

SUPERVISION™

CHINESE CHECKERS

I. GAME INTRODUCTION

This is a board game. The Chinese Checkers game is played on a star-shaped hexagonal board. The six pointed corners of the board are divided into 3 colour zones. One zone for the White Checkers, one for Grey Checkers and one for the Black Checkers. Two zones which are directly opposite to each other have the same colour. The objective of this game is to move all the Checkers from one zone to the opposite zone which has the same colour.

II. GAMES DETAILS

The Checkers have two types of movement. These are short movement and jump movement.

(a) Short Movement.

Move one step to the neighbouring EMPTY hole.

(b) Jump Movements.

Depending on the path taken, a checker can move several steps by jumping over other checkers. Nevertheless, a checker can only jump over the adjacent checker when its neighbouring hole is empty.

III. GETTING STARTED

When the power is turned on, the SUPERVISION logo is displayed and then comes to the game title screen. You need to press the START key to start a game, if this is not pressed, then the staff name screen will show temporarily, returning to the game title screen again. Having pressed the START key, the game selection screen will show. In this screen you could press the UP/DOWN keys to select on of the game options (SELECT MODE, SELECT CHECKER, SELECT ROUND) indicated by the grey circle pointer. Pressing the LEFT/RIGHT keys to select the various choices available to that option. The current choice is pointed by the finger-graphic. Press the START key now will enter the actual game.

IV. GAME SELECTION SCREEN

There are four game modes available in the SELECT MODE, these are PLAYER vs COMPUTER, PLAYER vs TWO COMPUTERS, TWO COMPUTERS IN DEMO, THREE COMPUTERS IN DEMO.

The SELECT CHECKER option allows you to choose the colour of your Checker (GREY, BLACK, WHITE).

The SELECT ROUND option allows you to set the game round to 3, 6 or 9.

V. GAME CONTROLS

(1) In the game selection screen.

DIRECTION KEYS : Select the game options/choices.

START : Starts a game.

(2) In the actual game.

DIRECTION KEYS : Choose the Checker to be moved, or choose the jumping path.

START : Initiate the move or jump.

A-Key : Confirm the chosen Checker, or confirm the EMPTY hole as part of the jumping path.

B-Key : Cancel the decision of chosen checker or jumping path.

VI. GAME SCREEN

On a typical game screen, you should note the following.

1. The current move information is given by the flashing triangle pointer at the top-left of the LCD which points to the Checker.
2. The number at the bottom right hand corner of the LCD is the current game ROUND number.
3. The flashing Checker is the current chosen Checker to be moved. You may change this by pressing the DIRECTION keys, then press the A-Key to confirm your choice. Upon this confirmation, a triangle pointer will also appear, this is where the chosen Checker will move to. You may change this destination with the DIRECTION keys. Press the A-Key to confirm your choice. The triangle pointer will become a full circle marker upon your confirmation. The series of circle markers will represent your jump path. All you need to do now is to press the START key to initiate the movement in the chosen path. Should you wish to change your path, you could use the B-Key to cancel all the markers and start selecting the jumping path again.
4. The jump path must be a series of alternate OCCUPIED and EMPTY holes.
5. The Central Zone (Hexagon Area) is a common area where all colour Checkers can land and stay. However on the six pointed corners (Grey, Black and White Zone), Checkers of a different colour to the zone will not be allowed to stay, but they are allowed to transit through this area during a jump movement. All checkers can only stay on the zone area with the same colour or stay in the Central Zone.
6. The ERROR message will display on the top-right hand corner of the LCD when invalid moves are attempted.
7. The first to move all the Checkers from one corner to the opposite corner is the winner for that current game round.

VII. GAME SCORE

After each round, the first winner gets 150 points, the second gets 50. No points will be awarded for the third competitor. The game will end when all the chosen round numbers have been played and the cumulative scores will be used to decide on the final winner of the game.

CHINESE CHECKERS

DUTCH

I. SPEL INTRODUCTIE

Dit is een bord spel. De Chinese Checkers spel wordt gespeeld op een stervormige hexagonale bord. De zes aangewezen hoeken van de bord zijn verdeeld in 3 kleurenzones. Een zone voor de Witte Checkers, een voor de Grijs Checkers en een voor de Zwarte Checkers. Twee zones die direct tegenover elkaar zijn hebben dezelfde kleur. Het doel van dit spel is om alle Checkers van de ene zone te verplaatsen naar de tegenovergestelde zone die dezelfde kleur heeft.

