



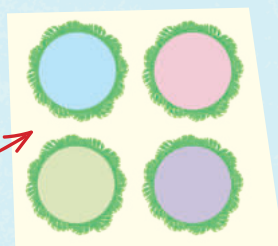
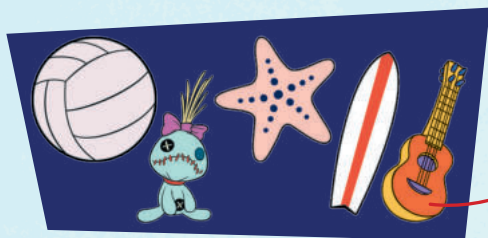
ZAWARTOŚĆ



- plansza
- 20 żetonów z przedmiotami
- 4 pionki
- kostka
- instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na pole startowe po zebraniu zestawu 5 różnych przedmiotów.



PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóżcie planszę na środku stołu, wybierzcie pionki i ustawcie je na odpowiednich polach startowych obok swoich postaci.

Żetony rozłóżcie losowo na środku planszy tak, aby pozostały odkryte.

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę oczek. Pozostali grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



ROZGRYWKA

Każdy gracz w swojej turze rzuca kostką i przesuwa pionek w dowolnym kierunku o tyle pól, ile wyrzucił oczek.

Na planszy znajdują się zwykłe pola, pola specjalne i pola z przedmiotami.



Jeśli gracz postawi pionek na polu z przedmiotem, pobiera żeton z takim samym symbolem i układa go przed sobą stroną z przedmiotem do góry.

Może pobrać żeton pod warunkiem, że jeszcze nie ma takiego przedmiotu w swoim zestawie. Jeżeli symbol się powtarza, gracz zostawia żeton na planszy, a pole traktowane jest jak zwykłe i następuje tura kolejnego gracza.

Jeżeli gracz zatrzyma swój pionek na polu specjalnym, postępuje według poniższych instrukcji.



POLA SPECJALNE



Gracz wybiera dowolny pionek innego gracza, z którym zamienia się miejscem.



Gracz pobiera jeden żeton z takim symbolem, którego graczowi po lewej stronie brakuje do zebrania zestawu 5 różnych przedmiotów i daje mu go w prezencie.

Pionki mogą zajmować to samo pole jednocześnie. Po uzbieraniu 5 żetonów z różnymi przedmiotami gracz rzuca w swojej turze kostką i wraca na pole startowe.

ZAKOŃCZENIE

Zwycięża gracz, który jako pierwszy dotrze swoim pionkiem do pola startowego – stanie na nim pionkiem lub je przekroczy. Udanej zabawy!



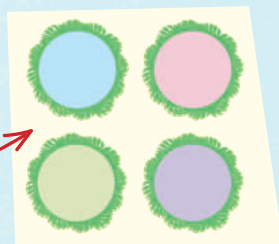
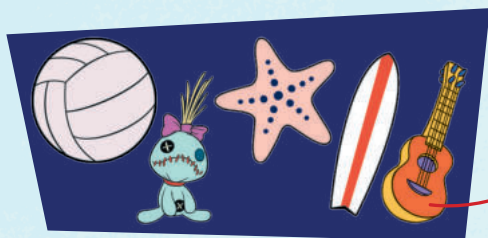
OBSAH



- herní plán
- 20 žetonů s předměty
- 4 hrací figurky
- hrací kostka
- pokyny

CÍL HRY

Cílem hry je co nejrychleji se dostat na startovní pole po nasbírání sady 5 různých předmětů.



PŘÍPRAVA HRY

Rozložte hrací plán doprostřed stolu, vyberte si hrací figurky a umístěte je na příslušná startovní pole vedle psvých hrdinů.

Umístěte žetony náhodně doprostřed hracího plánu tak, aby zůstaly nezakryté.

Hru začíná hráč, který hodil nejvyšší číslo na kostce. Ostatní hrají po směru hodinových ručiček.



PRŮBEH HRY

Každý hráč ve svém tahu hodí kostkou a posune svou figurku libovolným směrem o tolik polí, kolik hodil.

Na hracím plánu jsou normální pole, speciální pole a pole s předměty.



Pokud hráč položí pěšce na pole s předmětem, vezme žeton se stejným symbolem a položí jej před sebe stranou s předmětem nahoru.

Žeton si může vzít za předpokladu, že takový předmět ještě ve své sadě nemá. Pokud se symbol opakuje, hráč nechá žeton na hracím plánu, a pole se považuje za normální; následuje tah dalšího hráče.

Pokud hráč postaví svou figurku na speciální pole, postupuje podle níže uvedených pokynů.



SPECIÁLNÍ POLE



Hráč si vybere libovolného figurku jiného hráče, se kterým si vymění místo.



Hráč si vezme jeden žeton se symbolem, který hráč nalevo potřebuje, aby nasbíral sadu 5 různých předmětů, a da mu ho jako dárek.

Hrací figurky mohou současně obsazovat stejné pole. Po nasbírání 5 žetonů s různými předměty hodí hráč ve svém tahu kostkou a vrátí se na startovní pole.

KONEC HRY

Vítězem se stává hráč, který se jako první dostane se svým pěšcem na startovní pole - buď na něm stojí, nebo ho překročí. Dobře se bavte!



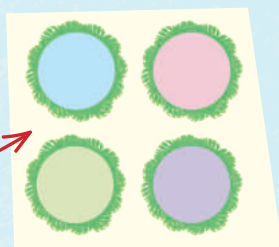
OBSAH BALENIA



- herná doska
- 20 žetónov s predmetmi
- 4 pešiáci
- hracia kocka
- návod na hranie

CIEĽ HRY

Cieľom hry je dostať sa, čo najrýchlejšie do štartového poľa po zozbieraní sady 5 rôznych predmetov.



PRÍPRAVA HRY

Umiestnite dosku do stredu stola, vyberte si pešiakov a umiestnite ich na príslušné štartovacie polia.

Umiestnite žetóny náhodne do stredu dosky tak, aby zostali odkryté.

Hru začína hráč, ktorý získa po hode kockou najvyšší počet bodov. Zvyšok hrá v smere hodinových ručičiek.



HRA

Každý hráč vo svojom kole hodí kockou a posunie svojho pešiaka ľubovoľným smerom o toľko polí, koľko hodil.

Doska obsahuje bežné políčka, špeciálne políčka a políčka s predmetmi.



Ak hráč postaví pešiaka na pole s predmetom, vezme žetón s rovnakým symbolom a položí ho pred seba, s predmetom nahor.

Môže si vziať žetón za predpokladu, že takýto predmet ešte nemá vo svojej súpave. Ak sa symbol opakuje, hráč nechá žetón na hracej ploche a pole sa považuje za bežné a je na rade ďalší hráč.

