

FR RÈGLES DU JEU EN RULES OF THE GAME DE SPIELREGELN ES REGLAS DEL JUEGO  
IT REGOLE DEL GIOCO PT REGRAS DO JOGO NL SPELREGELS SE SPELREGLER  
BA SPILLEREGLER RU ПРАВИЛА ИГРЫ

# SOLITAIRE

CLASSIC



DESIGN  
JUDITH GUEYFIER

7-99

ANS YEARS  
AÑOS JAHRE



# SOLOGIC



# SOLITAIRE

CLASSIC



x 32



x 1

**FR**

4 - 5

**EN**

6 - 7

**DE**

8 - 9

**ES**

10 - 11

**IT**

12 - 13

**PT**

14 - 15

**NL**

16 - 17

**SE**

18 - 19

**DA**

20 - 21

**RU**

22 - 23

FR JEU DE LOGIQUE TRADITIONNEL

**BUT DU JEU**

Éliminer toutes les billes jusqu'à la dernière, qui restera seule sur le plateau.





**CONTENU DU JEU**

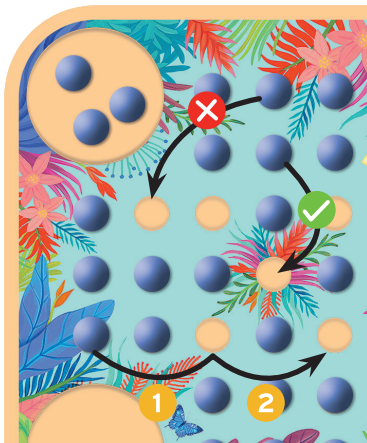
- 1 plateau de jeu
- 1 sac en tissu
- 32 billes

**DÉROULEMENT DU JEU**

- Placer les 32 billes dans les trous du plateau en laissant le trou central vide.



- Déplacer les billes une à une, en respectant les règles de déplacement suivantes :
- Les billes se placent uniquement dans les trous du plateau.
-  Pour se déplacer, une bille doit passer par-dessus une autre bille, et pouvoir se poser dans le trou situé juste après. Si ce trou adjacent est occupé, le déplacement n'est pas permis.
-  Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
- La bille « dépassée » est retirée du plateau. Elle est placée dans l'un des 4 pots du plateau, et ne peut plus être réutilisée.
-   Une même bille peut être rejouée plusieurs fois d'affilée.



### VARIANTES :

- Démarrer en laissant n'importe quel trou vide.
- Finir avec la dernière bille du plateau exactement au centre de celui-ci.

Une solution se trouve à la fin de ce livret.

## EN TRADITIONAL LOGIC GAME



## AIM OF THE GAME

Remove all the marbles from the board until only one remains.

## GAME CONTENTS



- 1 game board
- 1 cloth bag
- 32 marbles

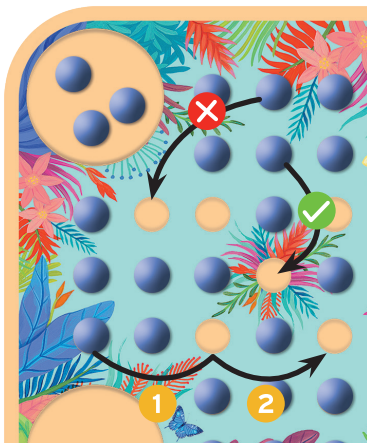
## HOW TO PLAY



- Fill the holes on the board with the 32 marbles, leaving the central hole empty.



- Move the marbles one by one, observing the following rules covering moves:
  - The marbles can only be positioned in the holes on the board.
  - ✓ To make a move, a marble must jump over another marble into a vacant hole immediately next to it. If the next hole is already filled, the move is not allowed.
  - ✗ Diagonal moves are not allowed.
  - The marble that has been jumped over is removed from play and placed in one of the 4 cups on the board. It may not be used again.
  - ① ② A single marble may be played several times in a row.



### VARIATIONS:

- Try leaving a different hole empty at the start of the game.
- Finish with the last marble exactly in the centre of the board.

A solution can be found at the end of this booklet.

## DE KLASSISCHES LOGIKSPIEL


**ZIEL DES SPIELS**

Alle Kugeln bis auf die letzte entfernen, die allein auf dem Spielbrett liegen bleibt.

**INHALT**

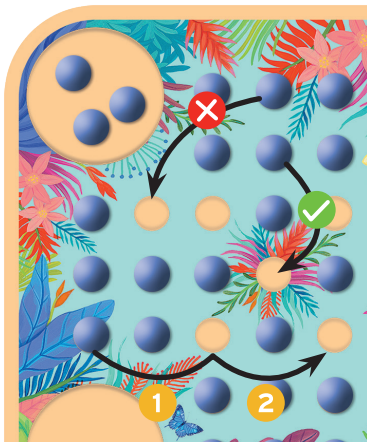

- 1 Spielbrett
- 1 Stoffbeutel
- 32 Kugeln

**SPIELABLAUF**


- Die 32 Kugeln in die Löcher des Spielbretts legen. Dabei das Loch in der Mitte frei lassen.