II. DETAILS VAN HET SPEL

De Checkers kunnen op twee manieren bewegen. De korte verplaatsing en de spring verplaatsing.

(a) Korte verplaatsing

Beweeg een stap naar de naaste LEGE hol.

(b) Spring verplaatsing

Afhankelijk van de gekozen pad, een Checker kan diverse stappen verplaatsen door te springen over andere checkers. Desalniettemin kan een checker alleen over de aangrenzende checker springen als deze zijn naaste hole leeg is.

III. HET STARTEN VAN HET SPEL

Als de power op aan staat, verschijnt de SUPERVISION logo en komt het spel in de titelsbeeld. Je moet de START-toets drukken om het spel te beginnen. Als je dat niet doet, dan verschijnt de staf naam scherm tijdelijk om vervolgens terug te gaan naar het titels beeld. Als de START-toets eenmaal ingedrukt is, verschijnt de keuze menu. Om een keuze (SELECT MODE, SELECT CHECKER, SELECT ROUND) te maken moet je de UP/DOWN-toets indrukken dat aangegeven wordt door een ronde grijs pijl. Je kunt verschillende keuzes maken dat beschikbaar is in dat optie door een de LEFT/RIGHT-toetsen in te drukken. De gemaakte keuze is dan aangegeven door een vinger-grafiek. Druk nu op de start knop en het spel kan beginnen.

IV. SPEL KEUZE BEELD

Er zijn vier mogelijkheden om beschikbaar in de SELECT MODE, deze zijn: PLAYER vs COMPUTER, PLAYER vs TWO COMPUTERS, TWO COMPUTERS IN DEMO, THREE COMPUTERS IN DEMO.

De SELECT CHECKER optie sta je toe de kleur van je Checkers te kiezen (GRIJS, BLACK, WHITE).

De SELECT ROUND optie sta je toe het spel ronde van 3, 6 en 9 te kiezen.

V. SPEL BEHEERSING

(1) In de spel keuze beeldscherm

DIRECTION KEYS : Kies de spel keuze.

START : Start een spel.

(2) In het gekozen spel.

DIRECTION KEYS : Kies de Checker die je wilt bewegen of kies de te springen pad.

START : Instellen de korte verplaatsing of de sprong.

A-toets : Bevestig de gekozen Checker, of bevestig de LEGE hol als het om een sprong gaat.

B-toets : Herroep de keuze van de gekozen Checker of de sprong.

VI. SPEL BEELDSCHERM

In a typische spel beeldscherm dien je het volgende in acht te nemen.

1. Informatie over de te maken verplaatsing wordt aangegeven door een oplichtende driehoek aan de linke bovenkant van de LCD die de Checker aanwijst.
2. Het nummer aan de rechter onderkant of the LCD is de huidige spel ronde nummer.
3. De oplichtende Checker is de gekozen Checker die de volgende stap maakt. Je kunt dit veranderen door op de DIRECTION-toetsen te drukken en druk vervolgens op de A-toets om je keuze te bevestigen. Tot aan het moment van bevestiging, verschijnt er ook een driehoek die de plaats aanwijst waar de gekozen Checker naar toe gaat. Je kunt de bestemming veranderen met de DIRECTION-toetsen. Druk op de A-toets om je keus te bevestigen. Bij bevestiging verandert de driehoek in een volle cirkel. De reeks van cirkels wijst de springpad aan. Het enige wat je nu moet doen is op de START-toets drukken om de verplaatsing te laten beginnen. Als je de gekozen pad wenst te veranderen, kun je de B-toets gebruiken om alle tekens te verwijderen en begin opnieuw de verplaatsing kiezen.
4. De sprong moet een reeks van afwisselende BEZETTE en LEGE hols omvatten.
5. De Centrale Zone (Hexagon Gebied) is een gemeenschappelijke gebied waar alle kleuren Checkers kunnen landen en verblijven. Dit in tegenstelling tot de zes met kleur aangegeven hoeken (Grijs, Zwart en Witte zones) waar de Checkers van andere kleuren niet mogen blijven. Ze mogen echter wel even aandoen tijdens een sprong. Alle checkers kunnen dus alleen in de zones verblijven die dezelfde kleur hebben of in de Centrale Zone.
6. De ERROR boodschap zal verschijnen op de rechter bovenkant van de CD als er ongeldige verplaatsingen worden ingevoerd.
7. De speler die als de eerste alle Checkers van de ene kant naar de tegenovergestelde kant weet over te brengen is de winnaar van die ronde.