Ak hráč zastaví svojho pešiaka na špeciálnom poli, postupuje podľa nižšie uvedených pokynov.



ŠPECIÁLNE POLIA



Hráč si vyberie pešiaka iného hráča, s ktorým si vymení miesto.



Hráč si vezme jeden žetón so symbolom, ktorý hráč naľavo potrebuje, aby pozbieral sadu 5 rôznych predmetov a dá mu ho ako darček.

Pešiaci môžu v rovnakom čase zaberat' rovnaké pole. Po zozbieraní 5 žetónov s rôznymi predmetmi, hráč vo svojom kole hodí kockou a vráti sa na štartovacie pole.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý dostane so svojím pešiakom na štartovacie pole – buď sa naň postaví s pešiakom, alebo ho prestúpi. Príjemnú zábavu!



TARTALOM:

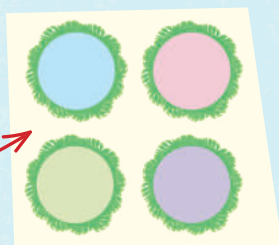
- tábla
- 20 zseton tárgyakkal
- 4 bábu

- kocka
- játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

Az nyer, aki 5 különböző tárgy összegyűjtését követően a leggyorsabban ér a start mezőre.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyék le a táblát az asztal közepére, válasszatok bábút, állítsátok a bábukat a hozzájuk tartozó start mezőre!

A zsetonokat terítsék le véletlenszerűen a tábla közepére úgy, hogy ne látsszon, mi van rajtuk!

A játékot az a játékos kezdi, aki a legnagyobb számot dobja a kockával. A kezdő játékostól az óramutató járásával megegyező irányba haladva következnek sorban a többiek.



JÁTÉK

Minden játékos dob a kockával, amikor rá kerül a sor, és tetszőleges irányba lép bábujaival annyit, amennyit dobott.

A táblán vannak hagyományos mezők, különleges mezők és tárgyakat tartalmazó mezők.



Ha a játékos bábujaival olyan mezőre lép, amelyen tárgy szerepel, a mezővel megegyező jelű zsetont kap – ezt tegye le maga mellé úgy, hogy a tárgy képe legyen felül.

Akkor vehet fel a játékos zsetont, ha még nincs a gyűjteményében ilyen tárgy. Ha már van ilyenje, hagyja a zsetont a táblán – a mező ilyen esetben hagyományos mezőnek tekintendő, és a következő játékos jön.

Ha valaki különleges mezőre lép egy bábuval, az alábbi utasításokat kell követnie.



KÜLÖNLEGES MEZŐK



A játékos kiválasztja egy másik játékos tetszőleges bábuját, és helyet cserél vele.



A játékos felvesz egy olyan zsetont, amilyenje a bal oldalán lévő játékosnak még nincsen az 5 különböző tárgyból álló gyűjteményében, és odaadja neki ajándékba.

Több bábu is állhat egyszerre azonos mezőn. 5 különböző tárgy összegyűjtése után a játékos dob a kockával, amikor rá kerül a sor, és visszatér a start mezőre.

BEFEJEZÉS

Az a játékos nyer, aki elsőként ér vissza bábujaival a start mezőre – pontosan a mezőre lépve vagy áthaladva a mezőn. Jó játékot!



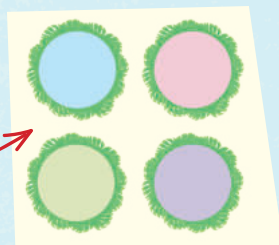
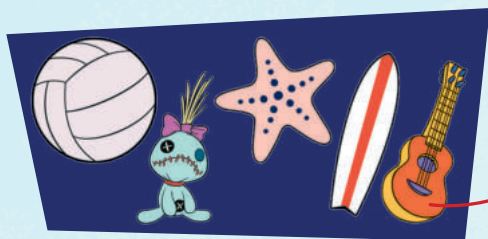
CONȚINUT:



- planșă
- 20 jetoane cu obiecte
- 4 pioni
- zar
- instrucțiuni

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este de a ajunge la câmpul de pornire cât mai repede posibil după colectarea unui set de 5 obiecte diferite.



PREGĂTIREA JOCULUI

Așezați planșa în mijlocul mesei, alegeți piesele și așezați-le pe câmpurile de pornire corespunzătoare de lângă personajele dvs.

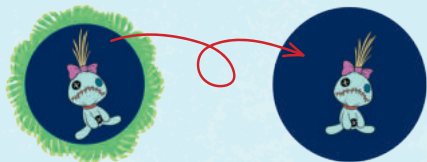
Distribuiți jetoanele aleatoriu în mijlocul plăcii, astfel încât acestea să rămână descoperite.

Jocul îl începe jucătorul care aruncă cea mai mare cifră pe zar. Ceilalți joacă în sensul acelor de ceasornic.



JOCUL PROPRIU-ZIS

Fiecare jucător la rândul său aruncă zarurile și își mută pionul în orice direcție cu atâtea spații câte a aruncat. Pe planșă există câmpuri obișnuite, câmpuri speciale și câmpuri cu obiecte.



Dacă un jucător plasează un pion pe un teren cu un obiect, acesta ia un jeton cu același simbol și îl plasează în fața sa, cu obiectul în sus.

El poate lua jetonul cu condiția să nu aibă încă un astfel de articol în trusa sa. Dacă simbolul se repetă, jucătorul lasă jetonul pe planșă și câmpul este tratat ca normal și are loc rândul următorului jucător.

Dacă un jucător își oprește pionul pe un teren special, urmați instrucțiunile de mai jos.



CÂMPURI SPECIALE



Jucătorul alege pionul oricărui alt jucător cu care face schimb de locuri.



Jucătorul ia jetonul cu simbolul care îi lipsește jucătorului din stânga pentru a colecta un set de 5 obiecte diferite și i-l face cadou acestuia.

Pionii pot ocupa același pătrat în același timp. După colectarea a 5 jetoane cu obiecte diferite, jucătorul aruncă zarurile la rândul său și se întoarce la câmpul de pornire.

ÎNCHEIRE

Câștigător este jucătorul care ajunge primul pe câmpul de plecare cu pionul său - stând pe el sau traversându-l. Distracție plăcută!



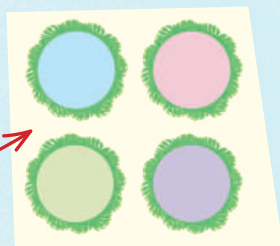
ВМІСТ:



- дошка
- 20 жетонів з предметами
- 4 фігури
- кубик
- інструкція

МЕТА ГРИ

Мета гри полягає в тому, щоб якомога швидше дістатися до стартового поля, зібравши набір з 5 різних предметів.



