

CZ KALAHA

Desková hra pro dva hráče.

Příprava na hru

- Hrací deska se položí na stůl mezi dva hráče tak, že je situovaná podélnými stranami směrem k nim. Každý hráč před začátkem hry umístí do svých 6ti malých jamek po šesti kuličkách. Celkem je potřeba 72 kuliček. "Pokladnice" (dvě velké jamky v meziřadě) zatím zůstanou prázdné.

Cíl hry

- Získat co nejvíce kuliček do své "pokladnice".

Hra

- Losem vybraný hráč začíná.
- Hráč na tahu odebere z libovolné jamky na své straně všechny kuličky a pokládá je proti směru hodinových ručiček vždy po jedné do každého následujícího důlku, včetně své pokladnice. Má-li hráč k dispozici více kuliček, musí je pokládat dále i za svojí pokladnicí do jamek protivníka. Pouze do pokladnice protivníka se žádná kulička nepokládá.
- Jestliže poslední kulička připadne do pokladnice hrajícího hráče, může hráč táhnout ještě jednou. Toto pravidlo lze použít opakovaně.
- Jestliže poslední kulička připadne do prázdného důlku ve vlastní řadě, může hráč položit tuto kuličku přímo do své pokladnice. Navíc může vzít všechny kuličky z protilehlého protivníkova důlku a ihned si je umístit do své pokladnice.
- Po takovém lovu tah končí, ve hře pokračuje protivník. Při lovu nehraje roli, kolik kuliček v tomto tahu hráč rozmístil, než dosáhl prázdné jamky. Lze například přemístit do sousední prázdné jamky vpravo jedinou kuličku, která leží ve svém důlku sama. Nebo je možné množstvím kuliček z vrchovatě naplněné jamky pokrýt celou protivníkovo stranu a s poslední kuličkou přistát ve vlastní prázdné jamce.

Konec hry

- Hra končí, jakmile jeden hráč vyprázdní všechny své jamky. Soupeř smí umístit do své pokladnice všechny kuličky, které zůstaly na jeho straně desky.
- Vítězem je ten, kdo získal více kuliček.

F KALAHA

Jeu de société pour deux joueurs

Préparation au jeu

- Le jeu se pose sur une table entre les deux joueurs de façon à ce que chacun ait une rangée de creux face à lui. Chaque joueur place 6 billes dans chacun des six creux qui se trouvent face à lui. Le jeu comporte donc 72 billes. Les deux grands creux situés aux extrémités du plateau sont appelés magasin. C'est là que sont placées les billes gagnées.
- Le magasin de chaque joueur est celui qui se trouve à la droite du joueur. Les magasins restent vides au début de la partie.

Objectif du jeu

- L'objectif du jeu est de collecter autant de billes que possible avant que l'autre joueur ne le fasse de son côté.

Jeu

- Le joueur qui débute la partie est choisi par un tirage au sort
- Le joueur qui commence prend les six billes situées dans un de ses creux et place ensuite une bille dans chacun des six creux suivants y compris dans son magasin ainsi que dans les creux appartenant au joueur adverse. En revanche un joueur ne doit pas placer de bille dans le magasin du joueur adverse. Si le cas se présente il faut sauter le magasin adverse.
- Si un joueur pose sa dernière bille dans son magasin il joue une seconde fois.
- Si un joueur pose sa dernière bille dans l'une de ses cases vides : il prend toutes les billes posées dans la case de son adversaire qui fait face à la sienne.
- Après une telle prise c'est au tour du joueur adverse de jouer. Pour réaliser un tel coup le nombre de billes jouées n'a pas d'importance. Un joueur peut par exemple prendre une bille qui serait seule dans un creux et la placer dans le creux voisin vide.
- La partie se termine lorsque toutes les cases de l'un des joueurs sont vides. Celui qui a encore des billes dans ses cases, les ramasse et les pose dans son magasin.
- Les joueurs comptent alors le nombre de billes récoltées, celui qui en a le plus gagne la partie.

PL KALAHA

Gra planszowa dla dwóch graczy.

Przygotowanie do gry

- Plansza jest umieszczana na stole, dłuższymi bokami do graczy. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz umieszcza po 6 kuleczek w 6 dołkach (otworach). W sumie potrzebujemy 72 kuleczek. „Skarbiec” (dwa duże wgłębienia w środkowym rzędzie) na razie pozostanie pusty.

