

# SCHACH 2 spieler

## könig

der könig kann jeweils ein feld in jede richtung gehen.  
nur ein mal pro spiel darf der könig einen besonderen zug machen, dieser ist als rochade bekannt.

## damen

die dame darf auf jedes freie feld, in jede richtung ziehen, ganz gleich ob gerade oder schräg. das überspringen von steinen ist ihr jedoch nicht erlaubt.

## ritter

der ritter darf diagonal beliebig weit über das spielfeld ziehen, wobei er ebenso nicht über andere spielfiguren hinweg ziehen darf.

## reiter (pferd)

der reiter darf immer zwei felder in beliebiger richtung gerade aus, und dann eines zur seite ziehen.

## turm

der turm darf in jede gerade richtung ( nicht diagonal ) auf jedes feie feld ziehen. das überspringen von Spielsteinen ist ihm dabei nicht erlaubt.

## bauer

der bauer hat kein symbol auf dem spielstein.  
jeder bauer darf sich ein feld gerade aus nach vorne bewegen, insofern dieses frei ist. bei seinem aller ersten zug, hat der bauer auch die möglichkeit zwei felder nach vorne ziehen. das überspringen von anderen spielfiguren ist dabei nicht gestattet.

wenn der bauer einen stein schlägt, so tut er dies ausschließlich diagonal. das bedeutet wenn eine gegnerische figur genau schräg vor ihm steht. gerade zu schlagen ist ihm nicht erlaubt. er ist die einzige figur die sich nur vorwärts bewegen darf und nicht wieder zurück.



KÖNIG



KING

DAME



QUEEN

Ritter



KNIGHT

REITER



HORSE  
MAN

TURM



ROOK

BAUER



PAWN

# CHESS 2 player

## king

the king move exactly one square horizontally, vertically or diagonally. only once per game, is a king allowed to make a special move, known as castling

## queen

the queen is allowed to move any free place in every directions. However, she is not allowed to skip stones.

## knight

the knight moves on any numbers of free squares in any diagonal directions. However, it is not allowed to skip stones.

## horse man

the horse moves either two fields forward or reverse and one field to any side, or two fields to any side and one field straight forward or reverse

## rook

the rook is allowed to move any numbers of free fields in a straight direction. horizontally or vertically ( not diagonally ). However, it is not allowed to skip stones.

## pawn

a pawn have no symbol on the playstone  
he can move one field forward, provided it's a free field.  
if it the firsts move of the pawn, he have the option to move two fields forward, provided they are free as well. a pawn can only move forward, never backwards.

a pawn always hits an opposing stone diagonally. that means, when an opposing figure stands direct diagonally in front of him. it's not allowed to hit a stone which stand direct in front of him.

# SOLO HALMA 1 spieler

## zu beginn

zu beginn werden alle spielfelder mit steinen belegt. hierbei spielt die farbe der spielsteine keine rolle, diese können auf dem spielfeld beliebig, nach eigener freude gemischt werden.

ein feld deiner wahl bleibt frei. ①

## das spiel

nun beginnst du die steine in gerader richtung zu überspringen. ② du kannst in alle richtungen springen, nur nicht schräg. ein schieben des spielsteins auf das benachbarte feld oder das überspringen von zwei zusammenstehenden steinen ist nicht erlaubt. jeder übersprungene stein wird aus dem spiel genommen. ③

ziel ist es alle steine, bis auf einen, zu überspringen und somit aus dem spiel zu nehmen. du kannst auch versuchen so zu spielen, dass du es schaffst den letzten stein auf dem feld zu platzieren, welches du zu beginn des spiels frei gelassen hast.

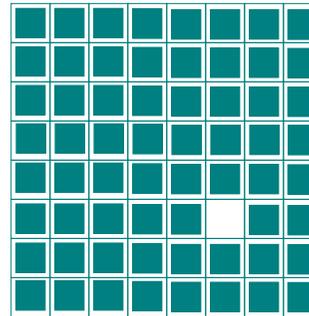
das spiel ist beendet, wenn alle spielsteine ( bis auf den letzten ) aus dem spiel sind, oder du nicht mehr springen kannst.