ПІДГОТОВКА ГРИ

Розкладіть дошку в центрі столу, виберіть фігури та встановіть їх на відповідних стартових позиціях поруч зі своїми персонажами.

Розкладіть жетони в довільному порядку посередині дошки так, щоб вони залишалися відкритими.

Гру розпочинає гравець, який кубиком викине найбільшу кількість очок. Інші грають відповідно до руху годинникової стрілки.



ГРА

Кожен гравець у свою чергу кидає кубик і пересуває фігуру в будь-якому напрямку на стільки позицій, на скільки він викинув очок. На дошці є звичайні поля, спеціальні поля і поля з предметами.



Якщо гравець поставить фігуру на поле з предметом, то він повинен взяти жетон з тим же символом і покласти його перед собою зображенням предмета дотори.

Він може взяти жетон за умови, що у нього ще немає такого предмета в його наборі. Якщо символ повторюється, гравець залишає жетон на дошці, а поле розглядається як звичайне, і настає хід наступного гравця.

Якщо фігура гравця зупиниться на спеціальному полі, він повинен виконати інструкції, наведені нижче.



СПЕЦІАЛЬНІ ПОЛЯ



Гравець вибирає будь-яку фігуру іншого гравця, з яким міняється місцями.



Гравець бере один жетон з таким символом, якого не вистачає гравцеві зліва для зібрання набору з 5 різних предметів, і віддає йому.

Фігури можуть займати одне й те ж поле одночасно. Зібравши 5 жетонів з різними предметами, гравець у свій хід кидає кубик і повертається на стартове поле.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Перемагає гравець, який першим добереться своєю фігурою до стартового поля - встане на нього фігурою або перетне його. Гарної забави!



SISALDUS:

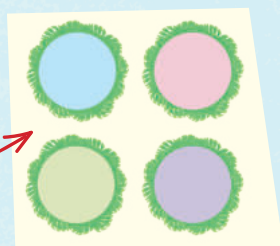
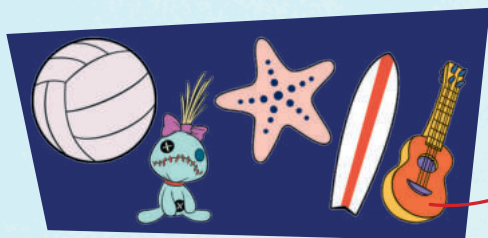
- lauamängu alus
- 20 esemetega žetooni
- 4 mängunuppu

- täring
- juhend



MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on pärast 5 erineva eseme kogumist võimalikult kiiresti stardiväljale jõuda.



MÄNGUKS ETTEVALMISTAMINE

Asetage mängualus laua keskele, valige mängunupud ja asetage need vastavatele stardiväljadele oma tegelaste kõrvale.

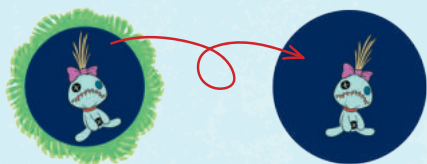
Laotage žetoonid juhuslikult laua keskele nii, et need jääksid avatuks.

Mängu alustab mängija, kes heidab täringuga kõige rohkem punkte. Ülejäänud mängijad liiguvad päripäeva.



MÄNGU KÄIK

Iga mängija heidab oma mänguvoorus täringut ja liigutab oma mängunuppu suvalises suunas nii mitme välja võrra, kui palju punkte ta välja heitis. Mängualusel on tavalised väljad, eriväljad ja esemetega väljad.



Kui mängija asetab mängunupu esemega väljale, võtab ta sama sümboliga žetooni ja asetab selle esemega ülespoole enda ette.

Ta võib võtta žetooni tingimusel, et tal sellist eset oma komplektis veel ei ole. Kui sümbol kordub, jätab mängija žetooni mängualusele ja välja käsitletakse tavalisena ning järgneb järgmise mängija mänguvõor.

Kui mängija peatub oma mängunupuga eriväljal, järgib ta alltoodud juhiseid.



ERIVÄLJAD



Mängija valib suvalise mängunupu teiselt mängijalt, kellega ta vahetab kohad.



Mängija võtab ühe žetooni sümboliga, mis vasakul oleval mängijal 5 erineva eseme komplektist puudub ja kingib selle talle.

Mängunupud võivad korraga asuda samal väljal. Pärast 5 erineva esemega žetoonide kokku kogumist heidab mängija oma mänguvoorus täringut ja naaseb stardiväljale.

LÕPETAMINE

Võidab mängija, kes esimesena oma mängunupuga stardiväljale jõuab - sellel mängunupuga seistes või selle ületades. Lõbusat mängimist!



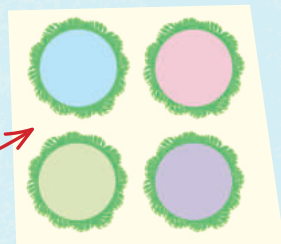
SISÄLTÖ:



- pelilauta
- 20 pelimerkkiä, joissa on olevia esineitä
- 4 pelinappulaa
- noppa
- ohjeet

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on päästä aloituskentälle mahdollisimman nopeasti 5 eri esineen setin keräämisen jälkeen.



PELIN VALMISTELU

Asettakaa pelilauta pöydän keskelle, valitkaa pelinappulanne ja asettakaa ne sopiville aloituskentille hahmojenne viereen.

Asettakaa pelimerkit satunnaisesti laudan keskelle niin, että ne ovat kuvapuoli ylöspäin. Pelin aloittaa pelaaja, joka heittää nopalla eniten pisteitä. Muut pelaavat myötäpäivään.



PELAAMINEN

Jokainen pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja siirtää pelinappulaansa mihin tahansa suuntaan niin monta kenttää kuin on heittänyt nopalla pisteitä. Pelilauta sisältää tavallisia kenttiä, erikoiskenttiä ja kenttiä, joissa on esineitä.



Jos pelaaja asettaa pelinappulan kentälle, jossa on esine, hän ottaa samalla kuviolla varustetun pelimerkin ja asettaa sen eteensä esinepuoli ylöspäin.

Hän voi ottaa pelimerkin, jos hänellä ei vielä ole sellaista esinettä setissään. Jos kuvio toistuu, pelaaja jättää pelimerkin laudalle, jolloin kenttää käsitellään tavallisena kenttänä ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos pelaaja pitää pelinappulansa erikoiskentällä, hän noudattaa alla olevia ohjeita.



ERIKOISKENTÄT



Pelaaja valitsee minkä tahansa toisen pelaajan pelinappulan, jonka kanssa vaihtaa paikkaa.



