

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

Kalaha

DE

 2

 6 - 99

 10 min. - ∞

Ziel des Spiels:

Gewinner ist, wer am Ende des Spiels die meisten Steine in seiner großen Mulde, im Folgenden **Kalaha** genannt, gesammelt hat.

So wird gespielt:

- Legen Sie das Spielbrett **quer** zwischen beide Spieler.
- Füllen Sie in **alle Mulden 4 Steine**. Die beiden **Kalaha** bleiben zu Beginn leer.
- Die **Kalaha rechts** von einem Spieler ist seine.
- Das Los bestimmt den ersten Spieler.
- Der Spieler **wählt auf seiner Seite eine** der sechs **Mulden aus**, entnimmt **alle** Steine und legt diese Steine dann einen nach dem anderen **gegen den Uhrzeigersinn** in die nachfolgenden Mulden. Abgelegt wird immer nur ein Stein in eine Mulde.
- Kommt der Spieler beim Ablegen der Steine über seine eigene Kalaha, so wird auch hier ein Stein abgelegt. Hat er noch Steine übrig, so werden diese auf der Seite des Gegners wiederum einer nach dem anderen abgelegt. Hat der Spieler so viele Steine übrig, dass er bis zur gegnerischen Kalaha Steine ablegen kann, so darf er dort keinen Stein ablegen und fährt auf seiner eigenen Seite fort.
- Die Steine, die sich in den **Kalahas** befinden, werden nicht mehr entnommen.

Achtung der letzte Stein hat zwei wichtige Bedeutungen:

1. Landet der letzte Stein während dieses Zuges **in der eigenen Kalaha**, darf dieser Spieler einen weiteren Zug machen. Das kann sich auch mehrfach **wiederholen**.
2. Landet der letzte Stein in einer **leeren Mulde auf der eigenen Seite** darf **dieser Stein und alle Steine aus der gegenüberliegenden Mulde** des Gegners entnommen und in die eigene Kalaha gelegt werden. Damit ist der Zug des Spielers beendet und der Gegner ist an der Reihe. Sollte die gegenüberliegende Mulde leer sein, bleibt der letzte Stein in der Mulde und der Zug ist beendet.

So ist das Spiel beendet:

- Das Spiel ist beendet, sobald auf einer Seite alle sechs Mulden leer sind.
- Achtung: Hat der Spieler gegenüber noch Steine in seinen Mulden, darf er alle Steine in seine eigene Kalaha legen.
- Nun erst werden die gesammelten Steine in der Kalaha ausgezählt.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Steine in seiner Kalaha hat.

Mancala

GB

The aim of the game:

The winner of the game is the one, who has collected at the end of the game most of the stones in his great hollow, which in the following is named **Kalaha**.

How to play the game:

- Place the board across between the two players.
- Put **four stones in all hollows**. The two **Kalaha** remain empty at the beginning.
- Every player has his **Kalaha on his right**.
- The first player is chosen by lot.
- The player **selects on his side one** of the six **hollows** and takes **all** stones. Then he puts these stones one by one **anticlockwise** in subsequent hollows. Only one piece is put a hollow.
- If the player gets, while he drops the stones, to his own Kalaha, he will also put there one stone. If he still has stones, the player will place them on the side of the opponent, one after the other. If the player has left so many stones that he can put them in the opposing Kalaha, he will not drop there a stone and he will continue on his own side.
- The stones that are located in the **Kalahas** are no longer taken.

Note the last stone has two important meanings:

1. If the last stone lands **in the players's own Kalaha** while he is making a move, the player may make an additional move. This can be **repeated** several times.
2. If the last stone lands in **an empty hollow on the player's side**, he can take **this stone and all stone on the opposing hollow of the other player** and he can place them in his own Kalaha. By doing so the player finishes his move and then is the opponent's turn. If the opposite hollow is empty, the last stone remains in the hollow and the move is finished.

How the game ends:

- The game ends when all six hollows one side are empty.
- Attention: When the opponent still has pieces in his hollows, he can put all the pieces in his Kalaha.
- Then, finally, the collected stones are counted.

The player with the higher number of stones in his Kalaha wins.

