadores colocam as suas 5 peças na casa de partida, atrás da linha inscrita no tabuleiro, com o lado pontiagudo virado para o centro do tabuleiro. Essa ponta indica para que lado avança a peça.

Fig. 1: Preparação do jogo

DESENVOLVIMENTO DO JOGO
Escolhe-se à sorte o primeiro jogador.
Na sua vez, o jogador desloca 1 das suas 5 peças. A peça escolhida avança o número de espaços indicado pelos pontos inscritos na casa de partida, sempre em linha recta e na direcção que a peça aponta. Excepto nos dois casos abaixo, as peças avançam sempre o total do número de espaços indicado.
Se a peça terminar a jogada numa casa ocupada pela peça de um adversário, salta por cima dela e fica na casa seguinte (ver "Saltar por cima de peças").

Fig. 2: Esta peça avança 3 casas.

Fig. 3: O número inscrito na casa de partida desta peça é 3, por isso deve avançar 3 casas. Avança 2 casas, chega ao fim do tabuleiro, e dá imediatamente a volta (fig. 3A). Agora é a vez do próximo jogador. No turno seguinte, esta peça só avança 1 casa, a que faltava avançar do turno anterior (fig. 3B).

Quando a peça volta à casa de partida é retirada de jogo e não volta a ser utilizada.

SALTAR POR CIMA DE PEÇAS
Se durante a jogada uma peça se cruzar com peças dos adversários, salta por cima delas e pára na casa seguinte. Não pode avançar mais, mesmo que ainda não tenha avançado o número de casas indicado.
Às peças que foram saltadas por cima acontece uma das seguintes opções:
- Se ainda não tiverem chegado ao fim do tabuleiro e dado a volta, recuam até à casa de partida *(fig. 4 A-B)*.
- Se já tiverem atravessado o tabuleiro uma vez, recuam para a última casa do tabuleiro, oposta à casa de partida *(fig. 5 A-B)*.

FIM DO JOGO
O primeiro jogador a trazer de volta à casa de partida 4 das suas 5 peças, depois de atravessar o tabuleiro nas duas direcções, é o vencedor.

squadro®

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

1 játéktábla és 10 faelem (5 világos és 5 sötét), szabályfüzet.

A JÁTÉK CÉLJA

Mindkét játékos az 5 saját színű faelemét irányítja. A soron lévő játékosnak annyit kell lépnie az egyik elemével, amennyi annak aktuális mozgáspontja. A játékot az nyeri, aki először oda-vissza átszeli a táblát, és ér vissza a startpozíciójába legalább 4 elemével.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tegyétek a saját színű játékelemeiteket a startpozícióikra, a bevésett vonal mögé. Minden elemnek a hegyes vége mutasson a tábla közepének irányába. Az elemek hegyes vége nyílként mutatja az elem aktuális menetirányát.

1. ábra: a játék előkészületei

A JÁTÉK MENETE

Döntsétek el, ki legyen a kezdőjátékos.

A soron lévő játékosnak lépnie kell az 5 eleme egyikével. Minden elemmel annyit kell lépni, ahány bevésett pont látható a startmezője mellett – ez az elem aktuális mozgáspontja. Mindig egyenes vonalban kell lépni abba az irányba, amerre az elem hegyes vége mutat. Nem megengedett a mozgáspontnál kevesebbet lépni (kivételt képez két speciális eset, melyek a későbbiekben kerülnek ismertetésre). Amikor egy játékelem lépését egy másik elemre lépve fejezné be, az elemet egyszerűen át kell ugrani, és a mögötte lévő mezőre kell lépni (lásd az „Ellenfél elemének átugrása" pontot később).

2. ábra: 3-at kell lépni

Amint egy játékelem elér a tábla túloldalára a fordulópontig, a mozgását azonnal befejezi, még akkor is, ha maradt mozgáspontja. A játékelemet ekkor meg kell fordítani, hogy a hegyes vége a startmezője felé mutasson. Az elem mozgáspontja mostantól a most elfoglalt mező mellett látható.

3. ábra: ennek az elemnek 3 mozgáspontja van. Kettőt lépve elér a tábla túloldalára, és azonnal megfordul (3A). Most a másik játékos kerül sorra, de későbbi körökben ennek az elemnek már csak 1 mozgáspontja lesz (3B).

Amikor egy elem a tábla túloldaláról visszaért a kezdőpozíciójába, le kell venni a tábláról.

ELLENFÉL ELEMÉNEK ÁTUGRÁSA

Amikor egy játékelem mozgása közben átlépi az ellenfél egy vagy több elemét, átugorja őket, és a mögöttük lévő mezőn befejezi mozgását (esetleges további mozgáspontjai elvesznek).

Az ellenfél minden átugrott elemét vissza kell tenni a sor végére:

– Ha az átugrott elem még nem jutott el a tábla túloldalán lévő fordulópontig, akkor a startpozícióba kell visszatenni *(4A-B)*.

– Ha az átugrott elem már elérte a tábla túloldalán lévő fordulópontot, és onnan visszafelé tart, akkor a fordulópontra kell visszatenni *(5A-B)*.

A JÁTÉK VÉGE

A játék győztese az lesz, aki először visszatér legalább 4 játékelemével a startpozícióba, miután megjárta velük a fordulópontot.

squadro®

КОМПОНЕНТЫ:
1 игровое поле, 10 деревянных фишек (5 светлых и 5 тёмных), правила игры.

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ
Каждый игрок контролирует 5 фишек одного цвета. В свой ход игрок двигает одну фишку. Количество делений, на которое игрок может подвинуть каждую фишку, отмечено точками у края поля. Побеждает игрок, который первым пересёк поле и вернул 4 из 5 своих фишек обратно на линию старта.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
Игроки ставят свои 5 фишек на старт, перед высеченной линией, заострённым концом в центр игрового поля. Заострённый конец фишки обозначает направление её движения.

Рис.1 Подготовка к игре

ХОД ИГРЫ
Выберите случайным образом первого игрока.

В свой ход активный игрок передвигает одну из своих пяти фишек. Количество делений, на которые можно передвинуть вперёд выбранную фишку, отмечено точками у края поля. Двигать фишку можно только по прямой и только в ту сторону, куда направлен её заострённый конец. Кроме двух описанных ниже случаев фишку всегда передвигают на максимально возможное количество делений.

Если фишке игрока преграждает путь фишка соперника, она перепрыгивает через фишку соперника и останавливается на делении сразу за ней (см. «Перепрыгивание через фишку соперника»).