VII. SPEL SCORE

Na ieder ronde, de eerste winnaar krijgt 150 punten, de tweede winnaar krijgt 50 punten. Aan de derde speler wordt geen enkele punt toegekend. Het spel zal eindigen als alle gekozen rondes zijn uitgespeeld en de cumulatieve scores worden gebruikt om de uiteindelijke winnaar of het spel aan te wijzen.

CHINESE CHECKERS

FRENCH

I. PRÉSENTATION DU JEU

C'est un jeu d'échecs. Les échecs chinois se jouent sur un échiquier hexagonal en forme d'étoile. Les six pointes de l'étoile sont divisées en 3 zones de couleur. Une zone pour les pions blancs, une pour les pions gris et une pour les pions noirs. Les deux zones diamétralement opposées ont la même couleur. L'objectif de ce jeu consiste à déplacer tous les pions d'une zone vers la zone opposée de même couleur.

II. DÉTAILS DU JEU.

Les pions ont droit à deux sortes de déplacement : le déplacement court et le saut.

- Déplacement court
progression d'une case vers la case voisine vide.
- Saut
en fonction du parcours choisi, un pion peut se déplacer de plusieurs cases en sautant les autres pions. Cependant, un pion ne peut sauter le pion d'à côté que quand la case suivant ce dernier est bien vide.

III. MISE EN MARCHÉ

Quand vous allumez l'appareil, le logo SUPERVISION s'affiche puis vient le titre du jeu. Vous devez appuyer sur START pour commencer le jeu. Si vous n'appuyez pas sur cette touche, le nom de l'équipe s'affiche provisoirement et l'appareil va revenir au titre du jeu. Quand vous appuyez sur START, l'écran de sélection du jeu s'affiche. Grâce à cet écran, vous allez pouvoir choisir les options (SELECT MODE, SELECT CHECKER, SELECT ROUND) (mode de sélection, choix du pion, choix du tour) indiquées par le cercle gris pointeur. Appuyez sur les touches gauche / droite pour choisir parmi les différentes possibilités de cette option. Le choix en cours est indiqué par le doigt graphique. Appuyez sur START pour commencer réellement la partie.

IV. ÉCRAN DE SÉLECTION DE JEU

Il y a 4 modes de jeu dans le SELECT MODE : PLAYER VS COMPUTER (joueur contre ordinateur) PLAYER VS TWO COMPUTERS (joueur contre 2 ordinateurs) TWO COMPUTERS IN DEMO (2 ordinateurs démonstration) THREE COMPUTER IN DEMO (3 ordinateurs démonstration).

SELECT CHECKER (choix du pion) : Cette option vous permet de choisir la couleur de votre pion (GREY, BLACK, WHITE) (gris, noir, blanc).

SELECT ROUND : Cette option vous permet de limiter le nombre de tour à 3, 6 ou 9.

V. TOUCHES ET FONCTIONS

- Sur l'écran de sélection du jeu.
DIRECTION KEYS (touches de direction) : Choix des options/choix divers.
START (début) : Pour commencer le jeu.
- En cours de jeu.
DIRECTION KEYS : Pour choisir le pion à déplacer or le trajet suivi lors des sauts.
START : Pour réaliser le déplacement ou le saut.
A KEY (touche A) : Pour confirmer le choix du pion ou confirmer la case vide faisant partie du trajet des sauts.
B KEY (touche B) : Pour annuler la décision du choix du pion ou du trajet.