Pelaaja ottaa yhden pelimerkin, jossa on sellainen kuvio, joka puuttuu vasemmalla puolella olevalta pelaajalta viiden eri esineen setin keräämiseen ja antaa sen hänelle lahjaksi.

Pelinappulat voivat olla samalla kentällä samanaikaisesti. Kerättyään 5 pelimerkkiä, joissa on eri esineitä, pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja palaa aloituskentälle.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Voittaja on pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä pelinappulallaan aloituskentälle - joko päätyy sille pelinappulallaan tai ylittää sen. Pitäkää hauskaa!



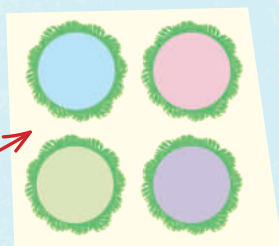
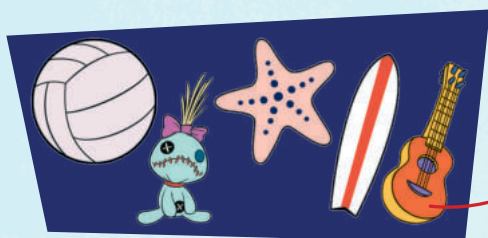
INNEHÅLL:



- 1 spelbräde
- 20 spelmarkörer med föremål
- 4 spelpjäser
- tärning
- spelinstruktioner

SPELETS MÅL

Målet med spelet är att så snabbt som möjligt nå startfältet efter att ha samlat ett set med 5 olika föremål.



INNAN NI BÖRJAR

Lägg ut spelbrädet i mitten av bordet. Därefter ska ni välja varsin spelpjäs och placera den bredvid passande karaktär.

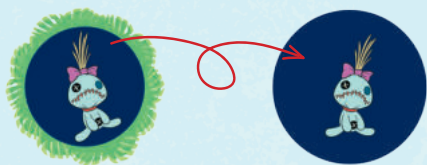
Sprid ut spelmarkörer slumpmässigt mitt på spelbrädet med bildsidan uppåt.

Varje spelare slår en tärning och den som får högst siffra börjar. Sedan spelar ni medurs i tur och ordning.



HUR MAN SPELAR

Varje spelare slår tärningen i tur och ordning och flyttar sin pjäs i valfri riktning med lika många fält som tärningen visar. På spelbrädet finns vanliga fält, special fält och fält med föremål.



Om en spelare placerar en pjäs på ett fält med ett föremål tar hen en spelmarkör med samma symbol och placerar den framför sig med föremålssidan uppåt.

Spelaren kan plocka spelmarkören förutsatt att hen inte redan har ett sådant föremål i sitt set. Om hen redan har en sådan symbol, måste hen lämna spelmarkören på spelbrädet. I så fall behandlas fältet som vanligt och nästa spelare börjar sin tur.

Om så är fallet så ligger spelmarkören kvar på fältet och nästa spelare börjar sin tur.



SPECIALFÄLT



Spelaren väljer en annan spelares pjäs och byter plats med den.



Spelaren tar en spelmarkör med en symbol som spelaren till vänster om saknar i sitt set av 5 olika föremål och ger den som en gåva.

Pjäser kan ställas på samma fält samtidigt. Efter att ha samlat 5 spelmarkörer med olika föremål slår spelaren tärningen i sin tur för att återvända till startfältet.

SPELETS SLUT

Vinnaren är den spelare vars pjäs först når sitt startfält – genom att antingen stå på det eller passera det. Ha det så kul!



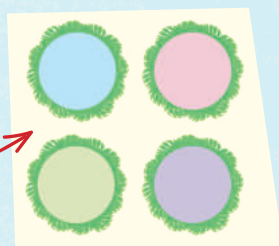
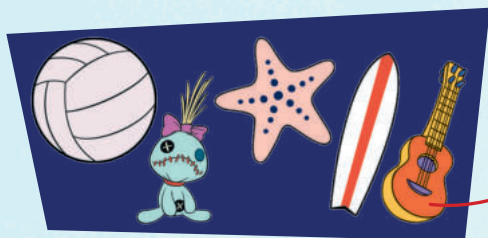
KOMPLEKTE YRA



- žaidimo lenta
- 20 žetonų su daiktais
- 4 žaidimo figūrėlės
- kauliukas
- instrukcija

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas - surinkus 5 skirtingus daiktus kuo greičiau pasiekti starto laukelį.



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje, pasirinkite figūrėles ir išdėliokite jas ant atitinkamų pradinių laukelių šalia savo personažų.

Atsitiktine tvarka išdėliokite žetonus lentos viduryje taip, kad jie liktų neuždengti.

Žaidimą pradeda žaidėjas, išmetęs didžiausią skaičių žaidimo kauliuku. Kiti žaidžia pagal laikrodžio rodyklę.



ŽAIDIMO EIGA

Kiekvienas žaidėjas savo ėjime meta kauliuką ir perkelia savo figūrėlę į bet kurią pusę tiek laukelių, kiek ant kauliuko iškrito taškų. Žaidimo lentoje yra įprasti laukeliai, specialūs laukeliai ir laukeliai su daiktais.



Jei žaidėjas pastato figūrėlę laukelyje su daiktu, jis paima žetoną su tuo pačiu simboliu ir padeda jį priešais save ta puse, kurioje matomas daiktas.

Jis gali pasiimti žetoną, jei savo rinkinyje dar neturi tokio daikto. Jei simbolis pasikartoja, žaidėjas palieka žetoną ant lentos ir laukas laikomas įprastu, tada prasideda kito žaidėjo ėjimas.

Jei žaidėjas sustabdo savo figūrėlę specialiajame laukelyje, jis vadovaujasi toliau pateiktais nurodymais.



SPECIALŪS LAUKELIAI



žaidėjas pasirenka bet kurią kito žaidėjo figūrėlę, su kuriuo apsikeičia vietomis.



žaidėjas paima vieną žetoną su tokiu simboliu, kurio kairėje esančiam žaidėjui trūksta, kad galėtų surinkti 5 skirtingų daiktų rinkinį, ir atiduoda jį šiam žaidėjui.

Figūrėlės gali užimti tą patį laukelį tuo pačiu metu. Surinkęs 5 žetonus su skirtingais daiktais, žaidėjas savo ėjime meta kauliuką ir grįžta į pradžios laukelį.

ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia starto laukelį savo figūrėle - atsistoja ant jo su figūrėle arba jį kerta. Smagaus žaidimo!