Рис.2 Эту фишку нужно передвинуть на три деления

Когда фишка достигает края поля, она немедленно прекращает движение, даже если обычно её можно подвинуть ещё на одно или несколько делений.

Затем фишку разворачивают заострённым концом в сторону линии старта.

Теперь фишку можно двигать дальше на столько же делений, сколько отмечено точками на краю поля напротив линии старта.

Рис.3: Эту фишку нужно передвинуть на 3 деления. Она достигает края поля, пройдя вперёд только два деления, и немедленно разворачивается. (Рис. 3-А). Ход переходит к другому игроку. Дальше эта фишка будет передвигаться только на одно деление (Рис.3-В).

Когда фишка возвращается на линию старта, её убирают и больше не используют в игре.

ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ ЧЕРЕЗ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО ФИШЕК СОПЕРНИКА
Если во время движения фишке игрока преграждает путь одна или несколько фишек соперника, фишка игрока перепрыгивает через неё (или через них) и останавливается на делении сразу за ними. На этом её перемещение заканчивается, даже если обычно её можно передвинуть ещё на одно или несколько делений.
Каждую фишку соперника, через которую перепрыгнули, отправляют обратно:

- либо на линию старта, если фишка ещё не дошла до края поля и не развернулась *(рис. 4, А-В)*.
- либо на край поля напротив линии старта, если фишка уже пересекла поле один раз *(рис. 5, А-В)*.

КОНЕЦ ИГРЫ
Игрок, который первым пересёк поле и вернул 4 из 5 своих фишек обратно на линию старта, объявляется победителем.

squadro®

OBSAH
1 herní plán, 10 dřevěných kamenů (5 světlé a 5 tmavé barvy), pravidla.

POPIS A CÍL HRY
Každý hráč vlastní pět kamenů stejné barvy. Ve svém tahu pohne jedním ze svých kamenů o tolik polí, kolik je zrovna jeho pohyb. Vítězem se stává hráč, který jako první dostane 4 ze svých 5 kamenů na jejich startovní pozici po té, co došly na druhou stranu herního plánu.

PŘÍPRAVA HRY
Hráči postaví svých pět kamenů na jejich startovní pozice za vyrytou čáru tak, aby jejich špičky směřovaly doprostřed pánu. Špička kamene ukazuje, kterým směrem se kámen pohybuje.

Obr. 1: Takto vypadá připravená hra.

PRŮBĚH HRY
Náhodně zvolte začínajícího hráče.
Ve svém tahu musí hráč pohnout jedním ze svých pěti kamenů. Zvolený kámen se pohne přesně o tolik polí, kolik teček je vyryto na jeho startovní pozici, v přímé linii a ve směru, který ukazuje jeho špička. Kromě dvou výjimek popsaných níže se kámen vždy musí pohnout o všechna pole.
Pokud kámen skončí svůj pohyb na poli, na kterém už stojí jiný kámen, přeskočí ho a posune se na pole těsně za ním (vizte „přeskakování soupeřových kamenů“ popsané níže).

Obr. 2: Tento kámen se pohnul o tři pole.

Pokud kámen dojde na konec herního plánu, jeho pohyb okamžitě končí, i kdyby mu zbývaly ještě nějaké kroky. Kámen se okamžitě otočí tak, aby jeho špička směřovala na jeho startovní pozici. Tento kámen se nyní pohybuje o tolik kroků, kolik teček je vyryto na pozici, na které právě stojí.

Obr. 3: Tento kámen se pohybuje rychlostí 3, přesto jeho pohyb končí už po dvou krocích, protože došel na konec plánu. Otočí se nazpátek a na tahu je druhý hráč. Tento kámen se nyní bude pohybovat rychlostí 1.

Jakmile se kámen vrátí na svou začínající pozici, je odstraněn ze hry a už se do ní nevrátí.

PŘESKAKOVÁNÍ SOUPEŘOVÝCH KAMENŮ
Kdykoliv během svého pohybu přejde kámen přes pole, na kterém je soupeřův kámen, přeskočí ho a skončí na místě těsně za ním. Jeho pohyb okamžitě končí.
Přeskočený kámen se vrací na svou začínající pozici, pokud ještě nedošel na konec plánu, anebo na konec plánu, pokud už se vrací zpátky.
Takto je možné přeskočit a tedy i vrátit více soupeřových kamenů, pokud jsou za sebou v řadě.

KONEC HRY
Hráč, který jako první dostane 4 ze svých 5 kamenů na jejich startovní pozici, se stává vítězem.

squadro®

SADRŽAJ

1 ploča i 10 drvenih figura za igru (5 svetlo obojenih i 5 tamno obojenih), pravila.

OPIS I CILJ IGRE

Svaki igrač kontroliše 5 figura u istoj boji. U njihovom potezu, pomeriće jedan deo prema njihovoj trenutnoj vrednosti kretanja. Pobednik je prvi igrač koji vrati 4 od 5 svojih delova nazad u svoju polaznu tačku nakon prelaska table napred i nazad.

POSTAVLJANJE IGRE

Igrači postavljaju svojih 5 figura za igranje u svoju početnu zonu, iza ugravirane linije, sa zašiljenim završetkom svake figure okrenutim prema sredini table za igranje. Zašiljeni završetak figura pokazuje smer u kome se one kreću.

Slika 1. Postavljanje igre

RASPORED IGRANJA

Nasumično odaberite prvog igrača.

U svom potezu, aktivni igrač mora da pomeri jednu od svojih 5 figura. Izabrana figura pomera se za onoliko polja koliko je tačkica ugravirano na početnom polju, uvek pravolinijski, u pravcu u kom je usmerena. Osim u dva slučaja koja su opisana u nastavku, figura se uvek kreće do svog punog kapaciteta kretanja.

Ako figura završi svoje pomeranje na polju koje je zauzeto protivničkom figurom, preskoči ga i zaustavlja se odmah iza njega. (pogledajte: «skakanje preko protivničke figure» ispod).

Slika 2. Ova figura pomera se za tri polja.

Jednom kada figura dodje do kraja table, njeno pomeranje odmah se zaustavlja, čak i ako ima preostali kapacitet kretanja. Figura se onda okreće kako bi se usmerila u pravcu njenog početnog polja.

Ova figura se sada kreće za onu vrednost koja je tačkicama ugravirana na tom polju na koji je upravo stala.

Slika 3. Ova figura ima vrednost pomeranja od 3 polja. Ona dolazi do kraja table nakon pomeranja za dva polja i odmah se okreće. (Slika 3A), sada je potez sledećeg igrača. U sledećem potezu, ova figura će se pomeriti samo za jedno polje. (Slika 3B).