## zwei spieler

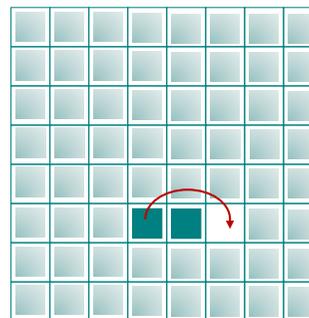
solo halma kann auch zu zweit gespielt werden. die gegner ziehen abwechselnd. verlierer ist, wer nicht mehr springen kann.



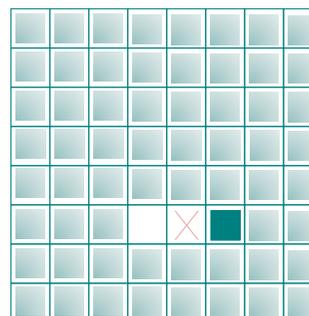
①



②



③



# SOLO HALMA 1 player

## starting the game

place pieces on every space on the board except one field you choose. ①

## the game

the aim is to clear the playing field by using a stone skipping a neighbor figure. always moving in a horizontal or vertical (not diagonal) direction. ② the skipped piece is removed from the field, which in turn creates a new empty field. in this way, go ahead. ③ the object is to remove all the pieces from the board except the last one. ideally, this last piece should end up in the field you've chosen at the beginning.

## two player

sailor's solitaire can also be played by two. the opponents alternate their moves. loser is someone who has no possibility to jump more.

# RÄUBER HALMA

2 spieler

## spielvorbereitung

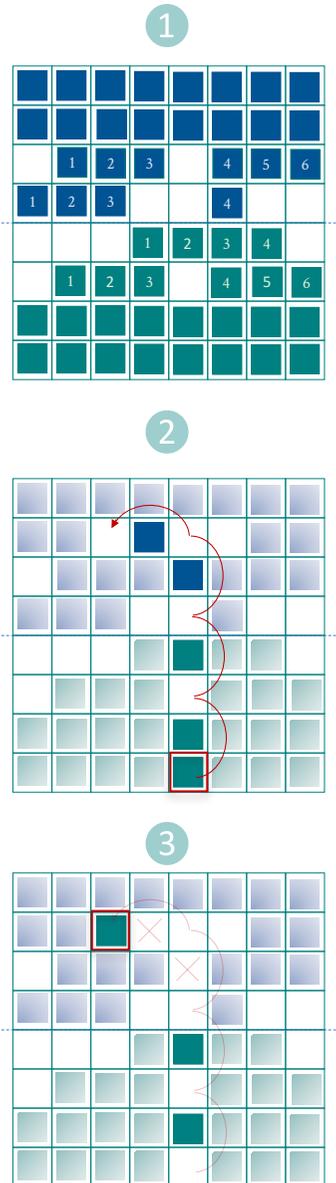
zu beginn belegt jeder spieler jeweils die hinteren seiner beiden reihen voll. auf der dritten reihe werden sechs und auf der vierte reihe 4 spielsteine beliebig nach eigenem ermessens platziert. ①

## das spiel

ziel ist es, so viel wie möglich der eigenen spielsteine in die andere spielhälfte zu retten, und so viel wie möglich gegnerische steine aus dem spiel zu nehmen.

zu beginn wird entschieden wer anfängt, danach ist jeder abwechselnd an der reihe. bist du an der reihe, kannst du mit einem stein, einen anderen stein überspringen, insofern hinter diesem ein freies feld ist. in einem zug, können auch mehrere steine, mit diesem einen stein übersprungen werden, wenn dis möglich ist. dabei spielt es keine rolle ob, es sich um einen gegnerischen stein oder einen eigenen handelt. ② du kannst in alle geraden richtungen springen nur nicht schräg. ( vorwärts | rückwärts | links | rechts ) es muß übersprungen werden. ein schieben des spielsteins auf ein benachbartes freies feld oder das überspringen von zwei zusammenstehenden steinen ist nicht erlaubt. eigene übersprungene steine bleiben im spiel. die übersprungenen gegnerische steine, werden aus dem spiel genommen. ③

gewonnen hat der, der die meisten seiner steine in die gegnerische hälfte retten konnte. das spiel ist erst dann beendet, wenn beide spieler alle ihre steine in der anderen spielhälfte gerettet haben, oder diese mittels überspringen nicht mehr erreichen können. so lange einer noch in die andere spielhälfte gelangen, oder gegnerische steine rauswerfen kann, ist das spiel am laufen.