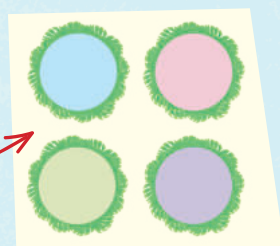
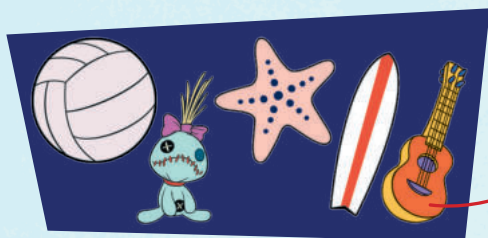
SATURS:



- spēles laukums
- 20 žetoni ar priekšmetiem
- 4 figūras
- metamais kauliņš
- spēles noteikumi

SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk nokļūt līdz starta lauciņam, savācot 5 dažādu priekšmetu komplektu.



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Nolieciet spēles laukumu galda vidū, izvēlieties figūras un novietojiet tās uz atbilstošajiem sākuma lauciņiem blakus saviem varoņiem.

Novietojiet žetonus nejaušā kārtībā spēles laukuma vidū tā, lai tie paliktu ar attēlu uz augšu.

Spēli sāk spēlētājs, kurš izmet vislielāko punktu skaitu uz metamā kauliņa. Pārējie spēlētāji turpina spēli pulkstenrādītāja virzienā.



SPĒLE

Katrs spēlētājs savā gājienā met metamo kauliņu un pārvieto savu figūru jebkurā virzienā par tik lauciņiem, cik rāda metamais kauliņš. Uz spēles laukuma ir parastie lauciņi, īpašie lauciņi un lauciņi ar priekšmetiem.



Ja spēlētāja figūra apstājas uz lauciņa ar priekšmetu, viņš paņem žetonu ar tādu pašu simbolu un noliek to sev priekšā ar priekšmetu uz augšu.

Viņš var paņemt žetonu tikai tad, ja viņa komplektā vēl nav šāda priekšmeta. Ja simbols atkārtojas, spēlētājs atstāj žetonu uz spēles laukuma, un šis lauciņš tiek uzskatīts par parasto. Tad sākas nākamā spēlētāja gājiens.

Ja spēlētājs apstājas uz īpašā lauciņa, viņš izpilda turpmāk aprakstītos norādījumus.



ĪPAŠIE LAUCIŅI



Spēlētājs izvēlas jebkura cita spēlētāja figūru, ar ko viņš samaina vietas..



Spēlētājs paņem vienu žetonu ar tādu simbolu, kas nepieciešams spēlētājam kreisajā pusē, lai savāktu 5 dažādu priekšmetu komplektu, un uzdāvina to viņam.

Figūras vienlaikus var atrasties uz viena un tā paša lauciņa. Pēc tam, kad spēlētājs ir savācis 5 žetonus ar dažādiem priekšmetiem, viņš savā gājienā met kauliņu un atgriežas uz sākuma lauciņa.

BEIGAS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniedz sākuma lauciņu ar savu figūru – vai nu apstājas uz tā ar savu figūru, vai šķērso to. Lai jautra spēle!



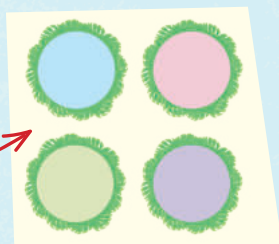
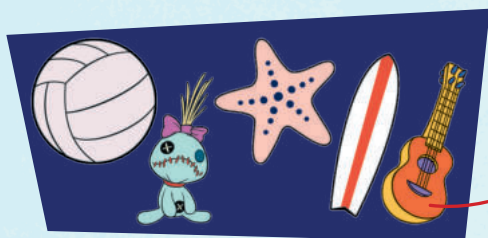
Съдържание



- игрално табло
- 20 жетона с предмети
- 4 пионки
- зар за игра
- инструкция

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е да достигнете до началното поле възможно най-бързо, след като съберете комплект от 5 различни предмета.



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Поставете игралното табло на средата на масата, изберете пионките си и ги поставете на съответните начални полета.

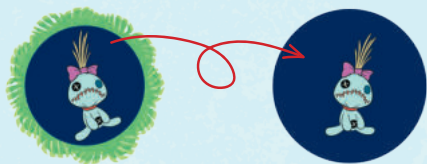
Поставете жетоните произволно по средата на табло с лицето нагоре.

Играта започва играчът, който хвърли най-много точки със зара. Останалите играчи играят по посока на часовниковата стрелка.



ИГРА

Всеки играч на свой ред хвърля зара и премества пионката си в произволна посока с толкова полета, колкото точки е хвърлил. На таблото има обикновени полета, специални полета и полета с елементи.



Ако играчът постави пионката си на поле с предмет, той взема жетон със същия символ и го поставя пред себе си, със лицевата страна нагоре.

Той може да вземе жетон, при условие че още няма такъв в комплекта си. Ако символът се повтаря, играчът оставя жетона на таблото, а полето се третира като обикновено и е ред на следващия играч.

Ако играч спре пионката си на специално поле, той следва инструкциите по-долу.



СПЕЦИАЛНИ ПОЛЕТА



Играчът избира произволна пионка на другия играч, с която заменят местата си.



Играчът взема един жетон с такъв символ, който липсва на играча от лявата страна до комплекта му от 5 елемент и му го дава като подарък.

Пионките могат да заемат едно и също поле едновременно. След като събере 5 жетона с различни предмети, играчът хвърля зара на своя ред и се връща в началното поле.

Завършване на играта

Играта печели този играч, който пръв достигне стартовото поле - застане на него с пионката си или го прескочи. Приятна игра!



SADRŽAJ:

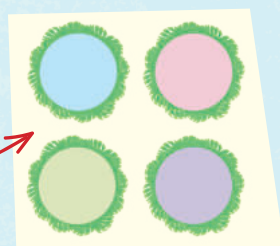
- tabla
- 20 žetona sa predmetima
- 4 figurice

- kocka
- uputstvo



CILJ IGRE:

Cilj igre je da stignete do početnog polja što je brže moguće nakon što prikupite set od 5 različitih predmeta.



PRIREMA ZA IGRU

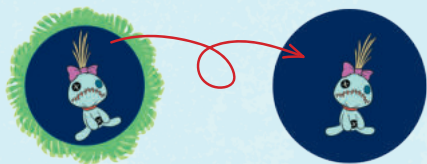
Stavite tablu na sredinu stola, izaberite svoje figurice i stavite ih na odgovarajuća početna polja pored vaših likova.

Stavite žetone nasumično na sredini table tako da ostanu okrenuti licem prema gore. Igru počinje igrač koji baci kockom najveći broj. Igra se nastavlja u pravcu kretanja kazaljke na satu.



