

Art. - Nr: 6334

DE

2
6 - ∞
10 min. - ∞

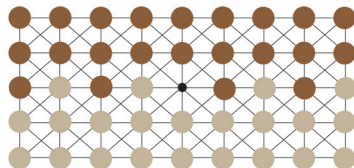
Fanorona

Inhalt: 25 helle Spielkugeln, 25 dunkle Spielkugeln, 1 Spielbrett

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Kugeln zu schlagen.

Spielvorbereitung:

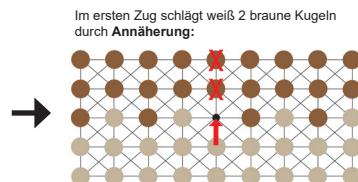
Das Spielbrett wird mittig auf dem Tisch platziert, die langen Seiten zeigen zu den Spielern. Jeder Spieler erhält 22 Spielkugeln einer Farbe. Die Kugeln werden wie auf der Abbildung auf dem Spielbrett platziert. Die Mulde in der Mitte des Spielbretts bleibt frei. Die Linien auf dem Spielbrett markieren die Bewegungslinien der Kugeln.



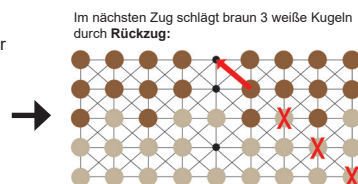
So wird gespielt:

Der Spieler mit den weißen Kugeln beginnt das Spiel. Der Spieler wählt hierzu eine seiner Kugeln und zieht diese auf ein freies benachbartes Feld entlang der Linien. Es ist nicht erlaubt freie oder besetzte Felder zu überspringen, d.h die Kugel darf immer nur um ein Feld bewegt werden. Das Ziel ist nun die gegnerischen Kugeln zu schlagen und somit vom Spielfeld zu nehmen. Das Schlagen der gegnerischen Kugeln ist durch die folgenden zwei Schlagzüge möglich:

Annäherung: Der Spieler macht seinen Zug und setzt seine gewählte Kugel auf ein freies benachbartes Feld. Wenn nun das nächste Feld in Zugrichtung von einer gegnerischen Kugel besetzt ist, so wird diese Kugel geschlagen. Liegen noch weitere gegnerische Kugeln auf der gleichen Linie direkt hinter der geschlagenen Kugel, so werden diese ebenfalls geschlagen. Dabei dürfen zwischen diesen Kugeln keine Lücken durch freie Felder oder eigene Kugeln sein.



Rückzug: Die Kugel des Spielers liegt auf einem Feld direkt neben einer gegnerischen Kugel. Die eigene Kugel wird nun auf der gleichen Linie von der gegnerischen Kugel weg bewegt. Die gegnerische Kugel wurde somit geschlagen. Liegen noch weitere gegnerische Kugeln auf der gleichen Linie direkt hinter der geschlagenen Kugel, so werden diese ebenfalls geschlagen. Dabei dürfen zwischen diesen Kugeln keine Lücken durch freie Felder oder eigene Kugeln sein.



Beim Eröffnungszug ist nur ein einmaliges Schlagen erlaubt. Ab dem zweiten Zug besteht Schlagzwang. Das heißt, ein Spieler muss innerhalb seines Zuges so oft weiter schlagen wie es **mit dem gleichen Stein** möglich ist. Es handelt sich dabei um einen Zug mit mehreren aufeinanderfolgenden Schlagzügen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Feld darf während der aufeinanderfolgenden Schlagzüge nur ein Mal betreten werden.
- Bei jedem der aufeinanderfolgenden Schlagzüge muss die Zugrichtung geändert werden. Das heißt die Kugel darf während der Züge nicht zwei mal hintereinander auf der selben Linie bewegt werden.
- Wenn ein Spieler gleichzeitig eine Annäherung und einen Rückzug machen kann, muss er eins von beiden wählen.

Wenn ein Spieler nicht schlagen kann so muss er dennoch einen Zug machen und eine seiner Kugeln auf ein freies benachbartes Feld setzen.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kugeln des Gegners geschlagen worden sind. Gelingt dies keinem der beiden Spieler, endet das Spiel unentschieden.

GB

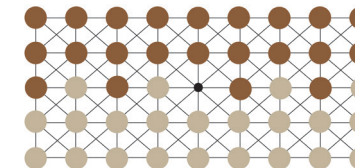
Fanorona

Contents: 25 white pieces, 25 brown pieces, 1 board

Aim of the game: The aim of the game is to capture all the opponent's pieces.