Cel gry

- celem gry jest uzyskanie jak największej kuleczek do swojego „skarbcu”.

Gra

- Rozpoczyna losowo wybrany gracz.
- Gracz zabiera wszystkie kulki z dowolnego dołka po swojej stronie i umieszcza po jednej, po kolei, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, w każdym kolejnym dołku, w tym również w swoim skarbcu. Jeśli gracz ma więcej kulek do swojej dyspozycji, musi również włożyć je w dołki przeciwnika. Nie wkłada ich tylko do skarbcu przeciwnika.
- Jeśli ostatnia kulka wpadnie do skarbcu gracza, gracz może ponownie dobrać. Ta reguła jest powtarzalna
- Jeśli ostatnia kulka wpadnie do zupełnie pustego dołka we własnym rzędzie, gracz może umieścić kulkę bezpośrednio w swoim skarbcu. Ponadto może wziąć wszystkie kulki z przeciwnego dołka przeciwnika i natychmiast umieścić je w swoim skarbcu (polowanie).
- Po takim polowaniu ruch się kończy, przeciwnik kontynuuje grę. Podczas polowania nie ma znaczenia, ile kuleczek gracz umieścił przed osiągnięciem pustego dołka. Na przykład pojedynczą kulkę leżącą samotnie w dołku można przenieść do sąsiedniego pustego dołka po prawej stronie. Możliwa jest sytuacja, że wielką ilością kuleczek z okrajowego dołka, gracz pokryje całą stronę przeciwnika wieloma kulkami a z ostatnią kuleczką wyłącza w własnym pustym dołku.

Koniec gry

- Gra kończy się, gdy jeden gracz opróżni wszystkie swoje dołki. Wtedy i przeciwnik może umieścić w swoim skarbcu wszystkie kulki ze swojej strony planszy.
- Zwycięzcą jest ten, kto posiada więcej kuleczek w skarbcu.

Stolová hra pre dvoch hráčov.

Príprava na hru

- Hracia doska sa položí na stôl medzi dvoch hráčov tak, že je otočená dlhšími stranami smerom k nim. Každý hráč pred začiatkom hry umiestni do svojich 6tich malých jamôk po šesť guľôčok. Spolu potrebujeme 72 guľôčok. "Pokladnice" (dve veľké jamky v strednom rade) zatiaľ ostanú prázdne.

Cieľ hry

- Získať čo najviac guľôčok do svojej "pokladnice".

Hra

- Losom vybraný hráč začína.
- Hráč na ťahu odoberie z ľubovoľnej jamky na svojej strane všetky guľôčky a kladie ich proti smeru hodinových ručičiek vždy po jednej do každej nasledujúcej jamky, vrátane svojej pokladnice. Ak má hráč k dispozícii viac guľôčok, musí ich klásť ďalej aj za svoju pokladnicu do jamiek protihráča. Iba do pokladnice protihráča sa žiadna guľôčka nekladie.
- Ak posledná guľôčka pripadne do pokladnice hrajúceho hráča, môže hráč pokračovať ďalším ťahom. Toto pravidlo sa dá použiť opakovane.
- Ak posledná guľôčka pripadne do prázdnej jamky vo vlastnom rade, môže hráč položiť túto guľôčku priamo do svojej pokladnice. Navyše môže vziať všetky guľôčky z protihráčovej jamky a ihneď si ich umiestniť do svojej pokladnice.
- Po takomto ťahu končí, v hre pokračuje protihráč. Pri ťahu nezáleží na tom, koľko guľôčok v tomto ťahu hráč rozmiestnil, kým dosiahol prázdnu jamku. Je možné napríklad premiestniť do susednej prázdnej jamky vpravo jediná guľôčku, ktorá leží vo svojej jamke sama. Alebo je možné množstvom guľôčok z vrchovato naplnenej jamky pokryť celú protihráčovú stranu a s poslednou guľôčkou pristáť vo vlastnej prázdnej jamke.

Koniec hry

- Hra končí, akonáhle jeden hráč vyprázdni všetky svoje jamky. Súper môže umiestniť do svojej pokladnice všetky guľôčky, ktoré ostali na jeho strane dosky.
- Víťazom je ten, kto získal viac guľôčok.