Awalé

FR

But du jeu:

Pour gagner la partie, il faut avoir accumulé à la fin de la partie le plus de graines possible dans son grand trou, appelé **kalaha**.

Règles du jeu:

- Positionnez le plateau de jeu **en travers** entre les deux joueurs.
- Disposez **4 graines dans chaque trou**. Au début du jeu, les deux **kalahas** restent vides.
- Le **kalaha situé à droite** du joueur lui appartient.
- Le premier à jouer est tiré au sort.
- Le joueur **choisit l'un** des six **trous situés de son côté**, en retire **toutes** les graines et les dispose ensuite l'une après l'autre dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** dans les trous suivants. Une seule graine peut être déposée dans un trou.
- Si le joueur passe par son kalaha lorsqu'il dépose les graines, il doit également y déposer une graine. S'il lui reste des graines, le joueur doit à nouveau les déposer dans les trous de son adversaire l'une après l'autre. S'il reste au joueur autant de graines qu'il puisse en déposer dans le kalaha de son adversaire, il ne déposera aucune graine dans le kalaha mais il doit continuer de son côté à lui.
- On ne déplace plus les graines qui se trouvent dans les **kalahas**.

Attention, la dernière graine possède deux significations importantes:

1. Si la dernière graine atterrit lors de ce tour dans le **kalaha du joueur dont c'est le tour**, le joueur peut rejouer un deuxième tour. Cela peut se **produire plusieurs fois de suite**.
2. Si la dernière graine atterrit dans un **trou vide du côté du joueur dont c'est le tour**, **cette graine et toutes les graines du trou adverse situé en face** sont retirées et récupérées par le joueur dont c'est le tour, qui les place alors dans son kalaha. Ainsi se termine le tour du joueur et c'est à son adversaire de jouer. Si le trou situé en face est vide, la dernière graine reste dans le trou et le tour est terminé.

Fin du jeu:

- Le jeu se termine dès que les six trous d'un côté sont vides.
- Attention: si le joueur d'en face a encore des graines dans ses trous, il peut placer toutes les graines dans son propre kalaha.
- Ce n'est qu'à partir de ce moment que toutes les graines du kalaha sont comptées.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de graines remporte la partie.

Kalaha

ES

Objetivo del juego:

Ganador es quien al final de la partida ha reunido la mayor cantidad de fichas en el hoyo grande que le corresponde, denominado de aquí en adelante **Kalaha**.

Se juega de la siguiente manera:

- Coloque el tablero de juego en sentido **transversal** entre ambos jugadores.
- Llene **todos los hoyos con 4 fichas**. Las dos **Kalaha** al comienzo permanecen vacías.
- A cada jugador corresponde la **Kalaha** que se encuentra a su mano **derecha**.
- El azar determina quién comienza el juego.
- El jugador que comienza **elige de su lado uno** de los seis **hoyos**, extrae **todas** las fichas que en éste se encuentran y luego las deposita una tras otra dentro de los hoyos subsiguientes **en contra del sentido de las agujas del reloj**. Se deposita siempre sólo una ficha dentro de un hoyo.
- Si al depositar las fichas el jugador pasa por su propia Kalaha, también dentro de ésta deposita una ficha. Si aún le sobran más fichas, continúa depositando fichas del lado del contrincante una tras otra. En dado caso que al jugador le sobren tantas fichas que le sea posible llegar hasta la Kalaha del contrincante, no podrá depositar ninguna ficha allí, sino que deberá seguir depositando fichas en los hoyos de su propio lado.
- Las fichas que se encuentran dentro de las **Kalahas** ya no serán extraídas.

Atención, la última ficha tiene dos significados importantes:

1. Si la última ficha cae durante esta jugada **dentro de la propia Kalaha**, este jugador puede hacer una jugada adicional. Es posible, además, que esto se repita **varias veces**.
2. Si la última ficha cae dentro de un hoyo **vacío del propio lado, ésta ficha y todas las fichas que se encuentran en el hoyo opuesto del lado** del contrincante podrán ser tomadas y colocadas dentro de la propia Kalaha. De esta forma, la jugada termina y le toca el turno al contrincante. Si el hoyo opuesto del lado del contrincante está vacío, la ficha permanecerá dentro del propio hoyo y la jugada habrá finalizado.

