



# chińczyk

PL

Zaprowadźcie wszystkie pionki do domku. Uważajcie na swoich przeciwników, których na pewno spotkacie po drodze.  
Kto będzie miał więcej szczęścia w rzutach kostką?

## Zawartość gry:

- plansza
- kostka
- 16 pionków w 4 kolorach
- instrukcja



## Cel gry

Celem każdego gracza jest doprowadzenie wszystkich swoich pionków do domku.



## Przygotowanie do gry

1. Rozłożcie planszę w miejscu, gdzie odbędzie się gra.
2. Wybierzcie zestaw 4 pionków w odpowiednim kolorze i postawcie je w bazie o tym samym kolorze.
3. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



## Rozgrywka

Aby wprowadzić pionek do gry, należy wyrzucić na kostce 1 oczko. Możesz próbować 3 razy. Jeśli nie uda Ci się wyrzucić „1”, kolejka przechodzi na następnego gracza. Po wyprowadzeniu pionka z bazy umieść go na polu ze strzałką. Strzałka ta wskazuje kierunek, w którym powinieneś się poruszać.

Rzucaj kostką i przesuwaj pionki o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce:

- Jeśli w trakcie rozgrywki wyrzucisz 6 oczek, przysługuje Ci dodatkowy ruch, który możesz wykonać dowolnym swoim pionkiem na planszy.
- Jeśli wprowadzisz już swój pionek do gry i ponownie wyrzucisz na kostce „1”, możesz zdecydować, czy przesuwasz pionek o 1 pole, czy startujesz drugim pionkiem.
- W grze nie ma zbijania, ale na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Jeśli stanieš na polu zajętym już przez inny pionek, cofasz się o 1 pole.
- Na planszy znajdują się pola specjalne:



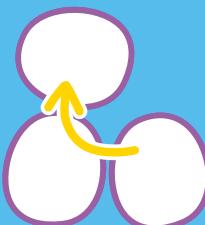
Zatrzymałę się po drodze, by zjeść lody. Tracisz jedną kolejkę.



Przyjaciel podwozi cię autem w stronę domku. Masz dodatkowy rzut kostką.

- Droga do domku prowadzi przez pola znajdujące się naprzeciw bazy, z której zaczynałeś grę.

- Aby wprowadzić pionek do domku, musisz wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaką dzieli cię od domku. Jeśli wyrzucisz niewłaściwą liczbę oczek, a na planszy nie posiadasz już pionka, który mógłby przesunąć się o tę liczbę pól, rezygnujesz z ruchu.



## Wygrana

Wygrywa osoba, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie swoje pionki do domku.

# węże i drabiny

## Zawartość gry:

- plansza
  - kostka
  - 4 pionki
  - instrukcja



## Rozgrywka



- 
  - Niektóre pola są szczęśliwe dla graczy i przenoszą ich o kilka pól do przodu (są to pola z zieloną strzałką).
  - Niektóre pola są pechowe dla graczy – kto stanie na takim polu, zostaje cofnięty na pola wcześniejsze (są to pola z czerwoną strzałką).
  - Jeśli gracz stanie na polu, na którym stoi już inny gracz, musi się cofnąć na poprzednio zajmowane miejsce.



## Wygrana

Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.



CZ

# ludo

Dostaňte všechny figurky do domečku. Dávejte si pozor na protihráče, na které po cestě narazíte. Kdo bude mít při házení kostkou největší štěstí?

## Obsah:

- hrací deska
- hrací kostka
- 16 figurek 4 různých barev
- návod



## Cíl hry

Cílem hry je dostat všechny své figurky do domečku.



## Příprava hry

1. Umístěte hrací desku tam, kde chcete hrát.
2. Vyberte si 4 figurky stejné barvy a postavte je na základní stanoviště jejich barvy.
3. Nejmladší hráč začíná. Hráči hrají postupně jeden po druhém a střídají se ve směru hodinových ručiček.