Ein Familienspiel für 2 Spieler; leicht und einfach zu lernen.

Spielvorbereitungen

- Lege das Kalaha Spielbrett der Länge nach zwischen dich und deinen Mitspieler, sodass ihr jeweils die 6 Vertiefungen vor euch habt. Jeder Spieler legt 6 Murmeln in jede Vertiefung (es gibt insgesamt 72 Murmeln). Die „Schatzgruben“ (die beiden größeren Vertiefungen) an den kürzeren Enden des Spielbrettes bleiben erst einmal leer.

Ziel des Spieles

- Das Ziel des Spieles ist, deine „Schatzgrube“ (jeweils auf der rechten Seite) mit mehr Murmeln zu füllen als dein Mitspieler.

Spielregeln

- Werft eine Münze oder entscheidet einfach welcher Spieler beginnen soll.
- Wenn du der erste Spieler bist, nimmst du alle Murmeln aus einer deiner Vertiefungen und verteilst sie gegen den Uhrzeigersinn, einzeln, in die folgenden Vertiefungen (auch in deine eigene „Schatzgrube“). Je nach Anzahl der Murmeln landen dabei einige Murmeln möglicherweise in den Vertiefungen des anderen Spielers. Nur die „Schatzgrube“ des Mitspielers wird ausgelassen.
- Wenn die letzte Murmel in deiner eigenen „Schatzgrube“ landet, darfst du noch einmal spielen. Das kann auch mehrere Male hintereinander geschehen.
- Wenn die letzte Murmel in einer deiner eigenen, leeren Vertiefung landet, darfst du alle Murmeln aus der gegenüberliegenden Vertiefung deines Mitspielers nehmen. Zusammen mit deiner letzten Murmel kommen diese Murmeln in deine „Schatzgrube“. Dann ist der andere Spieler dran.
- Wenn du die Murmeln des anderen Spielers bekommen willst, dann kommt es nicht darauf an, wieviele Murmeln du gebraucht hast, um in der leeren Vertiefung zu landen. Du kannst zum Beispiel deine Vertiefung mit den meisten Murmeln wählen, um einmal um das gesamte Spielbrett zu kommen, um dann in einer leeren Vertiefung auf deiner Seite zu landen. Genauso kannst du die Vertiefung mit einer einzelnen Murmel wählen und diese weiter setzen. Versuche bei dir selbst leere Vertiefungen zu erzeugen und bei deinem Mitspieler zu verhindern.

Spielende

- Das Spiel endet, wenn die sechs Vertiefungen eines Spielers komplett leer sind. Dieser Spieler bekommt die letzten Murmeln des Mitspielers, die sich noch in dessen Vertiefungen befinden.
- Der Spieler mit den meisten Murmeln in seiner „Schatzgrube“ gewinnt.

A family board game for two players; fun & easy to learn.

Getting ready to play

- Place the Kalaha board between you and the other player, with the two rows of six pits closest to each of you. Put six marbles in each pit (there are 72 marbles in total). The ‘treasure stores’ (the two larger hollows) at the shorter ends of the board remain empty for now.

The game's objective

- The objective is to fill your treasure store (the one to your right) with more marbles than your opponent.

The rules of the game

- Flip a coin or choose at random who goes first.
- The first player takes all marbles from a pit on their side and, moving anti-clockwise, places them one by one in each adjacent pit, including their own treasure store. If there are still some marbles left, the player continues to place them in the opponent's pits, too. Only the opponent's treasure store is skipped.
- If the last marble lands in the player's own treasure store, they take another turn. This rule can be applied repeatedly.
- If the last marble lands in an empty pit on the player's own side, they can capture all the marbles in the pit directly opposite (on the opponent's side) and place it, together with the last marble played, in their treasure store. At this point it's the opponent's turn to play.
- When capturing the opponent's marbles, it's not important how many marbles it took to reach an empty pit. It is completely acceptable, for example, to move a lone marble from one's own pit to the neighboring empty one. It is equally admissible to take marbles from the fullest pit on your side, go around the whole board (remembering to skip the opponent's treasure store) and finishing in an empty pit on your side again.

End of the game

- The game ends when one of the player's six pits are completely empty. The opponent captures all the marbles left on their side of the board.
- The player with the most marbles wins.