- Die Kugeln unter Beachtung folgender Regeln nacheinander bewegen:
- Die Kugeln dürfen nur in die Löcher des Spielbretts gelegt werden.
- ✓ Um eine Kugel zu bewegen, muss sie über eine andere Kugel springen und sich in das leere Loch dahinter legen. Ist dieses Loch jedoch besetzt, darf die Kugel nicht bewegt werden.
- ✗ Die Kugeln dürfen nicht diagonal bewegt werden.
- Die „übersprungene“ Kugel wird vom Spielbrett entfernt. Sie wird in eine der 4 Vertiefungen des Spielbretts gelegt und nicht wieder verwendet.
- ① ② Eine Kugel kann gleichzeitig mehrere Sprünge hintereinander vollführen.



### SPIELVARIANTEN:

- Zu Beginn ein beliebiges Loch frei lassen.
- Das Spiel mit der letzten Kugel in der Mitte des Spielbretts beenden.

Eine Lösung findet sich am Ende der Anleitung.



ES

JUEGO TRADICIONAL DE LÓGICA


**OBJETIVO DEL JUEGO**

Deshacerse de todas las canicas hasta que solo quede una sola canica en el tablero.





**CONTENIDO**

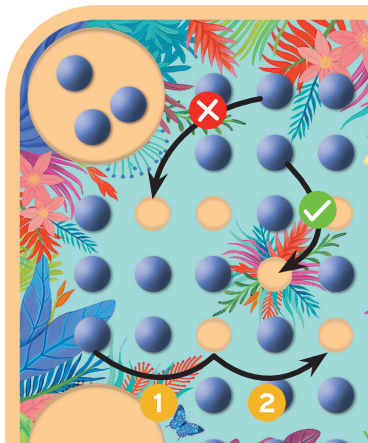

- 1 tablero de juego
- 1 bolsa de tela
- 32 canicas

**DESARROLLO DEL JUEGO**


- Colocar las 32 canicas en los hoyos del tablero dejando el hoyo central vacío.



- Mover las canicas una a una, respetando las siguientes reglas de desplazamiento:
  - Las canicas solo pueden colocarse en los hoyos del tablero.
  -  Para moverse, una canica debe saltar por encima de otra canica y poder colocarse en el hoyo situado justo después. Si el hoyo contiguo está ocupado, no se puede mover la canica.
  -  No está permitido mover las canicas en diagonal.
  - La canica que acaba de ser adelantada se retira del tablero. Se coloca en uno de los 4 receptáculos del tablero y ya no puede volver a utilizarse.
  -   Se puede jugar varias veces seguidas con la misma canica.



### VARIANTES:

- Empezar dejando vacío cualquier hoyo.
- Terminar con la última canica justo en el centro del tablero.

Incluye una solución al final del folleto.


**SCOPO DEL GIOCO**

Eliminare tutte le biglie dal tabellone fino all'ultima.

**CONTENUTO**

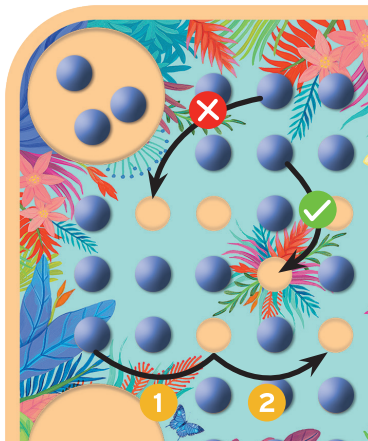

- 1 tabellone di gioco
- 1 sacchetto di tessuto
- 32 biglie

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**


- Posizionare le 32 biglie nei buchi del tabellone lasciando libero il buco centrale.



- Spostare le biglie una alla volta rispettando le regole di spostamento qui di seguito:
  - Le biglie possono essere spostate solo nei buchi del tabellone.
  - ✓ Per spostarsi, una biglia deve passare sopra un'altra biglia e deve andare nel buco che si trova subito dopo. Se il buco accanto è occupato, lo spostamento non è permesso.
  - ✗ Lo spostamento in diagonale non è autorizzato.
  - La biglia "saltata" viene ritirata dal tabellone, viene riposta in uno dei 4 contenitori sul tabellone e non può più essere utilizzata.
  - 1 2 Una stessa biglia può essere spostata più volte di seguito.



### VARIANTI:

- Cominciare la partita lasciando libero un buco qualsiasi.
- Finire con l'ultima biglia esattamente al centro del tabellone.