## Hra

Abyste mohli opustit základní stanoviště, musíte hodit kostkou 1. Máte 3 pokusy. Pokud 1 nehodíte, hraje další hráč. Poté, co se posunete ze základního stanoviště, postavte figurku na políčko se šipkou. Tato šipka určuje směr, kterým se budete pohybovat.



Hoďte kostkou a posuňte svoji figurku o tolik polí, kolik vám padlo.

- Když během toho, co jste na řadě, hodíte 6, získáte možnost dalšího posunutí jakékoli své figurky na hrací ploše.
- Když už máte na hrací ploše nasazenou figurku a hodíte znova 1, můžete se rozhodnout, jestli s figurkou o 1 políčko postoupíte anebo nasadíte novou figurku ze základního stanoviště.
- Figurky se nesmí vyhazovat, ale jedno políčko smí být obsazené jen jednou figurkou. Pokud máte posunout svoji figurku na políčko, které už je obsazenéjinou figurkou, vraťte se o 1 políčko zpět.
- Na hrací desce je několik speciálních políček:

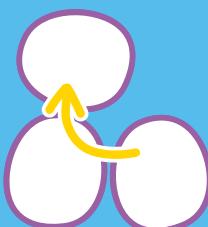


Po cestě jste se zastavili na zmrzlinu. Jedno kolo stojíte.



Kamarád vás sveze směrem k domečku. Můžete ještě jednou hodit kostkou.

- Cesta do domečku vede přes políčka, která se nacházejí před základním stanovištěm, kde jste hru začali.
- Svoji figurku můžete posunout do domečku, pouze pokud hodíte tolik, kolik je políček mezi figurkou a domečkem. Pokud takové číslo nehodíte a nemáte jinou figurku, kterou byste o tolik políček posunuli, kolo stojíte.



## Vítězství

Vyhrává ten, kdo dostane všechny svoje figurky do domečku jako první.

# hadí a žebříky

Zúčastněte se závodu plného nečekaných otoček a zvratů. Budete se setkávat se speciálními polí, která vám budou pomůžou dostať se blíž k cíli, nebo vás pošlou zpět. Kdo vyhraje?

## Obsah:

- hrací deska
- hrací kostka
- 4 figurky
- návod



Závod právě začal. Rozložte hrací desku, postavte figurky a použijte rozpočítadlo k výběru prvního hráče: Kdopak bude první v cíli? Dozvíme se už za chvíli. Hráči hrají postupně jeden po druhém a střídají se ve směru hodinových ručiček.

## Hra

- Každý hráč si vybere barvu figurky. Potom postaví figurku na startovní pole.
- Hráči házejí kostkou jeden po druhém a posouvají své figurky o tolik polí, kolik jím padlo.
- Když hráč hodí 6, hází ještě jednou.



- Některá pole přinášejí štěstí a posouvají hráče o několik políček dopředu (pole se zelenou šipkou).

- Některá pole přinášejí smůlu a posouvají hráče o několik políček zpět (pole s červenou šipkou).
- Pokud hráč stoupne na políčko, kde se už nachází figurka jiného hráče, musí ustoupit zpátky na políčko, na kterém stál předtím.



## Vítězství

Hru vyhrává ten, kdo bude první na cílové čáře.



SK

# ludo

Vezmite všetky figúrky domov. Dávajte pozor na protihráčov, ktorých musíte stretnúť po ceste. Kto bude mať najviac šťastia pri hádzaní kockou?

## Obsah:

- Doska
- Kocka
- 16 figúrok v 4 rôznych farbách
- Návod



## Cieľ hry

Cieľom hry je vziať všetky figúrky domov.



## Príprava hry

- Dosku umiestnite tam, kde sa budete hrať.
- Vyberte si sériu 4 figúrok vo vybranej farbe a umiestnite ich na základňu danej farby.
- Začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek.

## Hra

Na kocke musíte hodíť 1, aby sa mohla figúrka dostať zo základne. Máte na to 3 pokusy. Ak nehodíte 1, na rade je ďalší hráč. Po presunutí zo základne umiestnite figúrku na poličko so šípkou.