Preparations for play:

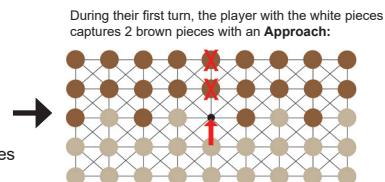
Place the board in the middle of the table with the long sides facing the players. Each player receives 22 pieces in the same colour. Place the pieces on the board as shown in the image. The hole in the middle should be left empty. The lines on the board mark the paths along which the pieces can move.



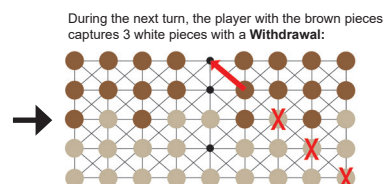
Rules:

The player with the white pieces goes first. Each player then takes turns to choose one of their pieces and move it along the marked lines to an adjacent empty space. Pieces can only be moved to an adjacent space – it is not possible to jump over empty or occupied spaces. The objective of the game is to capture the opponent's pieces and remove them from the board. Pieces can be captured using either of the following two moves:

Approach: The player takes their turn and places their chosen piece on an adjacent empty space. If the next space along the line is occupied by an opponent's piece, the player can capture this piece. If there are more opponent pieces on the same line directly behind the captured piece, these pieces can also be captured, provided they are in an uninterrupted line with no empty spaces or pieces of the other colour in between.



Withdrawal: One of the player's pieces is directly next to an opponent's piece. The player then moves this piece along the same line away from the opponent's piece, which is then captured. If there are more opponent pieces on the same line directly behind the captured piece, these pieces can also be captured, provided they are in an uninterrupted line with no empty spaces or pieces of the other colour in between.



On a player's first turn, only one capture is allowed. For subsequent turns, capturing moves are obligatory. This means that on each turn, the player must continue making successive captures **with the same piece** until no longer possible. In other words, numerous successive captures can be made in one turn. The following rules apply to successive captures:

- The piece is not allowed to arrive at the same position twice.
- The direction of travel must change after each capture. In other words, it is not permitted to move twice consecutively in the same direction.
- If a player can make a capture and a withdrawal, they must choose one or the other.

If a player cannot make a capture, they must move one of their pieces to an adjacent unoccupied space.

End of the game:

The game ends when one player has captured all the opponent's pieces. If neither player can achieve this, the game ends in a draw.

FR

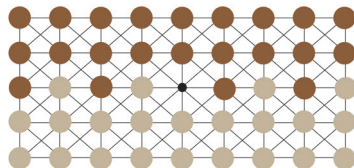
Fanorona

Contenu : 25 billes claires, 25 billes foncées, 1 plateau de jeu

But du jeu : le but du jeu est de frapper les billes adverses.

Préparation du jeu :

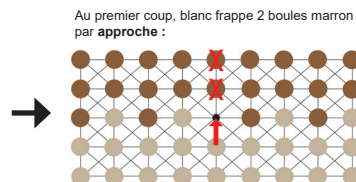
Le plateau de jeu est placé au centre de la table, les grands côtés font face aux joueurs. Chaque joueur reçoit 22 billes de jeu d'une couleur. Les billes sont placées sur le plateau de jeu comme sur l'illustration. Le creux au milieu du plateau de jeu reste libre. Les lignes sur le plateau de jeu marquent les lignes de déplacement des billes.



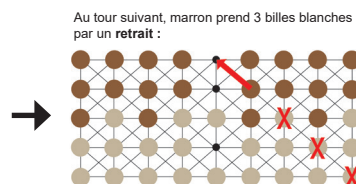
Le jeu se déroule ainsi :

Le joueur avec les billes blanches commence le jeu. Pour ce faire, le joueur choisit une de ses billes et la déplace sur une case adjacente libre le long des lignes. Il n'est pas permis de sauter des cases libres ou occupées, c'est-à-dire que la bille ne peut être déplacée que d'une seule case à la fois. L'objectif est maintenant de frapper les billes adverses et de les retirer du terrain. La prise des billes adverses est possible grâce aux deux coups suivants :

Approche : Le joueur joue son coup et place sa bille choisie sur une case adjacente libre. Si la case suivante dans le sens du déplacement est occupée par une bille adverse, cette bille est frappée. Si d'autres billes adverses se trouvent sur la même ligne, directement derrière la bille frappée, elles sont également frappées. Il ne doit pas y avoir d'espace vide entre les cases libres et ses propres billes.