La soluzione è in fondo a questo libretto.

NL TRADITIONEEL LOGICASPEL


**DOEL VAN HET SPEL**

Alle knikers weghalen, totdat er nog maar één knikker op het bord blijft liggen.

**INHOUD**

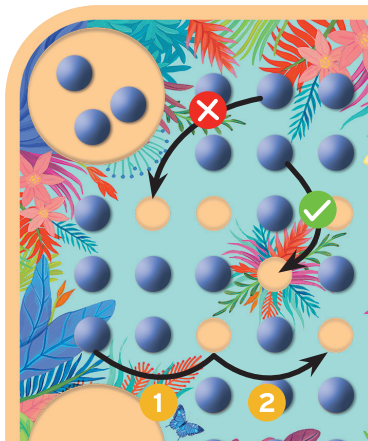

- 1 speelbord
- 1 stoffen zakje
- 32 knikers

**SPELVERLOOP**


- Leg de 32 knikers in de gaten van het bord en laat het middelste gat leeg.



- Verplaats de knikkers één voor één volgens de onderstaande verplaatsingsregels:
- De knikkers mogen alleen in de gaten van het bord worden gelegd.
- ✓ Om een knikker te verplaatsen moet deze over een andere knikker 'springen' en in een leeg gat net erna worden gelegd. Als dit aangrenzende gat bezet is, is de zet niet toegestaan.
- ✗ Een knikker mag niet schuin worden verplaatst.
- De 'oversprongen' knikker wordt van het bord gehaald. Deze knikker mag in een van de 4 bakjes op het bord worden gelegd en kan niet meer gebruikt worden.
- 1 2 Dezelfde knikker mag meerdere keren achter elkaar worden verplaatst.



### VARIANTEN:

- Begin met een leeg gat naar keuze.
- Eindig met de laatste knikker precies in het midden van het bord.

Een oplossing staat achter in dit boekje.

**PT** JOGO DE LÓGICA TRADICIONAL

**OBJETIVO DO JOGO**

Eliminar todos os berlindes até ao último, que vai ficar sozinho no tabuleiro.





**CONTEÚDO**

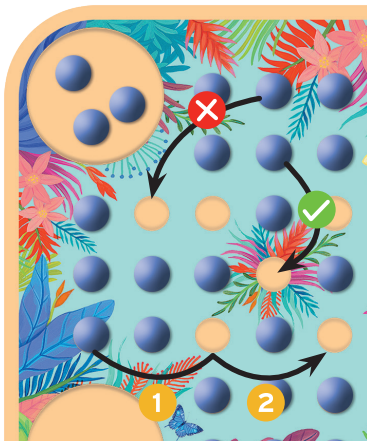

- 1 tabuleiro de jogo
- 1 saco de tecido
- 32 berlindes

**COMO JOGAR**


- Colocar os 32 berlindes nos furos do tabuleiro, deixando o furo central vazio.



- Deslocar os berlines um a um, respeitando as regras de deslocação seguintes:
- Os berlines são colocados, somente, nos furos do tabuleiro.
-  Para se deslocar, um berline tem de passar por cima de outro berline e assentar no furo que está logo depois. Se o furo adjacente estiver ocupado, a deslocação não é permitida.
-  A deslocação na diagonal não é autorizada.
- O berline « ultrapassado » é retirado do tabuleiro. É colocado num dos 4 copos do tabuleiro e não pode ser reutilizado.
-   Um mesmo berline pode ser jogado várias vezes seguidas.



### VARIANTES:

- Começar deixando o furo vazio noutra posição.
- Colocar o último berline do tabuleiro exatamente no centro do tabuleiro.

Uma solução está no fim deste folheto.



**SE** ETT KLASSISKT LOGIKSPEL

**SPELETS MÅL**

Avlägsna alla kulor utom en som är sist kvar på spelplattan.

**SPELINNEHÅLL**

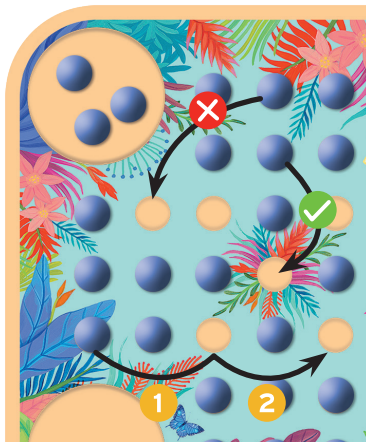

- 1 spelplatta
- 1 tygpåse
- 32 kulor

**SPELETS GÅNG**


- Placera de 32 kulorna på spelplattan med hålet i mitten tomt.