De esta forma termina el juego:

- El juego finaliza una vez que todos los seis hoyos de uno de los lados estén vacíos.
- Atención: si el jugador de enfrente aún tiene fichas en sus hoyos, le está permitido depositar todas las fichas dentro de su propia Kalaha.
- Apenas ahora se cuenta el número de fichas acumuladas en la Kalaha.

Gana aquel jugador que tenga el mayor número de fichas en su Kalaha

Kalaha

IT

Scopo del gioco

Vince chi, alla fine del gioco, avrà raccolto il maggior numero di pietre nella propria casa più grande, detta **Kalaha**.

Regole del gioco

- Posizionare la tavola di gioco **in diagonale** tra i due giocatori.
- **Ogni casa** deve essere riempita con **4 pietre**. Inizialmente entrambe le **Kalah** sono vuote.
- La **Kalaha a destra** del giocatore è di sua proprietà.
- Inizia il giocatore scelto a sorte.
- Il giocatore **sceglie una** delle sei **case dal proprio lato**, raccoglie **tutte** le pietre e le deposita una dopo l'altra **in senso antiorario** nelle case successive. In ogni casa deve essere sempre depositata solo una pietra.
- Quando il giocatore arriva alla propria Kalaha, vi deposita comunque la pietra. Se ha ancora a disposizione delle pietre, dovrà depositarle dal lato dell'avversario, una casa dopo l'altra. Se il giocatore ha abbastanza pietre da arrivare alla Kalaha dell'avversario, non dovrà depositarvi pietre, ma proseguire dal proprio lato.
- Le pietre che si trovano nelle **Kalaha** non potranno più essere prese.

Attenzione: l'ultima pietra ha due significati importanti

1. Se l'ultima pietra del giro cade **nella propria Kalaha**, il giocatore ha diritto a ripetere il giro. Questo può essere ripetuto **più volte**.
2. Se l'ultima pietra cade **in una casa vuota dal proprio lato**, il giocatore prende **tale pietra più tutte quelle che si trovano nella casa di fronte** dell'avversario e le deposita nella propria Kalaha. Dopodiché il giro del giocatore è completato ed è il turno dell'avversario. Se la casa di fronte è vuota, l'ultima pietra viene depositata nella casa e il giro è terminato.

Fine del gioco

- Il gioco termina quando tutte le sei case del proprio lato sono vuote.
- Attenzione: se l'avversario ha ancora pietre nelle sue case, potrà posizionarle tutte nella sua Kalaha.
- Solo a questo punto vengono contate le pietre nelle Kalaha.

Vince il giocatore che ha più pietre nella propria Kalaha.

Kalaha

NL

Doel van het spel:

Degene die aan het einde van het spel de meeste stenen in zijn grote kom, hierna **kalaha** genoemd, heeft verzameld, is de winnaar.

Spelregels:

- Leg het spelbord **dwars** tussen de twee spelers in.
- Vul **alle kommetjes met elk 4 stenen**. De twee **kalaha's** blijven in het begin leeg.
- De **kalaha rechts** van een speler behoort aan die speler toe.
- Er wordt geloot wie mag beginnen.
- De speler **kiest aan zijn kant een** van de zes **kometjes**, haalt **alle** stenen eruit en legt deze stenen een voor een **tegen de richting van de wijzers van de klok** in de hierna volgende kommetjes. Er wordt steeds maar een steen in een kommetje gelegd.
- Wanneer de speler bij het afleggen van de stenen bij zijn eigen kalaha komt, wordt ook hier een steen in gelegd. Wanneer de speler nog stenen over heeft, worden deze aan de kant van de tegenstander opnieuw een voor een geplaatst. Wanneer de speler zoveel stenen over heeft dat hij tot aan de kalaha van de tegenstander stenen kan neerleggen, mag hij hier geen steen plaatsen en gaat hij door aan zijn eigen kant.
- De stenen die in de **kalaha's** liggen, worden niet meer gepakt.