VI. ÉCRAN DE JEU

Sur l'écran, lors d'un jeu ordinaire, vous devriez remarquer les caractéristiques suivantes:

- L'information sur le déplacement en cours est indiquée par le triangle clignotant en haut à gauche de l'écran L.C.D qui indique le pion.
- Le nombre en bas à droite de l'écran L.C.D est le nombre du tour en cours.
- Le pion clignotant est le pion désigné pour être joué. Vous pouvez changer de pion en appuyant sur les touches de DIRECTION, puis en appuyant sur la touche A pour confirmer ce choix. Après avoir confirmé, un curseur triangulaire va apparaître également indiquant la direction vers laquelle le pion désigné va se déplacer. Vous pouvez changer cette direction à l'aide des touches de DIRECTION. Appuyez sur la touche A pour confirmer votre choix. Le curseur triangulaire va se transformer en marque circulaire après confirmation. La série des marques circulaires représente le trajet en saut. Il ne vous reste plus qu'à appuyer vous désirez changer de trajet, utilisez la touche B pour annuler toutes les marques et recommencer à sélectionner un trajet différent.
- Le trajet de sauts doit être une série de cases alternativement vides et occupées.
- La zone centrale (aire hexagonale) est une aire commune où tous les pions de couleur peuvent arriver et rester. Cependant dans les six coins (zone grise, noire et blanche) les pions de couleur différente à la couleur du coin ne seront pas autorisés à rester, mais il leur est permis de transiter par cette zone dans un trajet de sauts. Tous les pions ne peuvent rester que dans la zone de même couleur ou rester dans la zone centrale.
- Un message ERROR s'affiche dans le coin droit de l'écran L.C.D lorsque vous faites des déplacements impossibles.
- Le joueur qui réussit le premier à déplacer tous ses pions d'un coin au coin opposé est le gagnant de ce tour.

VII. SCORE DU JEU

Après chaque jeu, le premier marque 150 points, le second marque 50 points. Aucun point pour le troisième. Le jeu s'arrête quand tous les tours pré-sélectionnés ont été joués et le total cumulé décidera du gagnant général de ce jeu.

CHINESE CHECKERS

GERMAN

I. SPIELEINFÜHRUNG

Dies ist ein Brettspiel. Chinese Checkers (Halma) wird auf einem sternförmigen, sechseckigen Brett gespielt. Die sechs spitzen Ecken des Bretts sind in drei Farbzonen aufgeteilt. Eine Zone für die weißen Steine, eine für die grauen Steine und eine für die schwarzen Steine. Zwei gegenüberliegende Zonen haben jeweils die gleiche Farbe. Ziel dieses Spiels ist es, alle Steine von einer Zone in die gegenüberliegende Zone der gleichen Farbe zu bewegen.

II. SPIELINFORMATION

Die Steine können auf zwei Arten fortbewegt werden. Entweder durch einfaches Ziehen oder Springen.

- Einfaches Ziehen.
Einen Schritt weiter bis zum nächsten leeren Loch bewegen.
- Springen.
Abhängig vom gewählten Weg kann ein Stein durch Springen über andere Steine mehrere Schritte in einem Sprung zurücklegen. Beim Springen muß die Regel beachtet werden, daß nur über einen anderen Stein gesprungen werden kann, wenn das gegenüberliegende Loch leer ist.

III. SPIELERÖFFNUNG

Nach Anschalten des Geräts erscheint das SUPERVISION Logo gefolgt vom Titelbild des Spiels. Um mit dem Spiel zu beginnen mußst Du die START-Taste drücken, falls dies nicht geschieht, werden vorübergehend die Namen der Mitarbeiter erscheinen. Nach Drücken der START-Taste erscheint das Spiel-Auswahlmenü. Auf diesem Menü kannst Du durch Drücken der UP/DOWN-Tasten (AUF/AB) eine der Spieloptionen auswählen (SELECT MODE = SPIELART, SELECT CHECKER = STEINFARBEN, SELECT ROUND = RUNDENZAHL), die durch den grauen Kreismarker angezeigt werden. Durch Drücken der LEFT/RIGHT-Tasten (LINKS/RECHTS) kannst Du die verschiedenen Optionen in diesem Menü auswählen. Die bestehende Option wird durch die Finger-Grafik angezeigt. Dann wird durch Drücken der START-Taste mit dem Spiel selber begonnen.