- Flytta kulorna en och en samtidigt som du respekterar följande förflyttningsregler:
- Kulorna får endast placeras i hålen på plattan.
- ✓ För att flytta en kula måste en kula hoppa över en annan kula och placeras i hålet direkt efter den överhoppade kulan. Om hålet bredvid är upptaget får man inte flytta på kulan.
- ✗ Det är inte tillåtet att flytta en kula diagonalt.
- Den överhoppade kulan plockas bort från spelplattan. Den placeras i en av spelplattans 4 fack och får inte användas igen.
- 1 2 Det går att spela med samma kula flera gånger i rad.



### VARIANTER:

- Starta med ett valfritt hål tomt.
- Avsluta med den sista kulan i mitten av spelplattan.

En lösning står längst bak i detta häfte.

DA TRADITIONELT LOGIKSPIL


**SPILLETS FORMÅL**

Eliminere alle kuglerne, indtil den sidste er alene tilbage på spillepladen.

**SPILLETS INDHOLD**


- 1 spilleplade
- 1 stofpose
- 32 kugler

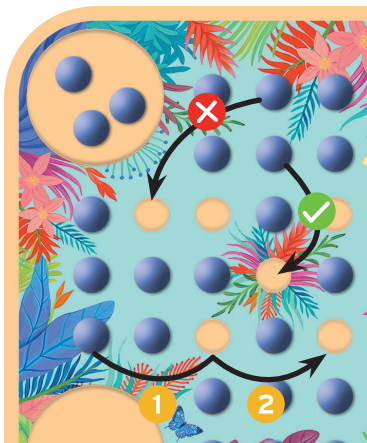
**SÅDAN FOREGÅR SPILLET**


- Læg de 32 kugler i hullerne på pladen, og lad det midterste hul være tomt.



• Flyt kuglerne én efter én, og følg følgende overførselsregler:

- Kuglerne kan kun placeres i hullerne på pladen.
- ✓ Når en kugle flyttes, skal den passere over en anden kugle og skal kunne lægges i hullet lige efter. Hvis dette tilstødende hul er optaget, er flytningen ikke tilladt.
- ✗ Det er ikke tilladt at flytte kuglerne diagonalt.
- Den kugle, der er blevet "overhalet", fjernes fra spillepladen. Den lægges i en af pladens 4 bægre og kan ikke bruges igen.
- 1 2 Der kan spilles med den samme kugle flere gange i træk.



### VARIANTER:

- Start med at lade et vilkårligt hul være tomt.
- Slut af med at pladens sidste kugle skal være præcis i midten af pladen.

En løsning findes i slutningen af dette hæfte.

RUS КЛАССИЧЕСКАЯ  
 ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Удалить шарики, перемещая их по определенным правилам так, чтобы на игровом поле остался только один шарик.

**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ**


- 1 игровое поле
- 1 мешочек
- 32 шарика

**ХОД ИГРЫ**


- Разместить 32 шарика в отверстия на игровом поле, оставив пустым отверстие в центре.



• Перемещать шарики один за другим, соблюдая следующие правила:

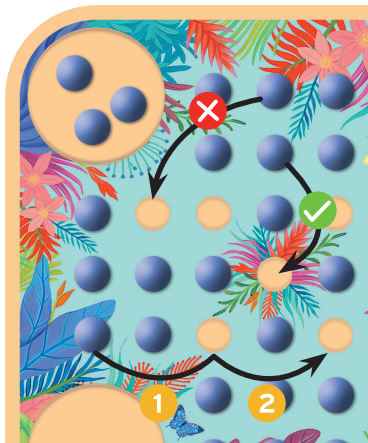
- Шарики должны находиться на игровом поле только в отверстиях.

- ✓ Чтобы попасть в свободное отверстие, шарик может перемещаться только через соседний шарик. Если отверстие рядом с соседним шариком занято, то шарик не может быть перемещен.

- ✗ Нельзя перемещать шарик по диагонали.

- Шарик, над которым произошло перемещение, удаляется с игрового поля. Он откладывается на одну из 4-х угловых подставок на поле и не может быть использован повторно.

- ① ② Одним шариком можно совершить несколько перемещений.