Let op: De laatste steen heeft twee belangrijke betekenissen:

1. Wanneer de laatste steen tijdens deze beurt **in de eigen kalaha** terechtkomt, krijgt deze speler nog een beurt. Dat kan zich ook meerdere keren **herhalen**.
2. Wanneer de laatste steen in een **leeg kommetje aan de eigen kant** terechtkomt, mogen **deze steen en alle stenen uit het tegenoverliggende kommetje** van de tegenstander worden gepakt en in de eigen kalaha worden gelegd. Hiermee is de beurt van de speler over en is de tegenstander aan de beurt. Wanneer het tegenoverliggende kommetje leeg is, blijft de laatste steen in het kommetje en is de beurt over.

Zo eindigt het spel:

- Het spel is over zodra aan een kant alle zes kommetjes leeg zijn.
- Let op: Wanneer de speler tegenover nog stenen in zijn kommetjes heeft, mag hij alle stenen in zijn eigen kalaha leggen.
- Nu pas worden de verzamelde stenen in de kalaha geteld.

De speler die de meeste stenen in zijn kalaha heeft verzameld, heeft gewonnen.

Kalaha

DK

Formål med spillet:

Vinderen er den, der ved slutningen af spillet har samlet flest brikker i sin store fordybning, efterfølgende kaldet **kalaha**.

Der spilles sådan:

- Brættet lægges på tværs mellem de to spillere.
- Der lægges **4 brikker i alle fordybninger**. De to **kalaha'er** forbliver tomme i starten.
- **Den kalaha, der er til højre** for en spiller, tilhører ham.
- Der trækkes lod om, hvem der starter.
- Spilleren **vælger på sin side en** af de seks **fordybninger**, fjerner **alle** brikker og lægger så disse brikker en efter en **mod uret** i de efterfølgende fordybninger. Der lægges altid kun en brik i en fordybning.
- Hvis spilleren kommer forbi sin egen kalaha, så lægges der også en brik heri. Hvis han stadig har brikker til overs, så lægges disse en efter en på modstanderens side. Hvis spilleren har så mange brikker til overs, at han kan lægge brikker frem til modstanderens kalaha, så må han ikke lægge nogen brik deri, men fortsætter på sin egen side.
- Brikkerne, som befinder sig i **kalaha'erne**, må ikke fjernes.

Bemærk : Den sidste brik har to vigtige betydninger:

1. Hvis den sidste brik i denne rykning lander i **egen kalaha**, må denne spiller foretage en ekstra rykning. Dette kan **gentage** sig flere gange.
2. Hvis den sidste brik lander i en **tom fordybning på egen side**, må **denne brik og alle brikker fra den overfor liggende fordybning** hos modstanderens fjernes og lægges i egen kalaha. Dermed er spillerens rykning slut, og det er modstanderens tur. Hvis den overfor liggende fordybning er tom, bliver den sidste brik i fordybningen, og rykningen er slut.

Sådan slutter spillet:

- Spillet er slut, når alle seks fordybninger på en side er tomme.
- Bemærk: Hvis modstanderens stadig har brikker i sine fordybninger, må han lægge alle brikker i sin egen kalaha.
- Først nu tælles de samlede brikker i kalaha'en.

Vinderen er den, der har flest brikker i sin kalaha.

Kalaha

SE

Målet med spelet:

Vinnare är den som i slutet av spelet har samlat de flesta stenarna i sin stora grop, som i det följande kallas **Kalaha**.

Så här spelar man:

- Lägg spelbrädan **diagonalt** mellan de båda spelarna.
- Fyll **4 stenar i var och en av de 4 groparna**. De båda **Kalaha** förblir tomma i början.
- Varje spelare har **sin kalaha till höger** om sig.
- Lotten bestämmer vilken spelare som börjar.
- Spelaren **väljer på sin sida en av de sex groparna**, tar ut **alla** stenar och lägger dessa stenar en efter en **moturs** i de efterföljande groparna. Endast en sten åt gången läggs i en grop.
- Om spelaren kommer över sin egen kalaha när denne lägger ner en sten skall det även läggas en sten där. Om spelaren har stenar kvar placeras dessa en efter en på motståndarens sida. Om en spelare har så många stenar kvar att denne kan lägga stenar fram till motståndarens kalaha får spelaren inte lägga någon sten där och fortsätter på sin egen sida.
- De stenar som finns i **kalahas** tas inte ut igen.