Retrait : La bille du joueur se trouve sur une case directement à côté d'une bille de l'adversaire. Sa propre bille est alors éloignée de la bille adverse sur la même ligne. La bille adverse a été ainsi frappée. Si d'autres billes adverses se trouvent sur la même ligne, directement derrière la bille frappée, elles sont également frappées. Il ne doit pas y avoir d'espace vide entre les cases libres et ses propres billes.



Lors du coup d'ouverture, il n'est permis de frapper qu'une seule fois. À partir du deuxième coup, la frappe est obligatoire. Cela signifie qu'un joueur doit continuer à frapper autant de fois qu'il le peut **avec la même bille** pendant son tour. Il s'agit d'un coup avec plusieurs frappes successives. Les règles suivantes s'appliquent :

- Une case ne peut être pénétrée qu'une seule fois pendant les coups successifs.
- Lors de chaque coup successif, la direction du coup doit être modifiée. Cela signifie que la bille ne peut pas être déplacée deux fois de suite sur la même ligne pendant les coups.
- Si un joueur peut faire une approche et un retrait en même temps, il doit choisir l'un ou l'autre.

Si un joueur ne peut pas faire de coup, il doit quand même faire un mouvement et placer une de ses billes sur une case adjacente libre.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque toutes les billes de l'adversaire ont été frappées. Si aucun des deux joueurs n'y parvient, la partie se termine par un match nul.

ES

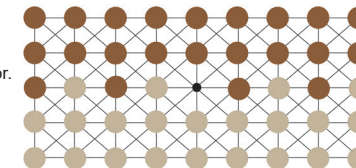
Fanorona

Contenido: 25 bolas claras, 25 bolas oscuras, 1 tablero.

Objetivo del juego: Zel objetivo del juego es capturar las bolas contrarias.

Preparación:

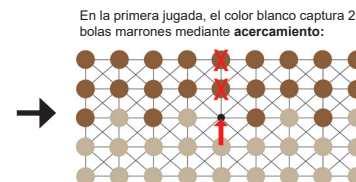
El tablero se coloca en el centro de la mesa, con los lados más largos indicando hacia los jugadores. Cada jugador recibe 22 bolas de un color. Las bolas se colocan en el tablero como se muestra en la imagen. El hueco en el centro del tablero queda vacío. Las líneas del tablero marcan las líneas de movimiento de las bolas.



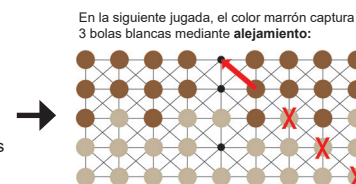
Cómo se juega:

Comienza la partida el jugador que tiene las bolas blancas. Para ello, el jugador escoge una de sus bolas y la desplaza a lo largo de las líneas a una casilla contigua que esté vacía. No está permitido saltar casillas vacías ni ocupadas, es decir, la bola se puede mover solo una casilla cada vez. El objetivo es capturar las bolas contrarias y retirarlas del tablero. Las bolas contrarias se pueden capturar de dos formas:

Acercamiento: el jugador realiza su primer movimiento y coloca la bola escogida en una casilla contigua que está vacía. Ahora, si la siguiente casilla en la dirección del movimiento está ocupada por una bola contraria, dicha bola es capturada. En caso de que haya más bolas contrarias en la misma línea a continuación de la bola capturada, dichas bolas también se capturan. Para ello, entre esas bolas no debe haber ninguna casilla libre ni ocupada por bolas propias.



Alejamiento: la bola del jugador se encuentra en una casilla contigua a otra ocupada por una bola contraria. La bola propia se desplaza en la misma línea alejándola de la bola contraria. De este modo, la bola contraria es capturada. En caso de que haya más bolas contrarias en la misma línea a continuación de la bola capturada, dichas bolas también se capturan. Para ello, entre esas bolas no debe haber ninguna casilla libre ni ocupada por bolas propias.



En la jugada inicial solo está permitido capturar una vez. A partir de la segunda jugada, la captura es obligatoria. Es decir, en el transcurso de su jugada, un jugador debe seguir capturando siempre que sea posible **con la misma ficha**. En ese caso, se trata de una jugada con varias capturas consecutivas. Para ello, se aplican las reglas siguientes:

- Durante las capturas consecutivas, una casilla solo se puede ocupar una sola vez.
- En cada una de las capturas consecutivas debe modificarse la dirección de movimiento. Es decir, durante la jugada la bola no se puede mover dos veces seguidas por la misma línea.
- Si un jugador puede realizar al mismo tiempo un acercamiento y un alejamiento, debe escoger uno de los dos.