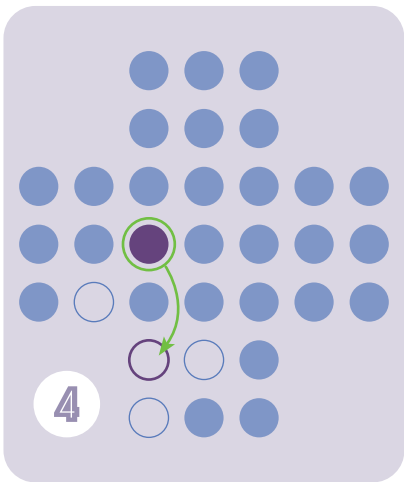
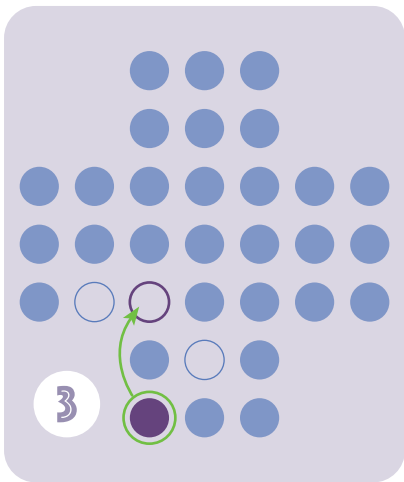
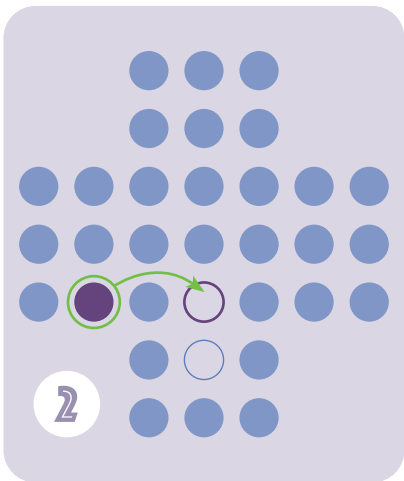
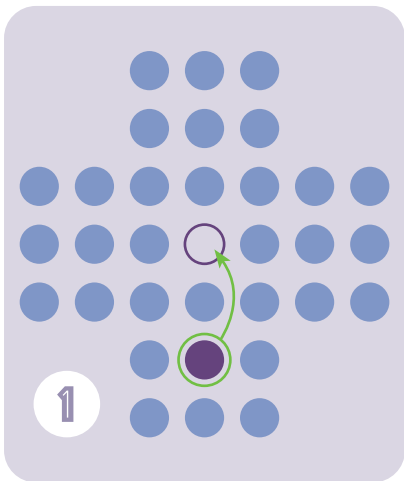


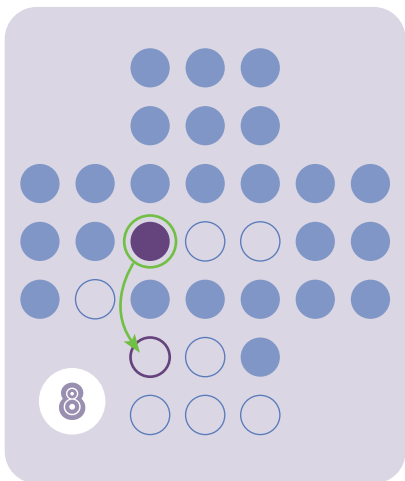
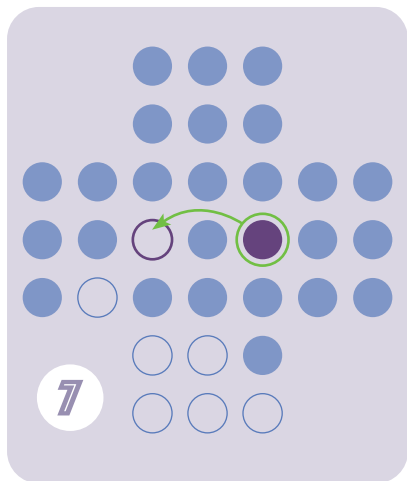
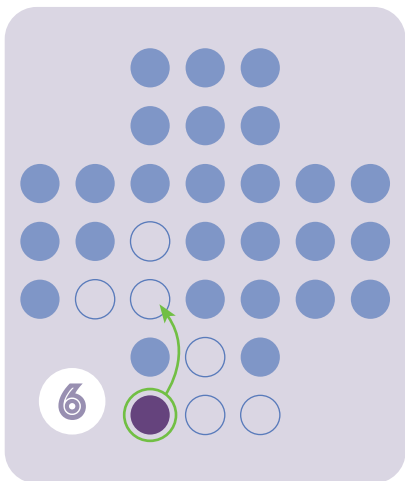
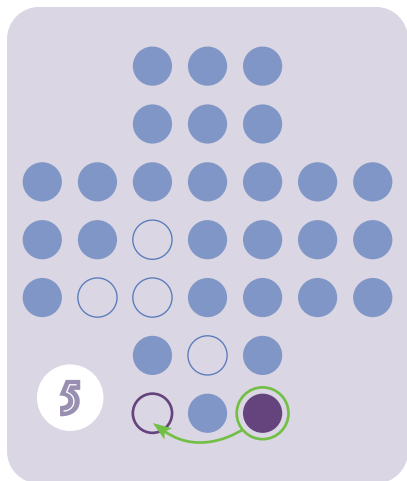
**ВАРИАНТ:**

• Начать с любого места, оставив пустым любое отверстие.