PRAVILA IGRE

Svaki igrač u svojoj turi baca kocku i pomera figuricu u bilo kojem pravcu za toliki broj polja, koliko je bacio kockom. Na tabli se nalaze obična polja, posebna polja i polja sa predmetima.



Ukoliko igrač stavi figuricu na polje sa predmetom, uzima žeton sa istim simbolom i stavi ga ispred sebe, sa simbolom predmeta okrenutim prema gore.

Može da uzme žeton pod uslovom da još nema isti takav predmet u svom setu. Ako se simbol ponavlja, igrač ostavlja žeton na tabli, a polje se tretira kao obično polje te sledi tura sledećeg igrača.

Ako igrač zaustavi svoju figuricu na posebnom polju, postupava prema dole navedenim uputstvima.



POSEBNA POLJA



Igrač bira bilo koju figuricu drugog igrača, sa kojim menjaju mesta.



Igrač uzima jedan žeton sa simbolom koji igraču sa leve strane treba da prikupi set od 5 različitih predmeta i daje mu ga na poklon.

Figurice mogu zauzimati isto polje istovremeno. Nakon što igrač prikupi 5 žetona sa raznim predmetima, baca kocku u svojoj turi i vraća se na početno polje.

ZAVRŠETAK

Pobeđuje ovaj igrač, koji kao prvi stigne sa svojom figuricom do startnog polja - postavi figuricu na polje start ili ga pređe. Želimo Vam puno zabave!



VSEBINA KOMPLETA:

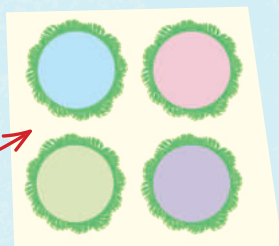
- plošča
- 20 žetonov z predmeti
- 4 figurice

- kocka
- navodila



CILJ IGRE

Cilj igre je čim hitreje priti do začetnega polja, potem ko ste zbrali 5 različnih predmetov.



PRIPRAVA IGRE

Igralno ploščo postavite na sredino mize, izberite svoje figurice in jih postavite na ustrezna začetna polja poleg svojih likov.

Žetone naključno postavite na sredino mize, tako da ostanejo odkriti.

Igro začne igralec, ki vrže največje število na kocki. Vsi ostali igrajo v smeri urinega kazalca.



POTEK IGRE

Vsak igralec, ki je na vrsti, vrže kocko in premakne svojo figurico v poljubno smer za toliko polj, kolikor točk je vrgel. Na plošči so običajna polja, posebna polja in polja z predmeti.



Če igralec figurico postavi na polje s predmetom, vzame žeton z istim simbolom in ga postavi pred sebe s stranjo s predmetom navzgor.

Žeton lahko vzame pod pogojem, da takšnega predmeta še nima v svoji zbirki. Če se simbol ponovi, igralec žeton pusti na igralni plošči, polje pa se obravnava kot običajno in na vrsti je naslednji igralec.

Če igralec ustavi svojo figurico na posebnem polju, ravna po spodnjih navodilih.



POSEBNA POLJA



Igralec izbere katero koli figurico drugega igralca in z njim zamenja mesto.



Igralec vzame en žeton s simbolom, ki igralcu na levi manjka, da bi zbral komplet petih različnih predmetov, in mu ga podari.

Figurice lahko sočasno zasedajo isto polje. Ko je na vrsti igralec, ki ima zbranih 5 žetonov z različnimi predmeti, vrže kocko in se vrne na začetno polje.

ZAKLJUČEK IGRE

Zmaga igralec, ki prvi svojo figurico pripelje do začetnega polja – na njem obstane ali ga prečka. Uživajte!



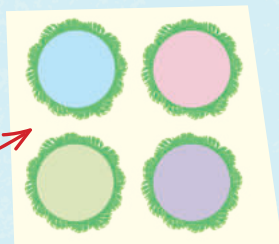
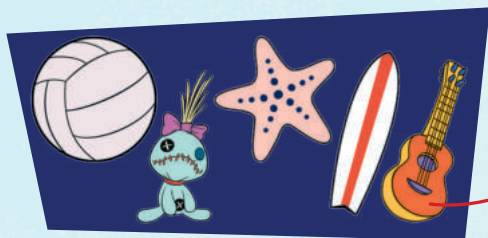
СОДРЖИНА



- табла
- 20 жетони со предмети
- 4 пиончиња
- коцка
- инструкција

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е да стигнете до почетното поле што е можно побрзо, откако ќе соберете сет од 5 различни предмети.



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

Поставете ја таблата во средината на масата, изберете ги вашите пиончиња и поставете ги на соодветните почетни полиња до вашите ликови.

Поставете ги жетоните по случаен избор во центарот на таблата така што тие треба да останат свртени нагоре.

Играта ја започнува играчот, кој фрлил најголем број коцки. Останатите играат во насока на стрелките на часовникот.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Секој играч од своја страна ја фрла коцката и го поместува своето пионче во било која насока за онолку празни места колку што покажува коцката. Таблата содржи обични полиња, посебни полиња и полиња со предмети.



Доколку играчот стави пиончето на поле со предмет, зема жетон со истиот симбол и го става пред себе, со страна на предметот свртена нагоре.

Играчот може да земе жетон под услов доколку се уште нема таков предмет во неговиот сет. Ако симболот се повторува, играчот го остава жетонот на таблата и полето се третира како обично, па на ред е следниот играч.

Доколку играчот го запре своето пионче на посебно поле, тој ги следи упатствата подолу.



ПОСЕБНИ ПОЛИЊА



Играчот бира пионче на друг играч, со кој си ги менува местата.



Играчот зема еден жетон со таков симбол, кој на играчот од лева страна му недостасува за да собере комплет од 5 различни предмети и му го дава на подарок.

Пиончињата можат да зафаќаат исто поле во исто време. Откако ќе соберете 5 жетони со различни предмети, ја фрлате коцката и се враќате на почетното поле.

КРАЈ

Победува играчот, кој прв ќе стигне до почетното поле со своето пионче - ќе го постави пиончето на тоа поле или ќе го пречекори. Пријатна забава!



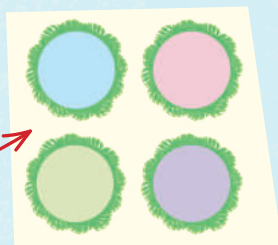
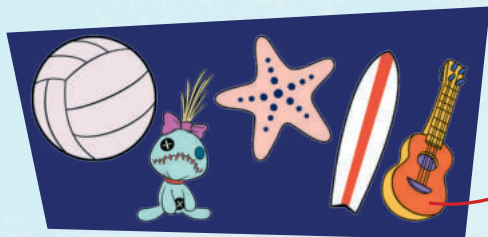
PËRMBAJTJA:



- tabela
- 20 xhetona me objekte
- 4 gurë
- zari
- udhëzimi

QËLLIMI I LOJËS

Qëllimi i lojës është arritja sa më e shpejtë në fushën e nisjes pasi të mbliidhet seti i 5 objekteve të ndryshme.