Si un jugador no puede capturar, debe hacer de todas formas un movimiento y colocar una de sus bolas en una casilla libre contigua.

Fin de la partida:

La partida termina cuando han sido capturadas todas las bolas del contrincante. Si no lo consigue ninguno de los dos jugadores, la partida acaba en tablas.

IT

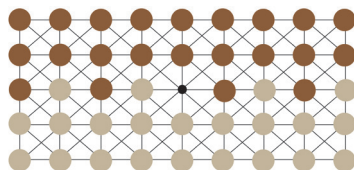
Fanorona

Contenuto: 25 pezzi chiari, 25 pezzi scuri, 1 tavoliere

Scopo del gioco: lo scopo del gioco è catturare i pezzi del tuo avversario.

Preparazione del gioco:

Il tavoliere è posto al centro del tavolo, con i lati lunghi rivolti verso i giocatori. Ogni giocatore riceve 22 pezzi di un colore. I pezzi vengono posizionati sul tavoliere come mostrato. La cavità al centro del tavoliere rimane libera. Le linee sul tavoliere segnano le linee di movimento dei pezzi.

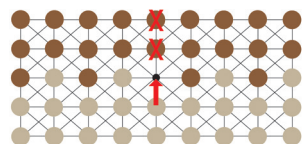


Come giocare:

Inizia il giocatore con i pezzi bianchi. Questo significa che il giocatore sceglie uno dei suoi pezzi e lo sposta in una casella libera adiacente lungo le linee. Non è consentito saltare su caselle libere o occupate, il che significa che il pezzo può essere spostato solo di una casella alla volta. A questo punto, lo scopo è catturare i pezzi dell'avversario rimuovendoli così dal campo. Per catturare i pezzi dell'avversario, sono disponibili due mosse:

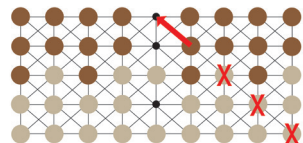
Accostamento: il giocatore fa la sua mossa posizionando il pezzo scelto su una casella adiacente libera. Se, a questo punto, la casella successiva nella direzione di movimento è occupata da un pezzo avversario, tale pezzo è catturato. Se, successivamente al pezzo catturato e lungo la stessa linea di movimento, sono presenti altri pezzi dell'avversario, anche questi vengono catturati. Si noti che fra questi pezzi non sono ammessi spazi vuoti, ovvero né caselle libere né caselle occupate da pezzi propri.

Alla prima mossa, il pezzo bianco cattura 2 pezzi marroni per **accostamento**:



Allontanamento: il pezzo del giocatore di turno si trova accanto a una casella occupata da un pezzo avversario. A questo punto, il pezzo viene allontanato dal pezzo dell'avversario seguendo la stessa linea. Questo consente di catturare il pezzo dell'avversario. Se, successivamente al pezzo catturato e lungo la stessa linea di movimento, sono presenti altri pezzi dell'avversario, anche questi vengono catturati. Si noti che fra questi pezzi non sono ammessi spazi vuoti, ovvero né caselle libere né caselle occupate da pezzi propri.

Alla mossa successiva, il marrone cattura 3 pezzi bianchi tramite **allontanamento**:



È consentita una sola cattura durante la mossa di apertura. A partire dalla seconda mossa, l'obiettivo è catturare a oltranza. Questo significa che, durante il suo turno, un giocatore deve continuare a catturare quante più volte possibile **con lo stesso pezzo**. Si tratta quindi di una mossa che si articola in più mosse di cattura. Si applicano le seguenti regole:

- È possibile occupare la stessa casella solo una volta durante mosse di cattura consecutive.
- La direzione di cattura deve essere cambiata per ogni mossa consecutiva. Questo significa che il pezzo non deve essere mosso due volte di seguito sulla stessa linea durante tali mosse.
- Se può effettuare un accostamento e un allontanamento allo stesso tempo, il giocatore deve scegliere uno dei due.

Se non può catturare, il giocatore deve comunque fare una mossa e posizionare uno dei suoi pezzi su una casella adiacente vuota.