Kada se figura vrati na početnu tačku, ona se uklanja iz igre i ne koristi se više.

SKAKANJE PREKO JEDNE ILI VIŠE PROTIVNIČKIH FIGURA

Ako, tokom svog kretanja, figura naiđe na jednu ili više protivničkih figura, preskoči je/ih i stane na polje tačno iza nje/njih.

(Preostalo kretanje se gubi).

Svaka protivnička figura koja je preskočena vraća se ili na:

- Njeno početno polje, ako se još nije okrenula na kraju table. (Slika 4 A-B)
- Polje na kraju table, suprotno njenom početnom polju, ako je već jednom prešla celu tablu. (Slika 5 A-B)

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji je vratio 4 od svojih 5 figura nazad na polaznu tačku nakon prelaska table u oba smera pobeđuje.

squadro®

VSEBINA
1 igralna plošča in 10 lesenih figur (5 svetlih in 5 temnih), pravila.

OPIS IN CILJ IGRE
Vsak igralec vzame pet figur v enaki barvi. Ko ste na potezi, premaknete eno izmed svojih figur za toliko polj, kot je vrednost premika te figure. Zmagovalec je tisti, ki prvi pripelje štiri figure v svoji barvi čez igralno ploščo in nazaj - na začetno izhodišče.

PRIPRAVA IGRE
Igralca položita figure v svoji barvi na začetna izhodišča, za gravirano črto. Obrneta jih tako, da so koničasti deli usmerjeni proti sredini plošče. Koničasti del kaže, v katero smer se figura premika.

Slika 1: Priprava igre.

POTEK IGRANJA
Naključno izberita prvega igralca.

Igralec, ki je na potezi, mora premakniti eno izmed svojih petih figur. Izbrana figura se premakne za toliko mest, kot je vgraviranih pik zraven njenega začetnega polja. Vedno se mora premikati v ravni liniji, v smer, v katero kaže njegov koničasti del. Razen v spodaj opisanih primerih, se mora figura vedno premakniti za toliko polj, kot določajo pike. Če figura konča svoj premik na polju, ki ga zaseda nasprotnikova figura, ga preskoči in se ustavi na polju za njim (glej: skok čez nasprotnikovo figuro).

Slika 2: Ta figura se premakne za tri polja.

Ko figura doseže konec igralne plošče, se njena pot tam ustavi, tudi če ji glede na označeno število pik, ostane še kakšen premik. Figuro nato obrnete, tako da njen koničasti del kaže nazaj proti izhodišču. Ta figura se zdaj premika glede na novo vrednost premikov, ki jo označujejo pike zraven končnega polja, na katerem stoji.

Slika 3: Ta figura se premika za 3 mesta. Po 2 premikih je dosegla konec igralne plošče. Ne glede na preostali premik, pa se na končnem mestu ustavi in obrne nazaj proti izhodišču (Slika 3A). Zdaj je na vrsti naslednji igralec. V naslednjih potezah se bo ta figura premikala le za 1 polje (Slika 3B).

Ko se figura vrne na začetno točko, jo odstranite iz plošče. V tej igri je ne boste več potrebovali.

SKOK ČEZ ENO ALI VEČ NASPROTNIKOVIH FIGUR
Če figura med premikanjem po svoji poti naleti na nasprotnikovo figuro, jo preskoči in se ustavi na polju za njo. (Preostale točke premikanja so izgubljene).Vsako nasprotnikovo figuro, ki ste jo preskočili, postavite nazaj na:

-njeno začetno izhodišče, če še ni uspela doseči končne točke na nasprotnem koncu plošče *(Slika 4 A-B).*

-na končno mesto na nasprotni strani plošče, če je že uspela prečkati ploščo *(Slika 5 A-B).*

KONEC IGRE
Prvi igralec, ki pripelje štiri od petih svojih figur nazaj na začetno izhodišče, potem ko prečkajo ploščo v obe smeri, je zmagovalec.

squadro®

SADRŽAJ
1 ploča, 10 drvenih figura (5 svijetlih i 5 tamnih), pravila.

OPIS I CILJ IGRE
Svaki igrač igra s 5 figura iste boje. Kad je na potezu, pomiče jednu figuru u skladu s njezinom pokretnom vrijednosti. Pobjednik je igrač koji prvi vrati 4 od 5 figura na njihovo početno mjesto nakon što je prešao ploču u obije strane.

POSTAVLJANJE IGRE
Igrači postavljaju svojih 5 figura u početnu zonu, iza gravirane crte, sa šiljastim krajem figure prema centru ploče. Šiljasti kraj figure pokazuje smjer kretanja figure.

Slika 1: Postavljanje igre

SLIJED IGRE
Nasumice odaberite igrača koji će početi igru.

Kad je na potezu, aktivni igrač pomiče jednu od 5 figura. Odabrana figura pomiče se za toliko mjesta koliko je točaka ugravirano na početnoj poziciji, uvijek u ravnoj liniji, u smjeru šiljastog kraja. Osim u dva primjera, koji su opisani niže, figura se uvijek kreće za onoliko točaka, koliko je njena vrijednost.

Ako figura završi svoj pokret na mjestu koje je već zauzeto protivnikovom figurom, skače preko nje i stane na mjesto odmah iza nje. (Vidi niže: 'skakanje preko protivnikove figure'.)

Slika 2: Ova figura se pomiče za 3 mjesta

Kad figura jednom stigne do kraja ploče, ona se zaustavi, bez obzira ima li još točaka kretanja. Figuru okrenemo tako da je usmjerena natrag prema početnom mjestu. Ta figura se sada kreće po novoj vrijednosti, koja se određuje točkama na mjestu na kojem je stala.

Slika 3: Ova figura ima mogućnost kretanja 3 mjesta. Kad stigne do kraja ploče nakon što se pomakla za 2 mjesta, ona se okreće (3A), i na redu je sljedeći igrač. Kod ponovnog poteza, ta figura ima mogućnost kretanjaza jedno mjesto. (slika 3B)

Kad se figura jednom vrati na početno mjesto, uklonimo je iz igre i više je ne upotrebljavamo.

SKAKANJE PREKO JEDNE ILI VIŠE PRITIVNIKOVIH FIGURA
Ako figura, pomičući se, sretne jednu ili više protivnikovih figura, preskače ih i stane na mjesto odmah iza nje/njih. (Tada gubi točke mogućnosti kretanja.)