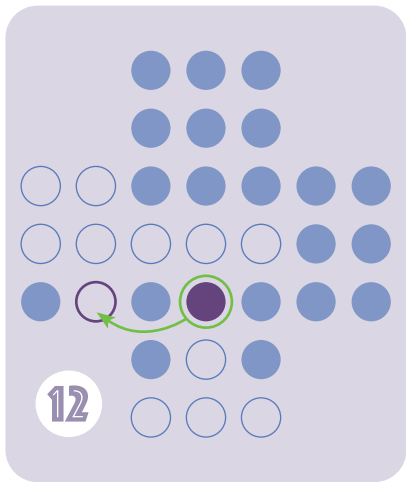
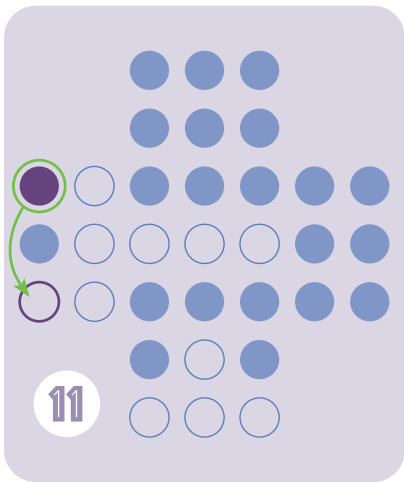
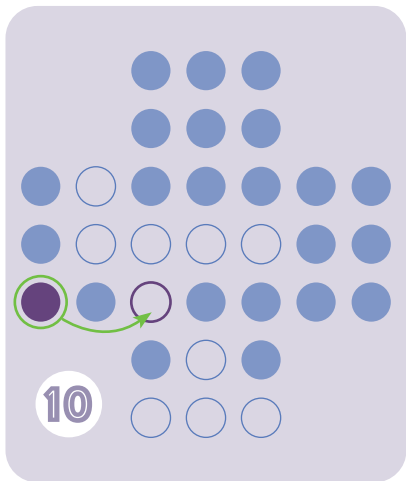
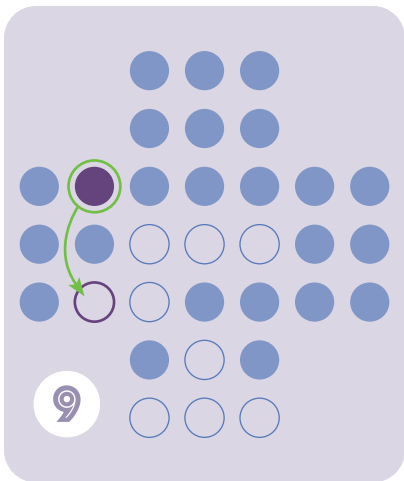
• Закончить так, чтобы последний шарик оказался в центре игрового поля.

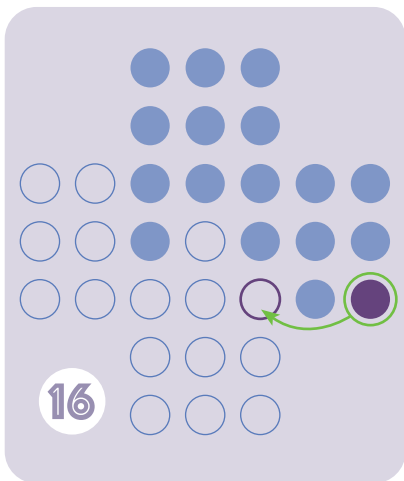
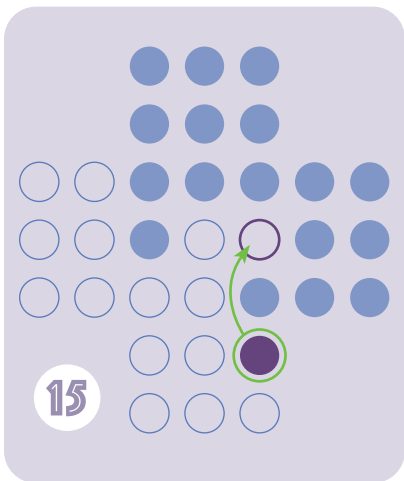
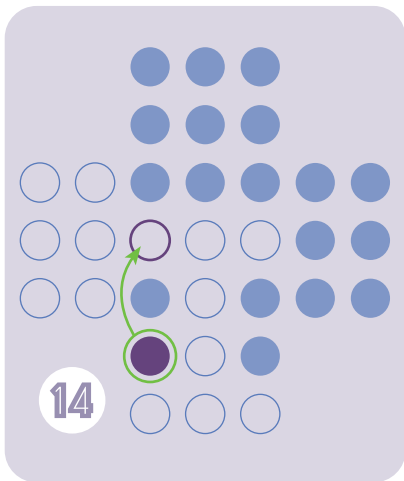
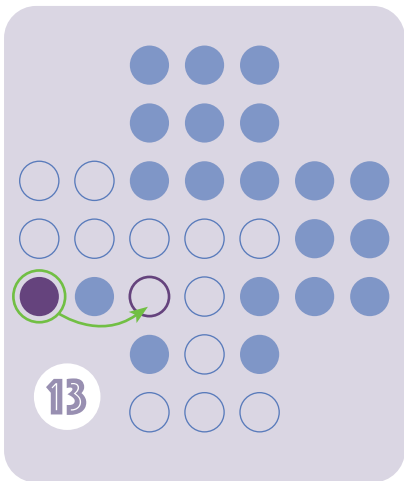
Решения приведены в конце брошюры.