# RÄUBER HALMA

2 player

## game preparation

at the beginning every player occupies the last two rows. the third row is occupied by six and the fourth row by four pieces at its own discretion. ①

## the game

the aim is to save as much as possible of your own play stones, and to remove as many opponents stones as possible from the game. it is decided who starts. Now everyone is alternately on the turn if it's your turn, you can skip with one play stone an other play stone, insofar there is a free place behind it. you can jump in all straight directions but just not diagonally. (forward | backward | left | right) it has to be skipped over. whether an own play stone or one of an opponent. it is not allowed to push the stone towards a neighboring free field or to skip two stones which stand together.

in one move several stones can be skipped if there is always a free space between them. ② own skipped stones remain in the game, skipped opponent stones are taken out of the game. ③

the winner is the one who was able to rescue most of his stones in the opponent half. the game is only ended when both players have saved all their stones in the opponent half or can not reach them by skipping. as long as anyone can get into the opponent half or is able to throw out opponents stones, the game is still running.



# CLASSIC HALMA 2 spieler

## spielvorbereitung

zu beginn belegt jeder spieler jeweils die hinteren seiner beiden reihen voll mit spielsteinen. auf der dritten reihe werden vier spielsteinen auf beliebige felder platziert ①.

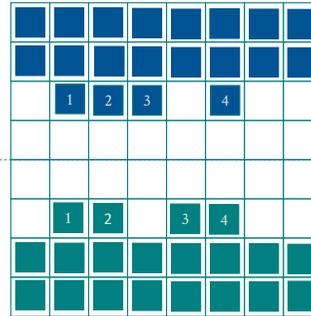
## das spiel

ziel ist es alle deine steine in die andere hälfte zu bringen. so dass die hinteren beiden reihen wieder voll belegt sind, und die vier steine in der dritten reihe wieder beliebig platziert wurden. gewonnen hat derjenige dem dies als erstes gelingt.

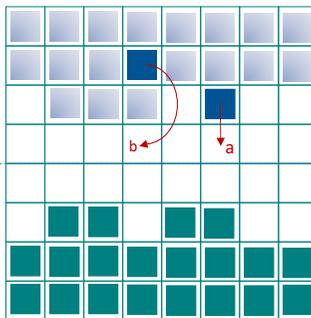
zu beginn wird entschieden wer anfängt, danach ist jeder abwechselnd an der reihe. bist du an der reihe kannst du mit einem spielstein deiner wahl gerade auf das nächste feld ziehen ②/a oder mit diesem einen anderen spielstein überspringen, insofern hinter diesem ein freier platz ist ②/b. in einem zug können auch mehrere steine auf diese art übersprungen werden. dabei spielt es keine rolle ob es sich um einen gegnerischen stein oder den eigene handelt ③. alle übersprungenen steine bleiben im spiel. du kannst in alle geraden richtungen ziehen oder springen nur nicht schräg. ( vorwärts | rückwärts | links | rechts )

das spiel ist beendet wenn einer der spieler alle seine steine wie oben beschrieben in die andere hälfte gebracht hat.

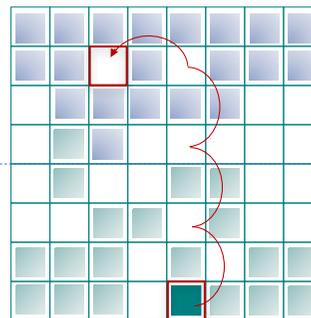
①



②



③



# CLASSIC HALMA 2 player

## starting the game

at the beginning each player occupies the back two rows full of play stones. in the third row, four play stones are placed on any place of your choice ①.

## the game

the goal is to bring all your stones into the other half. so that the back two rows are fully occupied again, and the four stones in the third row were again placed at any place of your choice. the winner is the one who succeeds it first.

at the beginning it's decided who starts, afterwards everyone is alternately on turn. if you are on turn, you can just move to the next field with a play stone of your choice ②/a or skip another play stone with it, insofar there is a free place behind it ②/b. in a move, you can skip several stones in this way. it does not matter if it is an play stone of the opponent or of your own ③. all skipped stones stay in the game. you can jump in all straight directions but just not diagonally. (forward | backward | left | right)

the game is over when one of the players has brought all of his stones into the other half as described above.