Svaka preskočena protivnikova figura šalje se natrag:

-Na početno mjesto ukoliko se još nije okrenula na kraju ploče *(4 A-B)*

-Na mjesto na kraju ploče suprotno od početnog mjesta, ukoliko je već prešla ploču *(5 A-B)*

KRAJ IGRE
Prvi igrač koji vrati 4 od 5 figura na njihovo početno mjesto nakon što je prešao ploču u oba smjera, pobjednik je u igri.

squadro®

SISALDAB

1 mängulaud ja 10 puidust mängunuppu (5 heledat ja 5 tumedat), mängureeglid.

KIRJELDUS JA MÄNGU EESMÄRK

Mõlemal mängijal on 5 ühte värvi nuppu. Oma mängukorra ajal liigutab mängija ühte oma nuppudest vastavalt selle liikumispunktide väärtusele. Mängu võidab mängija, kes suudab esimesena tuua 4 nuppu viiest tagasi alguspunkti, pärast mängulaua edasi-tagasi ületamist.

MÄNGU ALUSTAMINE

Mängijad asetavad oma 5 nuppu graveeritud joone taha starti, iga nupp terava ninaga laua keskkoha suunas. Nupu nina määrab tema liikumissuuna.

Joon 1. Mängu alustamine

MÄNGU KÄIK

Loosige esimene mängija.
Oma mängukorral peab aktiivne mängija liigutama ühte oma 5 nupust. Valitud nupp liigub nii mitme ruudu võrra, kui on graveeritud punkte sellele ruudule, millel nupp asub. Liikumine toimub alati otsejoones ning suunas, kuhu nupu nina osutab. Nupp liigub alati maksimum-liikumispunktide võrra, välja arvatud kahel allpool kirjeldatud juhul.
Kui nupp lõpetab liikumise ruudul, millel asub vastane, hüppab ta tollest üle ja peatub tema selja taga (vaata: “vastase nupust üle hüppamine” allpool).

Joon.2 See nupp liigub kolm ruutu.

Kui nupp jõuab mängulaua teise serva, lõpeb tema liikumine kohe, isegi kui tal on veel liikumispunkte järel. Seejärel pööratakse nupp ümber, ninaga alguspunkti poole tagasi.
See nupp saab järgmisel korral liikuda nii palju, kui määrab punktide väärtus sellel ruudul, kus ta peatus.

Joon.3 : Selle nupu liikumisväärtus on 3 ruutu. Ta jõuab laua lõppu, olles liikunud kahe ruudu võrra ja pöörab kohe ümber (Joon.3A), nüüd on teise mängija kord. Tulevasel mängukorral liigub see nupp ainult 1 ruudu võrra (Joon.3B).

Kui nupp jõuab tagasi oma alguspunkti, eemaldatakse ta mängust ja teda rohkem ei kasutata.

ÜHEST VÕI MITMEST VASTASE NUPUST ÜLE HÜPPAMINE

Kui liikumise ajal ristub nupu tee ühe või mitme vastase nupuga, hüppab ta üle selle/nende ja peatub ruudul selle/nende selja taga. (Ta kaotab ülejäänud liikumispunktid).
Iga vastase nupp, millest üle hüpati, saadetakse nüüd tagasi kas:

- oma algusruudule, kui ta ei ole veel jõudnud mängulaua lõpus ümber pöörata. *(Joon. 4 A-B)*
- ruudule mängulaua lõpus, algusruudu vastas, kui ta on laual juba ümber pööranud. *(Joon. 5 A-B)*

MÄNGU LÕPP

Mängu võidab mängija, kes toob esimesena 4 nuppu viiest tagasi nende alguspunkti, pärast laua ületamist mõlemas suunas.

squadro®

SPĒLES KOMPLEKTS

1 spēles laukums, 10 koka spēles kauliņi (5 gaišā krāsā un 5 tumšā krāsā), noteikumi.

SPĒLES MĒRĶIS UN APRAKSTS

Katrs spēlētājs spēlē ar 5 vienas krāsas kauliņiem. Savā gājienā spēlētājs pakustina vienu kauliņu tik, cik liela ir tā kauliņa pašreizējā kustību vērtība. Spēlē uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais ar 4 no 5 saviem kauliņiem veic ceļu turp un atpakaļ pāri laukumam.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlētāji novieto savus 5 kauliņus savā sākuma zonā aiz iegravētas līnijas ar spico katra kauliņa malu pavērstu uz spēles laukuma centru. Spicā kauliņa mala norāda to, kādā virzienā to var kustināt.

Att. 1. Sagatavošanās spēlei

SPĒLES GAITA

Pēc nejaušības principa izvēlieties, kurš sāks spēli.

Savā gājienā aktīvais spēlētājs pakustina vienu no saviem pieciem kauliņiem. Izvēlēto kauliņu drīkst pakustināt tik lauciņu taisni uz priekšu tajā virzienā, kuru norāda spicā mala, un tik daudz, cik norāda pie sākuma punkta iegravētie punktiņi. Ar kauliņu vienmēr iet uz priekšu visu norādīto kustību vērtību, izņemot divos gadījumos, kas aprakstīti zemāk.

Ja kauliņš beidz gājienu uz lauciņa, kur jau atrodas pretinieka kauliņš, tad tas pārlec tam pāri un apstājas tieši aiz tā (skatīt:"lēkšana pāri pretinieka kauliņam" zemāk).

Att. 2. Šis kauliņš paiet 3 soļus.

Tiklīdz kauliņš ir sasniedzis laukuma otru pusi, tā gājiens beidzas pat tad, ja vēl ir atlikuši kustību punkti. Tad kauliņu apgriež otrādi, lai spicā mala būtu pavērsta pret starta vietu.

Šis kauliņš turpmāk tiek pārvietots par tik punktiem, cik norāda vieta, uz kuras tas tagad ir apstājies.

Att. 3. : Šī kauliņa kustību vērtība ir 3. Tas sasniedz laukuma malu pēc 2 soļiem un uzreiz apgriežas otrādi (att.3A). Tagad ir nākamā spēlētāja gājiens. Turpmāk šis kauliņš kustēsies vienu soli (att.3B).

Tiklīdz kauliņš sasniedz starta vietu, tā tas tiek noņemts no laukuma un spēlē vairs nepiedalās.

LĒKŠANA PĀRI VIENAM VAI VAIRĀKIEM PRETINIEKA KAULIŅIEM

Ja sava gājiena laikā kauliņa ceļā ir viens vai vairāki pretinieka kauliņi, tad tas pārlec tam/tiem pāri un apstājas tieši aiz pretinieka kauliņa (atlikušie kustību punkti tiek zaudēti).