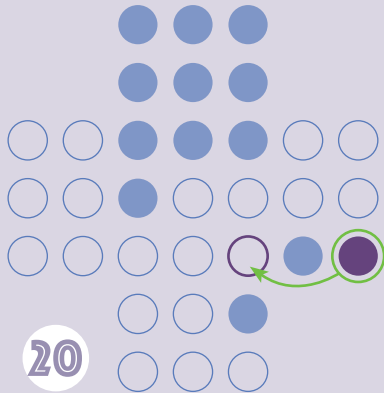
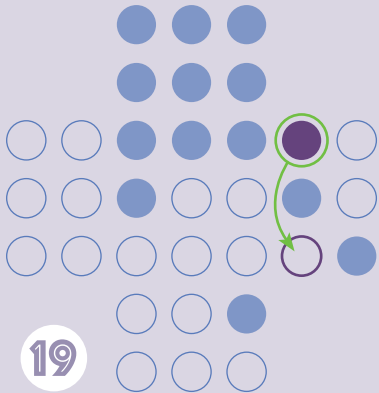
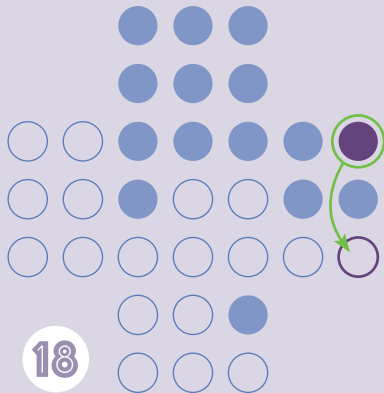
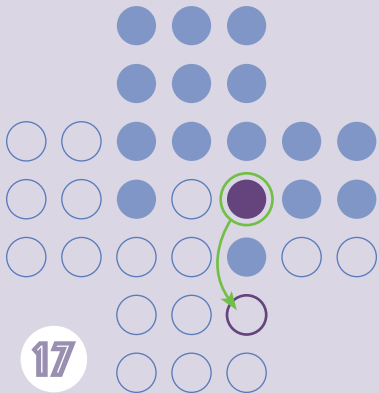


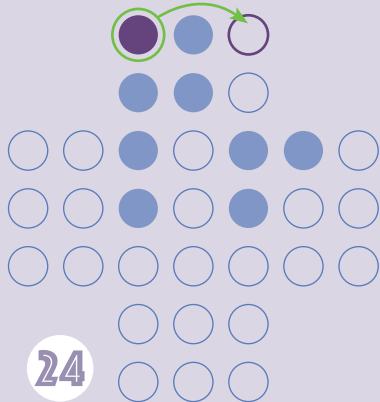
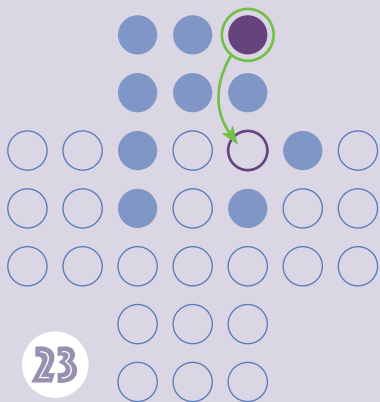
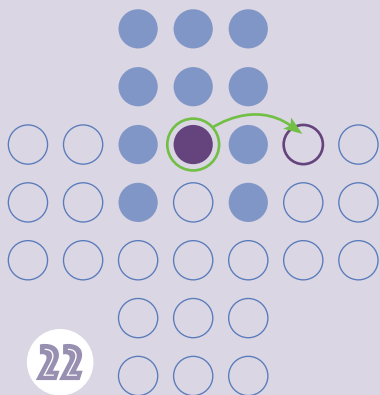
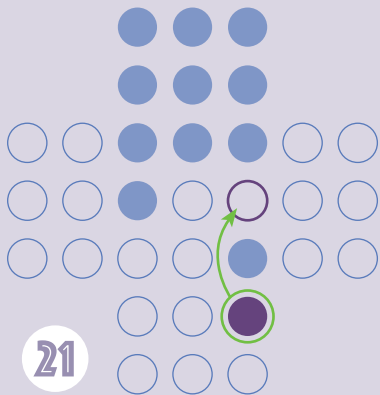