Conclusione del gioco:

Il gioco si conclude quando uno dei due giocatori ha catturato tutti i pezzi dell'avversario. Se nessuno dei due giocatori riesce, la partita termina in parità.

NL

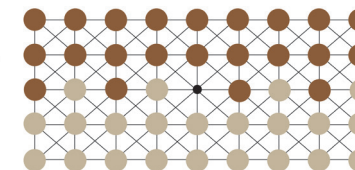
Fanorona

Inhoud: 25 witte speelballen, 25 bruine speelballen, 1 spelbord.

Doel van het spel: Het doel van het spel is de ballen van de tegenstander te verslaan.

Spelvoorbereiding:

Het bord wordt in het midden van de tafel geplaatst met de lange zijden naar de spelers gericht. Elke speler krijgt 22 speelballen van één kleur. De ballen worden op het bord gelegd zoals op de afbeelding. De holte in het midden van het bord blijft vrij. De lijnen op het bord geven de bewegingslijnen van de ballen aan.



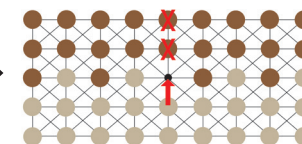
Zo wordt het spel gespeeld:

De speler met de witte ballen begint het spel. De speler kiest een van zijn ballen en verplaatst deze naar een vrij aangrenzend veld langs de lijnen. Het is niet toegestaan om over vrije of bezette vakken te springen, d.w.z. de bal mag slechts één vakje per keer worden verplaatst. Het doel is nu om de ballen van de tegenstander te slaan en ze zo van het speelveld te verwijderen. Het slaan van de ballen van de tegenstander is mogelijk met de volgende twee slagzetten:

Benadering: De speler doet zijn zet en plaatst zijn gekozen bal op een vrij aangrenzend veld. Als het volgende veld in de zet bezet is door een bal van de tegenstander, wordt die bal geslagen. Als er andere ballen van de tegenstander op dezelfde lijn direct achter de geslagen bal liggen, worden deze ook geslagen. Er mogen geen openingen zijn tussen deze ballen door vrije velden of eigen ballen.



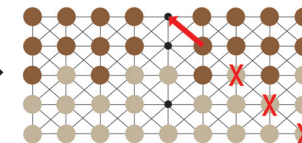
In de eerste zet slaat wit door benadering 2 bruine ballen:



Terugtrekken: De bal van de speler ligt op een veld direct naast de bal van de tegenstander. De eigen bal van de speler wordt nu op dezelfde lijn verplaatst weg van de bal van de tegenstander. De bal van de tegenstander is daarmee geslagen. Als er andere ballen van de tegenstander op dezelfde lijn direct achter de geslagen bal liggen, worden deze ook geslagen. Er mogen geen openingen zijn tussen deze ballen door vrije velden of eigen ballen.



In de volgende zet slaat bruin 3 witte ballen door terug te trekken:



In de openingszet is slechts één keer slaan toegestaan. Vanaf de tweede zet is slaan verplicht. Dit betekent dat een speler binnen zijn zet zo vaak mogelijk **met dezelfde bal** moet blijven slaan. Dit is een zet met verschillende opeenvolgende slagzetten. Daarbij gelden de volgende regels:

- Een veld mag tijdens de opeenvolgende slagzetten slechts eenmaal worden betreden.
- De richting van de zet moet tijdens elke opeenvolgende slag worden veranderd. Dit betekent dat de bal tijdens de zetten niet twee keer achter elkaar op dezelfde lijn verplaatst mag worden.
- Als een speler tegelijkertijd een nadering en een terugzet kan maken, moet hij een van de twee kiezen.

Als een speler niet kan slaan moet hij toch een zet doen en een van zijn ballen op een leeg aangrenzend veld plaatsen.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle ballen van de tegenstander zijn geslagen. Als geen van beide spelers slaagt, eindigt het spel in remise.

DK

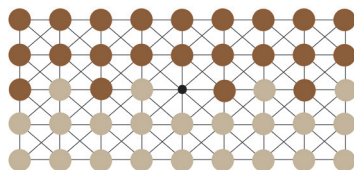
Fanorona

Indhold: 25 lyse spillekugler, 25 mørke spillekugler, 1 spillebræt

Spillets mål: Målet med spillet er at slå modstanderens kugler.

Spilforberedelse:

Spillebrættet placeres midt på bordet, med de lange sider vendt mod spillerne. Hver spiller får 22 spillekugler i én farve. Kuglerne placeres på spillebrættet ligesom i illustrationen. Fordybningen i midten af spillebrættet forbliver fri. Linjerne på spillebrættet markerer kuglernes bevægelseslinjer.