PËRGATITJA E LOJËS

Vendoseni tabelën në mes të tavolinës, zgjidhni gurët dhe vendosini në fushat përkatëse fillestare pranë personazheve tuaj.

Xhetonat vendosini në mënyrë të rastësishme në mes të tabelës në mënyrë që të jenë të zbuluara.

Lojën e fillon lojtari që hedh më shumë pikë në zar. Të tjerët luajnë sipas drejtimit të akrepave të orës.



LOJA

Çdo lojtar gjatë turnit të tij hedh zarin dhe zhvendos gurin në drejtim të çfarëdoshëm me aq fusha, sa pikë ka hedhur. Në tabelë gjenden fushat e thjeshta, fushat speciale dhe fushat me objekte.



Nëse lojtari ndalon gurin në fushën me objekt, merr xheton me të njëjtin simbol dhe e vendos para vetes me anën e objektit lart.

Xhetoni mund të merret me kusht që nuk ka ende objekt të tillë në setin e tij. Nëse simboli përsëritet, lojtari lë xhetonin në tabelë dhe fusha trajtohet si një e thjeshtë dhe vijon turni i lojtarit tjetër.

Nëse lojtari ndalon gurin e tij në fushën speciale, vepron sipas udhëzimeve të mëposhtme.



FUSHAT SPECIALE



Lojtari zgjedh një gur të çfarëdoshëm të lojtarit tjetër, me të cilin ndërron vend.



Lojtari merr një xheton me simbol të tillë, i cili i mungon lojtarit në anë të majtë të tij për të grumbulluar setin e 5 objekteve të ndryshme dhe ia jep atij dhuratë.

Gurët mund të rrinë në të njëjtën fushë njëkohësisht. Pasi të mbledhë 5 xhetona me objekte të ndryshme lojtari hedh zarin gjatë turnit të tij dhe kthehet në fushën e nisjes.

FUNDI

Fiton lojtari, i cili arrin i pari me gurin e tij në fushën e nisjes - ndal gurin në të ose e tejkalon. Lojë të mbarë!



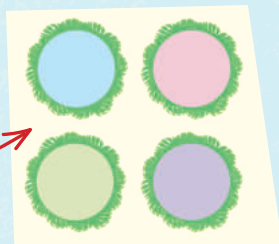
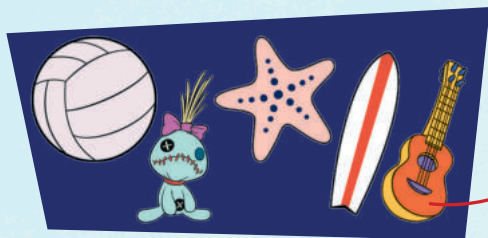
Περιεχόμενο



- ταμπλό
- 20 μάρκες με είδη
- 4 πιόνια
- ζάρι
- οδηγίες

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσετε στο αρχικό πεδίο όσο το δυνατόν γρηγορότερα αφού συλλέξετε ένα σετ 5 διαφορετικών αντικειμένων.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Άνοιξε το ταμπλό στη μέση του τραπεζιού, επιλέξετε πιόνια και τοποθετήστε τα στα κατάλληλα πεδία εκκίνησης.

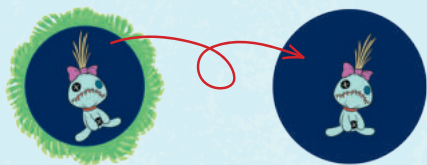
Τοποθετήστε τα κουπόνια τυχαία στο κέντρο του πίνακα, έτσι ώστε να παραμένουν στραμμένα προς τα επάνω.

Το παιχνίδι ξεκινάει με τον παίχτη που θα φέρει στο ζάρι την μεγαλύτερη ριζιά. Οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν με τη σειρά τους δεξιόστροφα.



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης με τη σειρά του ρίχνει το ζάρι και μετακινεί το πιόνι του προς οποιαδήποτε κατεύθυνση κατά τόσες θέσεις, όσες έφερε το ζάρι. Το ταμπλό ς περιέχει κανονικούς χώρους, ειδικούς χώρους και χώρους με αντικείμενα.



Εάν ο παίκτης τοποθετήσει ένα πιόνι σε ένα χωράφι με ένα αντικείμενο, παίρνει ένα κουπόνι με το ίδιο σύμβολο και το τοποθετεί μπροστά του, με την πλευρά του αντικειμένου προς τα πάνω.

Μπορεί να πάρει ένα κουπόνι με την προϋπόθεση ότι δεν έχει ήδη ένα τέτοιο αντικείμενο στο σετ του. Εάν το σύμβολο επαναληφθεί, ο παίκτης αφήνει το διακριτικό στον πίνακα και το γήπεδο αντιμετωπίζεται ως κανονικό και είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Εάν ένας παίκτης σταματήσει το πιόνι του σε ειδικό χώρο, ακολουθεί τις παρακάτω οδηγίες.



ΕΙΔΙΚΑ ΠΕΔΙΑ



Ο παίκτης επιλέγει το πιόνι οποιουδήποτε άλλου παίκτη με τον οποίο αλλάζει θέση.



Ο παίκτης παίρνει ένα κουπόνι με το σύμβολο που χρειάζεται ο παίκτης στα αριστερά για να μαζέψει ένα σετ 5 διαφορετικών αντικειμένων και του το δίνει ως δώρο.

Σε ένα πεδίο μπορούν να βρίσκονται παραπάνω από ένα πιόνια ταυτόχρονα. Αφού συγκεντρώσει 5 μάρκες με διάφορα αντικείμενα, ο παίκτης ρίχνει τα ζάρια με τη σειρά του και επιστρέφει στο αρχικό πεδίο.

Ολοκλήρωση του παιχνιδιού

Νικητής είναι ο παίκτης που φτάνει πρώτος στο αρχικό τετράγωνο με το πιόνι του - είτε στέκεται πάνω του με το πιόνι του είτε το σταυρώνει. Καλή διασκέδαση!