Observera: Den sista stenen har två viktiga betydelser:

1. Om stenen under detta drag hamnar i **den egna kalaha**, får denna spelare göra ett drag till. Det kan också **upprepas** flera gånger.
2. Om den sista stenen hamnar i en **tom grop på den egna sidan** får **denna sten och alla stenar i motståndarens grop mittemot** tas ut och läggas i den egna kalahan. Därmed är spelarens drag avslutat och det är motståndarens tur. Om gropen mittemot skulle vara tom förblir den sista stenen i gropen och draget är avslutat.

Så här avslutas spelet:

- Spelet är avslutat så snart alla sex gropar är tomma på ena sidan.
- Observera: Om spelaren mittemot fortfarande har stenar i sina gropar får denne lägga alla stenar i sin egen kalaha.
- Först nu räknas de samlade stenarna i kalahan.

Vinnare är den som har flest stenar i sin kalaha.

Kalaha

PL

Cel gry:

Wygrywa osoba, która na koniec gry zgromadziła najwięcej kamieni w swojej bazie, nazywanej dalej **kalaha**.

Tak się gra:

- Połóż planszę **w poprzek** pomiędzy obydwu graczy.
- Wsyp do **wszystkich dołków po 4 kamienie**. Obie **bazy kalaha** pozostają na początku puste.
- Do każdego gracza należy **baza kalaha** znajdująca się po jego **prawej stronie**.
- Losowanie wyznacza pierwszego gracza.
- Gracz **wybiera po swojej stronie jeden** spośród sześciu **dołków**, wyciąga **wszystkie** kamienie i układa je po kolei **w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara** w kolejnych dołkach. Odkłada się zawsze po jednym kamieniu do każdego dołka.
- Jeśli gracz przy przekładaniu kamieni będzie przechodził przez własną bazę kalaha, to tam również odkłada jeden kamień. Jeśli zostaną mu jakieś kamienie, wtedy rozkłada je kolejno po stronie przeciwnika. Jeśli gracz ma tak dużo kamieni, że wystarczy mu aż do bazy kalaha przeciwnika, wtedy nie wolno mu odłożyć tam żadnego kamienia, tylko kontynuuje on dalej po swojej stronie.
- Kamieni, które już się znajdują w **bazie kalaha**, nie wyjmuje się.

Uwaga : Ostatni kamień ma dwa ważne znaczenia:

1. Jeśli ostatni kamień w danej kolejce wylądzuje **we własnej bazie kalaha**, wtedy gracz może zagrać następną kolejkę. Sytuacja taka może się wielokrotnie **powtarzać**.
2. Jeśli ostatni kamień wylądzuje **w pustym dołku po własnej stronie**, wtedy można wyjąć **ten kamień i wszystkie kamienie znajdujące się w dołku po przeciwległej stronie** przeciwnika i włożyć do własnej bazy kalaha. Tym samym kończy się kolejka danego gracza i zaczyna się kolejka przeciwnika. Jeśli jednak przeciwległy dołek jest pusty, wtedy kamień pozostaje w dołku i kolejka kończy się.

Tak się kończy gra:

- Gra kończy się w momencie, gdy po jednej stronie wszystkie sześć dołków jest pustych.
- Uwaga: Jeśli przeciwnik ma jeszcze kamienie w swoich dołkach, to może je wszystkie przelożyć do swojej bazy kalaha.
- Dopiero wtedy liczone są wszystkie zgromadzone kamienie w bazach kalaha.

Wygrywa gracz, który na koniec zgromadził najwięcej kamieni w swojej bazie kalaha.

Mankala

CZ

Cíl hry:

Vítězem je hráč, který na konci hry ve svém velkém důlku nasbíral nejvíce kamenů. Tento důlek je dále nazýván **Mankala**.