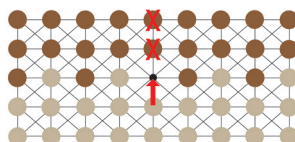
Sådan foregår spillet:

Spilleren med de hvide kugler starter spillet. Spilleren vælger nu én af sine kugler og trækker denne hen til et ledigt nabofelt langs linjerne. Det er ikke tilladt at springe ledige eller optagne felter over, med andre ord må kuglen altid kun bevæges til ét felt. Målet er nu at slå modstanderens kugler og dermed overtage spillefeltet. Slaget mod modstanderens kugler kan foregå ved et af følgende to træk:

Tilnærmelse: Spilleren foretager sit træk og sætter sin valgte kugle på et frit nabofelt. Hvis det næste felt i trækretningen er besat af en af modstanderens kugler, bliver denne kugle slået. Hvis der ligger flere af modstanderens kugler i lige linje direkte bag den slagne kugle, bliver disse også slået. Mellem disse kugler må der ikke være nogen tomrum i form af ledige felter eller egne kugler.



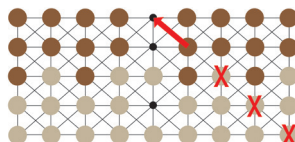
I første træk slår Hvid 2 brune kugler ved tilnærmelse:



Tilbage tog: Spillerens kugler ligger på et felt direkte ved siden af én af modstanderens kugler. Spillerens egne kugle bliver nu flyttet væk fra modstanderens kugle langs den samme linje. Modstanderens kugle bliver dermed slået. Hvis der ligger flere af modstanderens kugler i lige linje direkte bag den slagne kugle, bliver disse også slået. Mellem disse kugler må der ikke være nogen tomrum i form af ledige felter eller egne kugler.



I næste tur slår Brun 3 hvide kugler ved tilbage tog:



I åbningstrækket er det kun tilladt at slå én gang. Fra og med andet træk er der trækvang. Det betyder, at en spiller inden for sit træk skal slå videre så ofte, som det er muligt **med den samme sten**. Det drejer sig her om ét træk med flere på hinanden følgende slag. Her gælder følgende regler:

- Ét felt må under de på hinanden følgende slag kun betrædes én gang.
- Ved hvert af de på hinanden følgende slag er det tilladt at ændre trækrets retning. Det vil sige, at kuglen under trækkene ikke må bevæges to gange efter hinanden ad den samme linje.
- En spiller, der på samme tid kan foretage en tilnærmelse og et tilbage tog, må vælge en af de to muligheder.

En spiller, der ikke kan slå, skal alligevel foretage et træk og flytte en af sine kugler til et ledigt nabofelt.

Spillets afslutning:

Spillet slutter, når alle modstanderens kugler er slået. Hvis det ikke lykkes for nogen af spillerne, ender spillet uafgjort.

SE

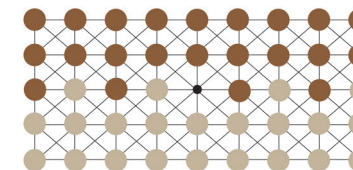
Fanorona

Innehåll: 25 ljusa och 25 mörka spelkuler, 1 spelbräde

Målet med spelet: Målet med spelet är att slå alla motsatta kuler.

Spelförberedelse:

Spelbrädan placeras på mitten av bordet med långsidan mot spelarna. Varje spelare får 22 spelkuler i en färg. Kulorna placeras på brädet enligt bilden. Gropan på mitten av brädet lämnas fri. Linjerna på brädet markerar hur kulorna får röra sig.



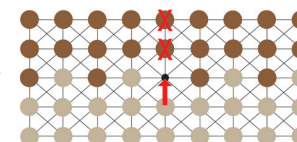
Så här går spelet till:

Vit börjar. Spelaren väljer en av sina kuler och flyttar den till ett intilliggande fritt fält längs linjerna. Det är inte tillåtet att hoppa över fria eller upptagna fält, dvs. kulan får bara flyttas ett fält i taget. Målet är att slå motståndarens kula och ta bort den från brädet. Det är möjligt att slå motståndarens kuler med följande två drag:

Närmande: Spelaren gör sitt drag och placerar sin utvalda kula på ett angränsande fritt fält. Om nästa fält i dragets riktning är upptagen av en motståndarkula, blir även denna kula slagen. Finns det ytterligare motståndarkuler på samma linje direkt efter den slagna kulan så blir även dessa slagna. Det får inte finnas några luckor eller fria fält mellan dessa kuler eller de egna kulorna.