Katrs pretinieka kauliņš, kuram ir pārlēkts pāri, tiek aizsūtīts atpakaļ uz:

- starta vietu, ja vien tas nav apgriezies apkārt laukuma otrā pusē *(att. 4 A-B)*;
- vietu, kur kauliņš tika apgriezts otrādāk, ja tas bija sasniedzis laukuma otru malu *(att. 5 A-B)*.

SPĒLES BEIGAS

Pirmais spēlētājs, kurš ar 4 no saviem 5 kauliņiem ir veicis ceļu turp un atpakaļ pāri laukumam un nonācis atpakaļ starta vietā, uzvar spēlē.

squadro®

ŽAIDIMO RINKINYS

1 žaidimo lenta ir 10 medinių figūrėlių (5 šviesios spalvos ir 5 tamsios spalvos), žaidimo taisyklės.

ŽAIDIMO APRAŠYMAS IR TIKSLAS

Kiekvienas žaidėjas turi po 5 tos pačios spalvos figūrėles. Savo ėjimo metu žaidėjas turi žaidimo lentoje į priekį pagal nurodytą skylučių skaičių perkelti po vieną savo figūrėlę. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris lentoje nueina pirmyn ir atgal, ir pirmasis atgal į pradžios laukelius susigrąžina 4 iš 5 savo figūrėlių.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai sudeda 5 savo figūrėles pradžios laukeliuose už linijos taip, kad kiekvienos figūrėlės smaigalys būtų nukreiptas į lentos vidų. Figūrėlės smaigalys nurodo kryptį, kuria figūrėlė juda.

1 pav. Pasiruošimas žaidimui

ŽAIDIMO EIGA

Atsitiktine tvarka nuspręskite, kuris žaidėjas pradės žaidimą.

Savo ėjimo metu žaidėjas turi perkelti vieną iš 5 savo figūrėlių. Pasirinkta figūrėlė turi paeiti į priekį per tiek laukelių, kiek skylučių yra jos pradžios laukelyje. Visada judama tiesia linija, ta kryptimi, į kurią nukreiptas figūrėlės smaigalys. Išskyrus abu žemiau aprašytus atvejus, figūrėlė visada paeina per tiek laukelių, kiek nurodyta skylučių.

Jei figūrėlė užbaigia savo ėjimą ant laukelio, kuriame yra priešininko figūrėlė, ji ją peršoka ir pastatoma už jos. (žr. skyrių „Priešininko figūrėlės peršokimas“).

2 pav. Ši figūrėlė į priekį paeina tris laukelius.

Kai figūrėlė pasiekia lentos pabaigą, ji toliau nebejuda, net jei dar liko nepanaudotų ėjimo taškų. Tada figūrėlė apsukama ir jos smaigalys nukreipiamas į pradžios laukelį. Dabar ši figūrėlė juda pagal naują skylučių skaičių, nurodytą laukelyje, kuriame ji ką tik sustojo.

3 pav.: Ši figūrėlė į priekį juda per 3 laukelius. Paėjusi tik du laukelius į priekį ji pasiekė lentos pabaigą ir yra iškart apsukama. (3A pav.), dabar yra kito žaidėjo ėjimas. Būsimų ėjimų metu ši figūrėlė judės tik 1 laukeliu į priekį (3B pav.).

Kai figūrėlė grįžta į pradžios laukelį, ji pašalinama iš žaidimo ir daugiau nebenaudojama.

VIENOS AR DAUGIAU PRIEŠININKO FIGŪRĖLIŲ PERŠOKIMAS

Jei atliekant ėjimą figūrėlė prieina vieną ar kelias priešininko figūrėles, ji ją/jas peršoka ir sustoja laukelyje už jos/jų. (Likę ėjimo taškai prarandami.)

Kiekviena priešininko figūrėlė, kuri buvo peršokta, dabar grąžinama arba:

- į jos pradžios laukelį, jei ji dar nebuvo pasiekusi lentos pabaigos ir nebuvo apsukta. (*4 A-B pav).* arba
- į lentos gale priešais pradžios laukelį esantį laukelį, jei figūrėlė jau kartą perėjo lentą. *(5 A-B pav).*

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis į pradžios laukelius susigrąžina 4 iš 5 savo figūrėlių po to, kai jos lenta nueina pirmyn ir atgal.

squadro®

CONȚINUT
1 tablă de joc și 10 piese din lemn (5 deschise la culoare, 5 închise la culoare), regulament.

DESCRIERE ȘI SCOPUL JOCULUI:
Fiecare jucător controlează câte 5 piese de aceeași culoare. Pe tura sa fiecare trebuie să mute câte o piesă în funcție de valoarea sa de mutare actuală. Câștigătorul este acel jucător care ajunge primul cu 4 din cele 5 piese ale lui înapoi în poziția inițială, după ce a fost traversată tabla de joc.

PREGĂTIREA JOCULUI:
Jucătorii își așează cele 5 piese în zona lor de start, în spatele liniei evidențiate, cu vârful ascuțit al fiecărei piese îndreptat către centrul tablei de joc. Vârful ascuțit al piesei indică direcția în care se deplasează aceasta.
Fig. 1. Pregătirea jocului*

DESFĂȘURAREA JOCULUI:
Alegeți în mod aleatoriu primul jucător
Pe tura lui jucătorul activ trebuie să mute una dintre cele 5 piese. Piesa aleasă se mută cu atâtea spații câte puncte sunt marcate în locul de unde pornește, mereu într-o linie dreaptă, în direcția în care este orientată piesa.
În afară de cazurile descrise mai jos, o piesă se mută mereu pe distanța maximă.
Dacă o piesă își încheie mutarea pe un spațiu ocupat de un oponent, sare peste el și se oprește în spatele lui. (vezi «săritura peste piesa oponentului» mai jos).
Fig. 2. aceasta piesă se mută 3 spații.*

Odată ce o piesă ajunge la capătul tablei de joc, deplasarea sa se încheie imediat, chiar dacă mai are puncte rămase nefolosite. Piesa este apoi întoarsă, orientarea sa fiind către locul de unde a pornit. Această piesă se mută în continuare în funcție de valoarea indicată de spațiul pe care s-a oprit.

Fig. 3: Această piesă are capacitatea de mutare de 3 spații. Ajunge în capătul tablei de joc după ce s-a deplasat cu 2 spații și se întoarce imediat. (Fig.3A*). Acum este rândul următorului jucător. În turele următoare, această piesă se va muta doar cu câte 1 spațiu (Fig.3B*).*

Odată ce o piesă se întoarce în poziția de start, de la începutul jocului, este scoasă din joc și nu mai poate fi folosită.