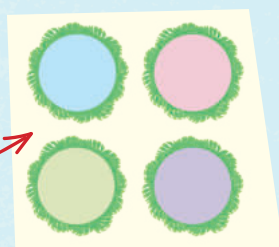
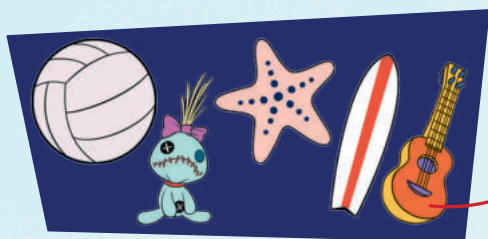
SADRŽAJ



- tablica
- 20 žetona s predmetima
- 4 figure
- kocka
- upute

CILJ IGRE

Cilj igre je doći do početnog polja što je brže moguće nakon skupljanja kompleta od 5 različitih predmeta.



PRIPREMA ZA IGRU

Položite tablicu na sredinu stola, odaberite svoju figuricu i stavite nju na odgovarajuća početna polja pored svojih likova.

Stavite žetone nasumično u sredinu ploče tako da ostanu licem prema gore.

Igru počinje igrač koji baci kockom najveći broj. Ostali se kreću u smjeru kazaljki sata.



PRAVILA IGRE

Svaki igrač na svom redu baca kocku i pomiče svoju figuru u bilo kojem smjeru za onoliko mjesta koliko je bacio. Tablica sadrži pravilne prostore, posebne prostore i prostore s predmetima.



Ako igrač stavi figurica polje s predmetom, uzima žeton s istim simbolom i stavlja nju ispred sebe, s predmetom prema gore.

Može uzeti žeton pod uslovom da već nema takav predmet u svom setu. ako se simbol ponavlja, igrač ostavlja žeton na ploči i polje se tretira kao redovno i na redu je sljedeći igrač.

Ako igrač zaustavi svoju figuru na posebnom mjestu, slijedi upute u nastavku.



POSEBNA POLJA



Igrač bira bilo kojeg pješaka drugog igrača s kojim mijenja mjesta.



Igrač uzima jedan žeton sa simbolom koji nedostaje igraču sa leve strane i koji treba da prikupi set od 5 različitih predmeta te daje mu ga na poklon.

Figurice mogu zauzeti isto polje u isto vrijeme. Nakon što sakupi 5 žetona s raznim predmetima, igrač na svom redu baca kocku i vraća se na početno polje.

ZAVRŠETAK

Pobjednik je onaj igrač koji prvi sa svojom figurom dođe do početnog polja - ili stane na njega svojom figurom ili ga prijeđe. Uspješne igre!



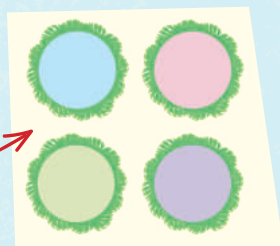
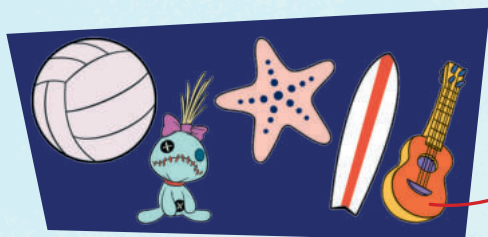
CONTENU:



- plateau de jeu
- 20 jetons avec des objets
- 4 pions
- dé
- notice d'instructions

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est d'atteindre le plus vite possible la case départ après avoir récupéré un kit de 5 objets différents



PREPARATION AU JEU

Dépliez le plateau au milieu de la table, choisissez les pions et placez-les sur les cases départ appropriées, à côté de vos personnages.

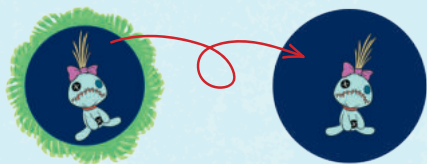
Placez les jetons aléatoirement au centre du plateau pour qu'ils restent face visible.

Le joueur qui lance le plus grand nombre de points au dé, commence le jeu. Les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.



JEU

Chaque joueur lance le dé à son tour et déplace le pion dans n'importe quel sens d'autant de cases qu'il a lancé. Sur le plateau, il y a des cases ordinaires, des cases spéciales et des cases avec des objets.



Si le joueur place son pion sur une case avec un objet, il prend un jeton avec le même symbole et le pose devant lui, face objet visible.

Le joueur peut prendre un jeton à condition qu'il n'ait pas encore un tel objet dans son kit. Si un symbole se répète, le joueur laisse le jeton sur le plateau et la case est considérée comme ordinaire et c'est au tour du joueur suivant.

Si le joueur arrête son pion sur une case spéciale, il suit les instructions ci-dessous.



CASES SPECIALES



Le joueur choisit n'importe quel pion d'un autre joueur avec qui il change de place.



Le joueur prend un jeton avec un symbole qu'il manque au joueur à gauche pour collectionner un kit de 5 objets différents et le lui offre en cadeau.

Les pions peuvent occuper la même case à la fois. Après avoir collectionné 5 jetons avec différents objets, le joueur lance le dé à son tour et revient sur la case départ.

FIN

Le joueur vainqueur est celui qui atteint le premier la case départ avec son pion - il y pose son pion ou dépasse la case. Amusez-vous bien!



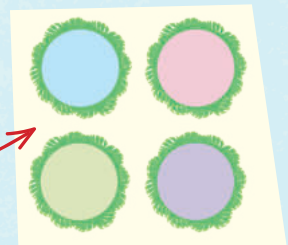
CONTENTS



- Board
- 20 tokens with items
- 4 pawns
- Dice
- Instructions

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to reach your starting field as quickly as possible after collecting a set of 5 different items.



GAME PREPARATION

Place the board in the middle of the table, choose your pawns and place them on the appropriate starting fields next to the matching characters.

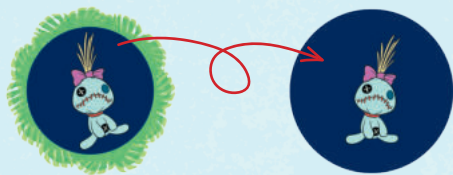
Place the tokens randomly in the centre of the board so that they remain face up.

The game begins with the player who rolls the highest number. Play then continues in a clockwise order.



GAME

On your turn you roll the dice and move your pawn in any direction by as many spaces as you rolled. The board contains regular fields, special fields, and fields with items to collect.



If you place a pawn on a field with an item, take a token with the same symbol and place it in front of you, with the item side up.

You can take a token if you haven't already collected that item. If you already have that item, leave the token in the centre of the board. It is then the next player's turn.

If you stop your pawn on a special field, follow the instructions below.



Choose any other player's pawn and swap places with that player.

SPECIAL FIELDS



Give the player on your left a token that they haven't already collected from the centre of the board.



Pawns can occupy the same field at the same time. After collecting all 5 tokens race back to your starting field.

ENDING THE GAME

The winner is the player who first reaches their starting field with all 5 items.