Jak hrát:

- Umístěte hrací desku **příčně** mezi oba hráče.
- Položte do **každého důlku 4 kameny**. Oba důlky **Mankala** na začátku ale zůstávají prázdné.
- Každému hráči patří **Mankala po jeho pravé straně**.
- Losem vybraný hráč začíná.
- Hráč **si na své straně vybere jeden** ze šesti **důlků**, odebere z něho **všechny kameny** a poté je pokládá vždy po jednom **proti směru hodinových ručiček** do každého následujícího důlku. Do důlku je pokládán vždy jen jeden kámen.
- Dostane-li se hráč při rozdělování kamenů až ke své Mankale, je i do ní položen kámen. Pokud hráč ještě nerozdělil všechny kameny, pokračuje v rozdělování dále na straně protivníka a opět do každého důlku jen jeden kámen. Pokud hráči zůstane tolik kamenů, že se dostane až k Mankale protivníka, nesmí do tohoto důlku vložit žádný kámen, ale pokračuje na své vlastní straně.
- Kameny, které se nacházejí v **Mankale**, se nevybírají a nerozdělují.

Pozor : Poslední kámen má dva důležité významy:

1. Jestliže případně poslední kámen během tahu **do vlastní Mankaly**, může tento hráč táhnout ještě jednou. Toto pravidlo lze použít **opakovaně**.
2. Jestliže případně poslední kámen do **prázdného důlku na vlastní straně**, smí být **tento kámen a všechny kameny z protilehlého protivníkového důlku** odebrány a položeny přímo do své Mankaly. Tímto je tah hráče ukončen, ve hře pokračuje protivník. Je-li protilehlý důlek prázdný, zůstává poslední kámen v důlku a tah je ukončen.

Konec hry:

- Hra končí, jakmile jeden hráč na své straně vyprázdní všech šest důlků.
- Pozor: Pokud má protivník ve svých důlčích zbývající kameny, smí všechny kameny uložit do své vlastní Mankaly.
- Nyní jsou spočítány kameny nasbírané v Mankale.

Vítězem je hráč, který má ve své Mankale více kamenů.

Калах

RU

Цель игры:

Победитель тот, кто в конце игры соберет наибольшее количество камушков в своей большой лунке, которая далее называется «калах».

Правила игры:

- Игровая доска располагается **поперек**, между обоими игроками.
- Заполните все лунки **камушками по четыре в каждой**. Оба калаха в начале игры пустые.
- **Калах** каждого игрока тот, который находится **справа** от него.
- Жребий определяет, кто из игроков начинает игру первым.
- Игрок **выбирает на своей стороне игровой доски одну** из шести **лунок**, забирает оттуда **все** камушки и раскладывает их один за другим **против часовой стрелки** в последующие лунки. В каждую лунку можно класть только по одному камушку.
- Если игрок при раскладывании камушков проходит через свой собственный калах, то он и в него кладет один камушек. Если после прохождения калаха у него еще остались камушки, то он один за другим раскладывает их в лунки на стороне противника. Если у игрока остается так много камушков, что он в состоянии откладывать их до калаха противника, то он не кладет в него камушек, а продолжает раскладывать камушки на своей стороне игровой доски.
- Попавшие в **калах** камушки больше не могут быть использованы в игре.

Внимание: последний камушек таит в себе два важных правила:

1. Если последний камушек при ходе игрока попадает **в его собственный калах**, он имеет право сделать еще один ход. При возникновении такой же ситуации игрок имеет право **повторить** ход.
2. Если последний камушек игрок кладет в **пустую лунку в своем ряду**, то он забирает **свой камушек и все камушки из противоположной лунки** противника и переносит их в свой **калах**. После этого ход игрока завершен, и право ходить получает противник. Если противоположная лунка пуста, последний камушек остается в лунке игрока, а его ход считается завершенным.

Конец игры:

- Игра заканчивается, как только на одной из сторон игровой доски все шесть лунок остались пустыми.
- Внимание: если в лунках другого игрока все еще находятся камушки, он имеет право переложить их в свой калах.
- Только после этого происходит подсчет собранных в калахе камушков.

Победил тот, у кого в калахе находится наибольшее количество камушков.