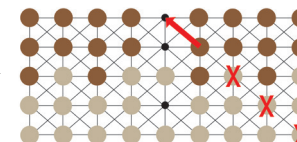
I det första draget slår vit två mörka kuler genom närmande:



Reträtt: Spelarens kula ligger på ett fält direkt bredvid en motståndarkula. Den egna kulan rör sig nu på samma linje bort från motståndarkulan. Motståndarkulan blir därmed slagen. Finns det ytterligare motståndarkuler på samma linje direkt efter den slagna kulan så blir även dessa slagna. Det får inte finnas några luckor eller fria fält mellan dessa kuler eller de egna kulorna.



I nästa drag slår mörk tre vita kuler genom reträtt:



Vi det första draget är endast ett slag tillåtet. Från det andra draget är att slå ett måste. Det betyder att en spelare måste under sitt drag slå så många gånger som möjligt **med samma kula**. Det är ett drag med flera på varandra följande dragrörelser. Följande regler gäller:

- Ett fält får endast beträdas en gång under flera på varandra följande dragrörelser.
- Dragriktningen måste ändras för varje slag. Detta innebär att kulan inte får flyttas två gånger i rad på samma linje under dragningarna.
- Om en spelare kan göra en framryckning och en reträtt samtidigt måste en av dessa båda väljas.

Om en spelare inte kan slå måste ändå ett drag göras och en av sina kuler placeras på ett fritt intilliggande fält.

Spelslut:

Spelomgången är slut när motståndarens alla kuler är slagna. Om ingen av spelarna lyckas med detta avslutas spelet som oavgjort.

PL

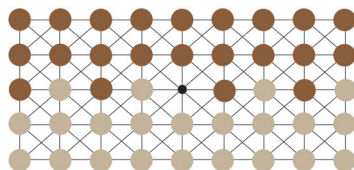
Fanorona

Zawartość: 25 jasnych kulek do gry, 25 ciemnych kulek do gry, 1 plansza do gry

Cel gry: Celem gry jest zbijanie kulek przeciwnika.

Przygotowanie gry:

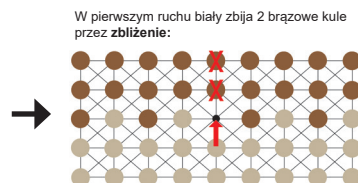
Plansza jest umieszczana się na środku stołu, przy czym długie boki są skierowane do graczy. Każdy z graczy otrzymuje 22 kulki do gry w jednym kolorze. Kulki umieszczane są na planszy w sposób pokazany na ilustracji. Wgłębienie na środku planszy do gry pozostaje wolne. Linie na planszy do gry oznaczają linie ruchu kulek.



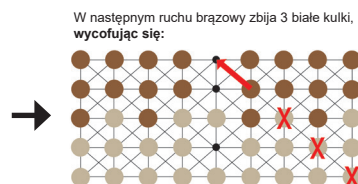
Sposób prowadzenia gry:

Gracz posiadający białe kulki rozpoczyna grę. Gracz wybiera jedną ze swoich kulek i przesuwa ją na wolne sąsiednie pole wzdłuż linii. Nie wolno przeskakiwać przez wolne lub zajęte pola, tzn. kulka może być przesuwana zawsze tylko o jedno pole. Celem jest teraz trafienie w kulki przeciwnika i tym samym usunięcie ich z pola gry. Trafienie kulki przeciwnika jest możliwe poprzez następujące dwa posunięcia zbijania:

Zbliżenie: Gracz wykonuje swój ruch i umieszcza wybraną swoją kulkę na wolnym sąsiednim polu. Jeśli następne pole w kierunku ruchu jest zajęte przez kulkę przeciwnika, to ta kulka jest zbijana. Jeśli na tej samej linii bezpośrednio za zbijaną kulką znajdują się inne kulki przeciwnika, są one również zbijane. Między tymi kulkami nie może być przerw utworzonych przez wolne pola lub własne kulki.