SĂRITURA PESTE UNA SAU MAI MULTE PIESE ALE OPONENTULUI:
Dacă, în timpul mișcării, o piesă întâlnește una sau mai multe piese ale oponentului, sare peste ele și se oprește în spațiul din spatele lor. (Punctele rămase sunt pierdute).

Fiecare piesă a oponentului peste care s-a sărit este trimisă înapoi la:
- Spațiul de pornire, dacă nu s-a întors încă la capătul tablei de joc. *(Fig. 4 A-B*)*
- Spațiul din capătul tablei de joc, opus spațiului de unde a pornit inițial, dacă deja a traversat tabla de joc o dată. *(Fig. 5 A-B*)*.

SFÂRȘITUL JOCULUI:
Primul jucător care aduce 4 din cele 5 piese ale lui înapoi în poziția inițială după ce a traversat tabla de joc în ambele direcții câștigă jocul.

* Imaginile la care se face referire pot fi găsite la sfârșitul broșurii.

squadro®

游戏配件
1个游戏图版、10块木板(5个浅色、5个深色)和1份游戏说明书。

游戏描述及目标
一位玩家操控同个颜色的5块木板，轮到你的时候，根据规定的步数，移动其中一块木板，最先有4块木板横跨图版并折返回起点的玩家获胜。

游戏设置
玩家将自己的5块木板放在自己的起点区域，也就是刻痕之后，此外，所有木板尖尖的地方朝着图版的中央，尖尖的地方表示木板前进的方向。
游戏设置详见图1

游戏流程
随机决定起始玩家。
轮到你的时候，你必须移动其中一块木板，移动的步数取决于起点区域刻痕旁的点点数，移动时只能直线移动，方向为木板尖尖的方向。
除了下面的两个特殊状况以外，步数一定都要用完。
如果你的木板移动的路上有对手的木板了，你必须跳过他，并且停在他的后面。(详见：下方的「跳过对手的木板」)
图2-该木板移动三步

如果木板到达图版的末端，不管还有没有步数都立即停下来，接着将木板转180度，让尖尖的地方指向他来的地方(起点区域)。
接下来这块木板移动的步数要看新的规定啰！一样在刻痕旁边。
图3：这块木板需移动3步，该木板在第二步的时候到达了图版末端，所以立即停止(图3A)，接着轮到对手，下次轮到该玩家时，该木板需移动1步(图3B)。

每当有一块木板回到起点区域，该木板立即移除游戏，本局游戏不再使用。

跳过对手的木板
如果在你的回合中，你的木板跳过一个或多个对手的木板时，当你越过它(们)时，你的木板必须立刻停止，停在木板的正后方(没用完的步数就算了)。
当对手的木板被跳过时，每一个被跳过的木板必须回到：

- 如果还没抵达对面，也就是图版的末端，该木板需回到起点区域。参见图4A-B
- 如果已经抵达过图版的末端，也就是说该木板往起点区域前进时，回到图板末端。参见图5A-B

游戏结束
最先有4块木板横跨图版并折返回起点的玩家获胜。

squadro®

遊戲配件
1個遊戲圖版、10塊木板(5個淺色、5個深色)和1份遊戲說明書。

遊戲描述及目標
一位玩家操控同個顏色的5塊木板，輪到你的時候，根據規定的步數，移動其中一塊木板，最先有4塊木板橫跨圖版並折返回起點的玩家獲勝。

遊戲設置
玩家將自己的5塊木板放在自己的起點區域，也就是刻痕之後，此外，所有木板尖尖的地方朝著圖版的中央，尖尖的地方表示木板前進的方向。
遊戲設置詳見圖1

遊戲流程
隨機決定起始玩家。
輪到你的時候，你必須移動其中一塊木板，移動的步數取決於起點區域刻痕旁的點點數，移動時只能直線移動，方向為木板尖尖的方向。
除了下面的兩個特殊狀況以外，步數一定都要用完。
如果你的木板移動的路上有對手的木板了，你必須跳過他，並且停在他的後面。
(詳見：下方的「跳過對手的木板」)
圖2-該木板移動三步

如果木板到達圖版的末端，不管還有沒有步數都立即停下來，接著將木板轉180度，讓尖尖的地方指向他來的地方(起點區域)。
接下來這塊木板移動的步數要看新的規定囉！一樣在刻痕旁邊。
圖3：這塊木板需移動3步，該木板在第二步的時候到達了圖版末端，所以立即停止(圖3A)，接著輪到對手，下次輪到該玩家時，該木板需移動1步(圖3B)。

每當有一塊木板回到起點區域，該木板立即移除遊戲，本局遊戲不再使用。

跳過對手的木板
如果在你的回合中，你的木板跳過一個或多個對手的木板時，當你越過它(們)時，你的木板必須立刻停止，停在木板的正後方(沒用完的步數就算了)。
當對手的木板被跳過時，每一個被跳過的木板必須回到：
- 如果還沒抵達對面，也就是圖版的末端，該木板需回到起點區域。參見圖4A-B
- 如果已經抵達過圖版的末端，也就是說該木板往起點區域前進時，回到圖板末端。參見圖5A-B

遊戲結束
最先有4塊木板橫跨圖版並折返回起點的玩家獲勝。

סקוואדרו®

תכולת המשחק
לוח המשחק
10 חלקי משחק מעץ (5 בהירים ו–5 כהים)

מטרת המשחק
לכל שחקן 5 חלקי משחק בצבע זהה. בכל תור יזיז השחקן חלק משחק אחד בהתאם למספר הצעדים המסומן שלו. המנצח הוא השחקן ש–4 מתוך 5 חלקי המשחק שלו חזרו לקו ההתחלה לאחר שכבר חצו את כל הלוח לאורכו.

הכנת המשחק
כל שחקן מניח את חמשת חלקי המשחק שלו בעמדת הפתיחה, מאחורי הקו המשורטט, כאשר הקצה המחודד של החלק פונה למרכז הלוח. הקצה המחודד מסמן את כיוון ההתקדמות (*איור 1: הכנת הלוח*).