IV. SPIEL-AUSWAHLMENÜ

Unter SELECT MODE stehen vier Spielarten zur Auswahl, d.h. PLAYER vs COMPUTER (SPIELER gegen COMPUTER), PLAYER vs TWO COMPUTERS (SPIELER gegen ZWEI COMPUTER), TWO COMPUTERS IN DEMO (ZWEI COMPUTER ALS DEMO), THREE COMPUTERS IN DEMO (DREI COMPUTER ALS DEMO).

Unter SELECT CHECKER kannst Du die Farbe Deiner Steine auswählen (GREY = GRAU, BLACK = SCHWARZ, WHITE = WEISS).

Unter SELECT ROUND kannst Du die Spielrunden auf 3, 6 oder 9 einstellen.

V. TASTENFUNKTIONEN

- Im Spiel-Auswahlmenü.
DIRECTION KEYS : Zum Wählen der
(=RICHTUNGSTASTEN) Spieloptionen/Wahlmöglichkeiten
START : Startet ein Spiel.
- Im Spiel selber.
DIRECTION KEYS : Zum Wählen des Steins der bewegt werden soll, oder zur Wahl des Sprungwegs.
START : Führt den Sprung oder Zug durch.
Taste A : Bestätigt den gewählten Stein, bzw. bestätigt das LEERE Loch als Teil des Sprungpfads.
Taste B : Macht die Entscheidung des gewählten Steins oder Sprungpfads rückgängig.

VI. SPIELBILDSCHIRM

Auf einem typischen Spielbildschirm wirst Du folgendes sehen.

- Die Information zum laufenden Zug ist in einem blinkendem Dreieck oben links in der LCD-Anzeige angegeben, welche auf den Stein zeigt.
- Die Nummer in der unteren rechten Ecke der LCD-Anzeige ist die laufende ROUND (=Spielrunden) Nummer.
- Der blinkende Stein ist der augenblicklich zum Zug gewählte Stein. Du kannst dies durch Drücken der DIRECTION Tasten ändern, dann durch Drücken der Taste A Deine Wahl bestätigen. Auf diese Bestätigung hin wird ein weiterer Dreiecksmarker erscheinen, welcher das Ziel des gewählten Steins anzeigt. Du kannst dieses Ziel mit den DIRECTION-Tasten ändern. Mit Taste A Deine Wahl bestätigen. Der Dreiecksmarker wird nach Deiner Bestätigung zu einem Kreismarker. Eine Reihe von Kreismarkern stellt Deinen Sprungweg dar. Alles, was Dir jetzt noch bleibt, ist die START-Taste zu pressen, um den Sprung nach dem gewählten Pfad durchzuführen. Falls Du Deinen Pfad ändern möchtest, kannst Du mit Taste B alle Markierungen löschen und den Sprungpfad neu wählen.
- Der Sprungpfad muß aus einer Reihe von abwechselnd BESETZTEN und LEEREN Löchern bestehen.
- Die Mittelzone (sechseckiges Gebiet) ist eine Gemeinschafts-zone, wo alle farbigen Steine landen und ruhen können. In den sechs spitzen Ecken (graue, schwarze und weiße Zone), dürfen dagegen keine andersfarbigen Steine ruhen, sie dürfen aber beim Springen durch diesen Bereich ziehen. Alle Steine können nur in Zonen der gleichen Farbe oder in der Mitte ruhen.
- Falls ungültige Spielzüge versucht werden, wird die Nachricht ERROR in der oberen rechten Ecke der LCD-Anzeige erscheinen.
- Der erste Spieler, dem es gelingt alle Steine von einer Ecke in die gegenüberliegende Ecke zu ziehen, ist der Gewinner der laufenden Spielrunde.

VII. SPIELWERTUNG

Nach jeder Runde erhält der erste Sieger 150 Punkte, der zweite 50 Punkte. Der dritte Teilnehmer erhält keine Punkte. Das Spiel ist beendet, sobald die gewählte Rundenzahl gespielt ist und die gesammelte Punktzahl ergibt den endgültigen Sieger des Spiels.