Wycofanie: Kulka gracza leży na polu bezpośrednio obok kulki przeciwnika. Własna kulka jest teraz przesunięta na tej samej linii z dala od kulki przeciwnika. W ten sposób kulka przeciwnika została zbita. Jeśli na tej samej linii bezpośrednio za zbijaną kulką znajdują się inne kulki przeciwnika, są one również zbijane. Między tymi kulkami nie może być przerw utworzonych przez wolne pola lub własne kulki.



W ruchu otwierającym dozwolone jest tylko jedno zbitcie. Od drugiego ruchu obowiązuje obowiązkowe zbitcie. Oznacza to, że gracz musi w ramach swojego ruchu kontynuować zbijanie tyle razy, ile jest możliwe **tym samym kamieniem**. Jest to ruch z kilkoma kolejnymi posunięciami zbijania. Przy tym obowiązują następujące zasady:

- Podczas kolejnych posunięć zbijania, na pole można wchodzić tylko raz.
- Kierunek ruchu musi być zmieniany przy każdym kolejnym posunięciu zbijania. Oznacza to, że podczas wykonywania ruchów kulka nie może zostać przesunięta dwa razy z rzędu na tej samej linii.
- Jeśli gracz może wykonać jednocześnie zbliżenie i wycofanie, musi wybrać jedno z nich.

Jeśli gracz nie może zbić, musi mimo wszystko wykonać ruch i umieścić jedną ze swoich kulek na wolnym sąsiednim polu.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie kulki przeciwnika zostaną zbite. Jeśli nikomu się to nie powiedzie, gra kończy się remisem.

RU

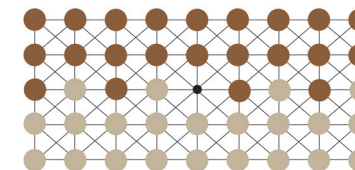
Фанорона

Содержимое коробки: 25 светлых игровых шаров, 25 темных игровых шаров, 1 игровое поле

Цель игры: Целью игры является удаление всех шаров противника с игрового поля.

Подготовка к игре:

Игровая доска размещается в центре стола, длинной стороной к игрокам. Каждый игрок получает 22 игровых шара одного цвета. Шары размещаются на доске, как показано на рисунке. Пустое место в центре доски остается свободным. Линии на игровой доске отмечают линии движения шаров.



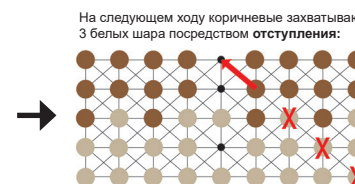
Правила игры:

Игрок, играющий белыми шарами, начинает игру. Игрок выбирает один из своих шаров и перемещает его на свободную соседнюю клетку вдоль линий. Не разрешается перепрыгивать через свободные или занятые клетки, то есть шар можно перемещать только по одной клетке за один раз. Теперь цель состоит в том, чтобы сбить шары противника и таким образом удалить их с игрового поля. Сбивать шары противника можно следующими двумя ходами:

Атака: Игрок делает свой ход и перемещает выбранный шар на свободную соседнюю клетку. Теперь, если следующая клетка в направлении хода занят шаром противника, то этот шар будет сбит. Если шары противника все еще находятся на одной линии непосредственно за сбиваемым шаром, то они также будут сбиты. При этом между этими шарами не должно быть промежутков в виде свободных клеток или собственных шаров.



Отступление: Шар игрока находится на клетке непосредственно рядом с шаром противника. Собственный шар теперь будет удален от шара противника, находящегося на той же линии. Шар противника, таким образом, был отбит. Если шары противника все еще находятся на одной линии непосредственно за сбиваемым шаром, то они также будут сбиты. При этом между этими шарами не должно быть промежутков в виде свободных клеток или собственных шаров.



На первом ходе разрешается сбить только один шар противника. Начиная со второго хода и далее шары сбиваются по указанному выше правилу. Это означает, что игрок должен пробить как можно больше **одним и тем же шаром** в течение своего хода. Речь идет о ходе с несколькими последовательными сбиваниями шаров противника. Применяются следующие правила:

- Одна клетка может быть задействована только один раз во время последовательных действий одного хода.
- При каждом из последовательных сбиваний необходимо менять направление хода. Это означает, что шар нельзя перемещать дважды подряд по одной и той же линии во время хода.
- Если игрок может одновременно совершить атаку и отступление, он должен выбрать только одно действие из двух.

Если игрок не может сбить шар противника, он все равно должен сделать ход и переместить один из своих шаров на свободную соседнюю клетку.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все шары противника сбиты. Если ни один из игроков не добился успеха, игра заканчивается вничью.