מהלך המשחק
החליטו באופן אקראי מיהו השחקן הפותח. השחקן הראשון יזיז את אחד מחלקי המשחק שלו, לבחירתו. מספר הצעדים שכל חלק משחק יכול להתקדם מסומן בעמדת ההתחלה שלו בנקודות. התזזזה תהיה תמיד רק בקו ישר, בכיוון החוד, והשחקן חייב להתקדם בדיוק על–פי מספר הצעדים האפשרי, למעט שני מקרים שיתוארו להלן.
אם חלק משחק נבלם על ידי חלק של שחקן שני, הוא מדלג עליו ונעצר מיד (ראו "דילוג מעל חלק של שחקן שני" בהמשך). *איור 2: החלק הזה מתקדם 3 צעדים.*
כאשר חלק מגיע אל סוף הלוח, ההתקדמות שלו נעצרת באופן מיידי, אפילו אם על פי הנקודות הוא יכול להתקדם צעדים נוספים. כעת החלק שלו מסתובב והחוד פונה לכיוון הנגדי על עבר עמדת הפתיחה. כעת החלק ינוע על פי הנקודות המסומנות במקום שבו עצר.
איור 3: החלק נע במקבצים של 3 צעדים. הוא הגיע לקצה הלוח אחרי התקדמות של 2 צעדים בתור האחרון והסתובב מיד לכיוון השני. (איור 3א') , כעת תורו של השחקן השני. בתור הבא החלק הזה יתקדם צעד אחד בכל תור (איור 3ב').

כאשר חלק מגיע בחזרה לעמדת הפתיחה הוא יוצא מהלוח ואין בו שימוש.

דילוג מעל חלק או חלקים של השחקן השני
אם במהלך התור נתקלתם בחלק או חלקים של השחקן השני, דלגו מעליו או מעליהם ועצרו מיד (לא ניתן "לצבור" נקודות התקדמות לתור הבא). החלק או החלקים של השחקן השני חוזרים בחזרה אל אחת מהנקודות הבאות:
– עמדת הפתיחה, כאשר הדילוג התבצע לפני ששחקן זה הסתובב בחזרה בסוף הלוח (*איור 4 א'-ב'*)
– העמדה בסוף הלוח, ממול עמדת הפתיחה, כאשר השחקן כבר הגיע אליה והסתובב. (*איור 5 א'-ב'*).

סיום המשחק
השחקן הראשון שיחזיר לעמדת ההחלה 4 מתוך 5 הכלים שלו אחרי שכבר הגיע לנקודה הנגדית הוא הזוכה במשחק.

squadro®

اجزاء بازی:

1 صفحه و 10 مهره‌ی چوبی (5 مهره‌ی روشن و 5 مهره‌ی تیره) و کتابچه‌ی راهنما.

هدف کُلّی بازی

هر بازیکن، با 5 مهره‌ی همرنگ بازی می‌کند. هر بازیکن، در نوبت خود، یکی‌از مهره‌هایش را بر مبنای "توان حرکتی" که در آن لحظه دارد، حرکت می‌دهد. بازیکنی که زودتر از رقیب، 4 مهره‌ی خود را به‌سمت مقابلِ صفحه بُرده و سپس به خط آغاز خود برگرداند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی

هر بازیکن، 5 مهره‌ی خود را در منطقه‌ی آغاز، پُشت خط حکّاکی‌شده و به‌شکلی‌که نوکِ مهره‌ها به‌سمتِ داخلِ صفحه‌ی بازی باشد، چیدمان می‌کند. نوک مهره، نشان‌دهنده‌ی جهتی است که مهره، در آن، حرکت می‌کند.

تصویر 1: چیدمان ابتدایی بازی

رَوند بازی

آغازکننده‌ی بازی را به‌شکل توافقی تعیین کنید.
هر بازیکن، در نوبت خود، باید یکی‌از 5 مهره‌اش را حرکت بدهد. مهره‌ی انتخاب‌شده، به‌اندازه‌ی تعداد نقطه‌های حکّشده در جایگاه فعلی‌اش ("ارزش حرکتی"اش) و فقط روبه‌جلو (در جهتی که نوک مهره نشان می‌دهد) حرکت می‌کند.
بجُز دو موردی که در ادامه توضیح داده می‌شود، مهره همواره باید دقیقاً به‌اندازه‌ی تعداد نقطه‌ها حرکت کند:
اگر حرکتِ یک مهره، در جایی به پایان برسد که یکی‌از مهره‌های رقیب در آن است، مهره، از روی مهره‌ی رقیب پریده و در قضای پُشت‌سرِ آن می‌نشیند (در ادامه، بخش "پریدن از روی مهره‌ی رقیب" را ببینید).

تصویر 2: این مهره، 3 خانه به‌جلو می‌رود...

به‌محض آن‌که مهره‌ای به خط پایان (سمت مقابل صفحه) می‌رسد، حرکتش تمام می‌شود، حتی اگر کم‌تر از تعداد نقطه‌ها حرکت کرده باشد.
سپس مهره سَروته می‌شود تا بتواند به نقطه‌ی آغاز خود برگردد.
این مهره هم‌اکنون می‌تواند به‌اندازه‌ی تعداد نقطه‌های جایگاه فعلی‌اش حرکت کند.

تصویر 3: ارزش حرکتی این مهره، 3 است. مهره، پس‌از 2 حرکت به خط پایان رسیده و بلافاصله سَروته می‌شود (تصویر 3A). حالا نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. در نوبت‌های بعدی، این مهره (مهره‌ی سَروته‌شده) فقط می‌تواند 1 واحد حرکت کند (تصویر 3B).

به‌محض آن‌که مهره‌ای، به جایگاه آغازین خودش برگشت، از بازی بیرون گذاشته می‌شود.

پریدن از روی یک یا چند مهره‌ی رقیب

اگر مهره‌ای، در هنگام حرکت، به یک یا چند مهره‌ی حریف برسد، از روی آن یا آن‌ها پریده و دقیقاً در فضای پُشت سرِ آن یا آن‌ها می‌نشیند (و بدون توجه به ارزش حرکتی‌اش، حرکتش در همین‌جا به پایان می‌رسد).

هرکدام از مهره‌های رقیب که مهره‌ای از روی‌شان پریده باشد، برمی‌گردد به:
- **اگر هنوز سَروته نشده باشد (4A-B)، به جایگاه آغازینش!**
- **اگر یک بار تا خط پایان رفته و سَروته شده باشد (5A-B)، به خط پایان (سمت مقابل صفحه)!**

پایان بازی

بازیکنی که زودتر از رقیب، 4 مهره از 5 مهره‌ی خود را 2 بار، از این‌سو به آن‌سوی صفحه بُرده و به خط آغازشان برگرداند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

squadro®

İÇİNDEKİLER

1 ahşap oyun alanı ve 10 ahşap piyon (5 açık renkli ve 5 koyu renkli), kullanım kılavuzu.

OYUNUN TANIMI VE AMACI

Her oyuncu aynı renkten 5 ahşap piyonu kullanır. Sırası gelen oyuncu piyonunu mevcut hareket değerine göre oynar. 5 piyonundan 4'ünü oyun alanını ileri geri turladıktan sonra başlangıç noktasına geri getiren oyuncu oyunu kazanır.