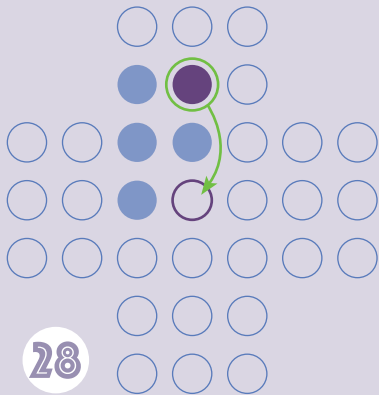
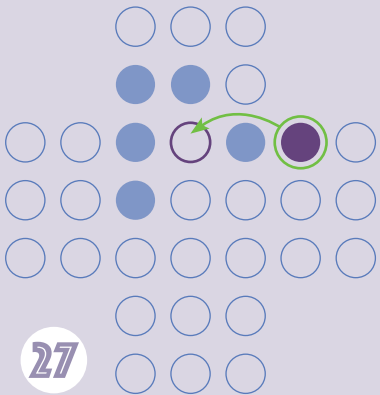
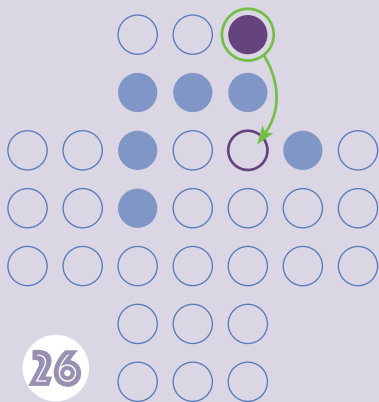
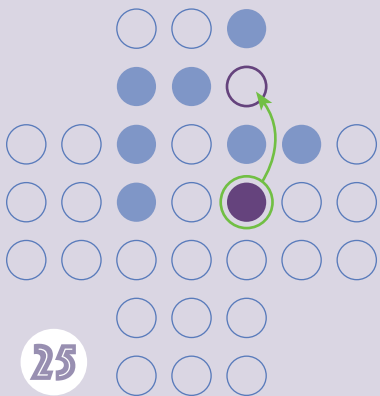


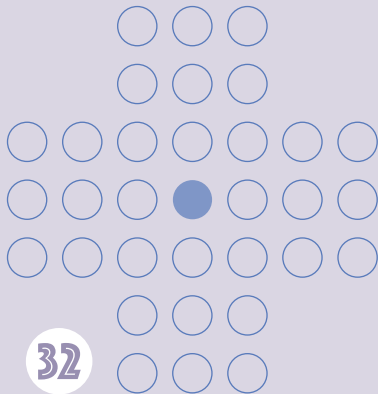
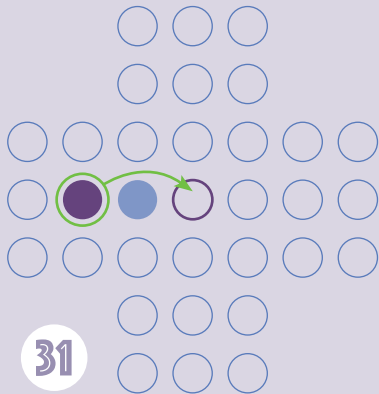
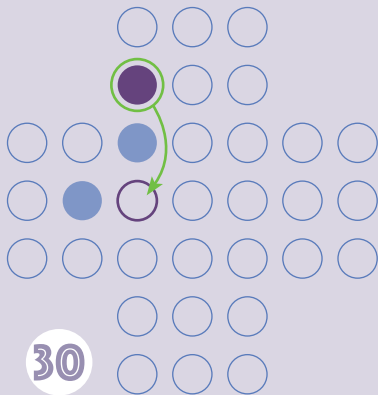
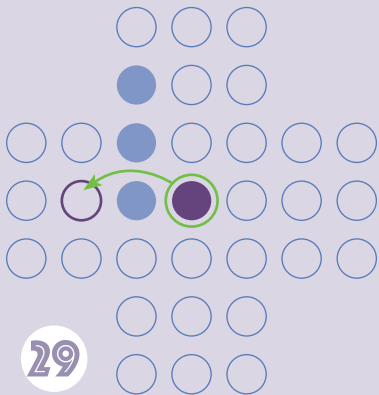












# SOLITAIRE

CLASSIC

DJ00813



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China – Designed in France



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)