OYUNUN HAZIRLANMASI

Oyuncular 5 adet piyonunu, her piyonun sivri ucu oyun alanının ortasına bakacak şekilde, oyulmuş çizginin arkasına, başlangıç alanlarına koyarlar. Piyonun sivri ucu, hareket ettiği yönü gösterir.

Şekil 1. Oyunun hazırlanması

OYUNUN OYNANIŞI

Oyuna başlayacak oyuncu rastgele seçilir.

Sırası gelen oyuncu 5 Piyonundan birini oynamak zorundadır. Seçilen piyon, başlangıç noktasında kazınmış olan nokta şekli ile belirtilen değer kadar hareket eder. Daima düz bir şekilde, işaret edilen yöne doğru. Aşağıda açıklanan durumlar dışında, bir piyon her zaman tam hareket kapasitesinde hareket eder.Bir piyon hareketini rakibin işgal ettiği bir alan üzerinde sonlandırırsa, bunun üzerinden atlar ve hemen arkasında durur. (bkz. "Rakibin Bir veya Daha Çok Piyonu Üzerinden Atlamak ").

Şekil 2. Bu piyon üç kare ilerler.

Bir piyon oyun alanının sonuna ulaştığında, hareket edebileceği alan olsa bile hareketi orada durur. Daha sonra piyon, başlangıç alanının yönüne doğru geri dönecek şekilde çevrilir. Bu piyon, şimdi yeni durduğu alanda belirtilen yeni noktalı değerde hareket eder.

Şekil 3. Bu piyon 3 alanlı bir hareket değerine sahiptir. İki alanı hareket ettirdikten sonra oyun alanının sonuna ulaşır ve hemen döner (Şekil 3A), şimdi diğer oyuncunun sırası. Gelecek turda, bu piyon sadece 1 kare ilerleyecektir (Şekil 3B).

Bir piyon başlangıç noktasına geri döndüğünde, oyundan çıkartılır ve artık kullanılmayacaktır.

RAKİBİN BİR VEYA DAHA ÇOK PİYONU ÜZERİNDEN ATLAMAK

Eğer hareketi sırasında, bir piyon, rakibinin bir veya daha çok piyonunu geçerse, onların üzerinden atlar ve arkasındaki boşlukta durur (kalan hamle haklarını kaybeder).

Üzerinden atlanılan rakip piyonları aşağıdaki sebeplerle geri gönderilir;

-Eğer oyun alanının sonundan henüz dönmedi ise, başlangıç noktasına döner. (Şekil 4 A-B)

-Rakip piyonun dönüş yolunda üzerinden atlanırsa, başlangıç noktasına değil, başlangıç noktasının karşısındaki boşluğa döner. (Şekil 5 A-B)

OYUNUN SONU

5 parçasından 4'ünü her iki yöne de geçtikten sonra başlangıç noktasına geri getiren ilk oyuncu oyunu kazanır.

squadro®

스콰드로

구성물
게임판 1개, 나무 게임말 10개(밝은색 5개, 어두운색 5개), 규칙서

게임 개요 및 목적
각 플레이어는 한 색깔 나무말 5개를 가져갑니다. 차례가 되면, 플레이어는 나무 말 1개를 현재 이동 범위만큼 움직입니다. 자신의 말 5개 중 4개를 시작 위치로 다시 넣었다면, 즉시 승리합니다!

게임 준비
플레이어는 자신의 색깔 게임말 5개를 표시된 시작 위치에 놓습니다. 말을 놓을 때, 뾰족한 부분이 게임판 가운데를 바라보도록 놓아야 합니다. 게임말은 뾰족한 부분이 향하는 방향으로만 이동할 수 있습니다.

그림 1. 게임 준비 모습

게임 진행
시작 플레이어를 무작위로 정합니다. 시작 플레이어부터 한 번씩 차례를 가집니다. 차례가 되면, 플레이어는 게임말 중 하나를 움직여야 합니다. 각 말이 이동하는 칸 수(이동력)는 그 말의 시작 위치에 점으로 표시되어 있습니다. 또한 게임말은 앞으로, 직선으로만 움직입니다.
아래 두 예외상황을 제외하면, 항상 정확히 표시되어 있는 만큼의 칸 수를 움직여야 합니다.
이동하는 중에 상대방의 말이 이미 있는 칸에 도착했다면, 그 바로 뒤 칸으로 이동한 후 남은 이동력에 상관없이 그 자리에 멈춥니다("상대방 말 뛰어넘기"를 참조하세요).

그림 2. 이 게임말은 3칸을 이동합니다.

게임말이 게임판의 반대편 끝 칸에 도착했다면, 남은 이동력에 상관없이 그 자리에 멈춥니다. 그리고 나서 그 게임말을 반대 방향으로 돌립니다(다시 개임말의 뾰족한 부분이 게임판 가운데를 향하도록 합니다). 해당 칸에는 새로운 이동력 표시가 새겨져 있습니다. 이제부터 해당 말은 새 이동력만큼 움직입니다.

그림 3. 이 게임말은 3칸 이동합니다. 게임말이 2칸만 이동해서 반대편 끝에 도착했습니다. 남은 이동력 1칸은 버리고, 즉시 말을 반대 방향으로 뒤집습니다. 상대편의 차례가 됩니다. 반대편 끝 칸에 이동력이 1칸으로 표시되어 있기 때문에, 다음 차례부터 이 말은 1칸만 움직이게 됩니다.

게임말이 반대편에 도달했다가 시작 위치로 돌아왔다면, 그 게임말을 즉시 게임에서 제거합니다.

하나 이상의 상대방 게임말을 뛰어넘을 때
이동 중에 상대방 게임말이 있는 칸에 도착하거나 지나치게 되면, 그 칸을 뛰어넘어 다음 칸으로 이동하고, 남은 이동력과 상관없이 그 자리에 멈춥니다.

이 때, 내 말이 뛰어넘은 상대방 말은 즉시 다음과 같이 움직입니다:
- 만약 첫 시작 지점에서 출발했고 게임판 반대편에 도착하지 않았다면, 첫 시작 지점으로 되돌아갑니다. 그림 4 a-b를 참조하세요.
- 이미 반대편 끝 칸에 도착해서 뒤집힌 말이라면, 반대편 끝 칸으로 되돌립니다. 그림 5 a-b를 참조하세요.

게임 종료
먼저 자신의 말 5개 중 4개를 게임판을 왕복하여 첫 시작지점으로 다시 넣은 플레이어가 게임에서 승리합니다.