Šípka označuje smer, ktorým by ste sa mali pohybovať.



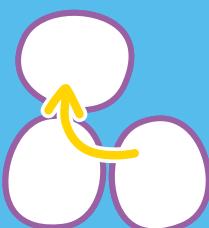
Hodte kockou a posuňte svoju figúrku o hodený počet poličok.

- Ak pri svojom ťahu hodíte 6, na doske môžete navýše presunúť ľubovoľnú zo svojich figúrok.
- Ak už na doske máte figúrku a znova hodíte 1, môžete sa rozhodnúť, či chcete figúrku posunúť o 1 poličko alebo či zo základne presuniete ďalšiu figúrku.
- Figúrky nemožno vyradovať, no na jednom poličku smie byť naraz len jedna figúrka. Ak na vás vyjde poličko, na ktorom sa už nachádza iná figúrka, vráťte sa späť o 1 poličko.
- Na doske sú špeciálne poličky:

Zastavili ste sa na doske, aby ste si dali zmrzlinu. Prichádzate o ťah.

Priateľ vás zvezie bližšie k domu. Môžete ešte raz hádzať kockou.

- Cesta domov vedie cez poličku, ktoré sa nachádzajú pred základňou, z ktorej ste začínali hru.
- Figúrku do domu môžete presunúť len vtedy, ak na kocke hodíte presný počet poličok medzi figúrkou a domom. Ak toto číslo nehodíte a nemáte figúrku, ktorú by ste mohli posunúť o príslušný počet poličok, tento ťah preskočíte.



## Vítaz

Vítazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dostane domov všetky svoje figúrky.

# hady a rebríky

Zapojte sa do pretekov plných neočakávaných zvratov a prekvapení. Nadabite na špeciálne polička, ktoré vám budú pomôcť priblížiť sa k cieľu, alebo vás spomalia. Kto bude víťazom?

## Obsah:

- Doska
- Kocka
- 4 figúrky
- Návod



Preteky sa práve začali. Vyberte dosku, zvoľte si svoje figúrky a pomocou vyčítanky vyberte začínajúceho hráča: Kto prejde ako prvý cieľom? To zistíte v pravý čas! Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek.

## Hra

- Každý hráč si vyberie farbu figúrky. Figúrku potom položí na štartovné pole.
- Hráči striedavo hádžu kockou a posúvajú svoje figúrky o hodený počet poličok.
- Ak hráč hodí 6, môže hádzať ešte raz.



- Niektoré polička prinášajú šťastie a presunú hráčov o niekoľko poličok dopredu (polička so zelenou šípkou).

- Niektoré polička prinášajú smolu a presunú hráčov o niekoľko poličok späť (polička s červenou šípkou).
- Ak hráč skončí na poličke, na ktorej sa už nachádza figúrka iného hráča, musí svoju figúrku posunúť späť na poličko, na ktorom predtým stál.



## Vítaz

Vítazom sa stáva prvý hráč, ktorý prejde cielom.



# ki nevet a végén?

HU

Vidd haza az összes bábut, de vigyázz: közben az ellenfeleidre is ügyelned kell, akikkel bármikor összetalálkozhatsz az úton. Vajon kinek kedvez majd a kocka?

## A doboz tartalma:

- tábla
  - dobókocka
  - 16 bábu 4 különböző színben
  - játékleírás
- 
-  x4    x1  
 x4    x4   

## A játék célja

A játék célja, hogy minden bábut hazavidd.



## A játék összeállítása

1. Helyezzétek a táblát oda, ahol játszani fogtok.
2. Vegyetek el négy, a választott szineteknek megfelelő bábut, majd tegyétek őket a szín bázisára.
3. A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

## Játékmenet

Bábuddal csak akkor hagyhatod el a bázist, ha 1-est dobsz. Három próbálkozásod van. Ha egyik sem 1-es, akkor a következő játékos jön. Ha sikerült elhagynod a bázist, a bábut helyezd egy nyíllal jelölt mezőre. A nyíl a haladás irányát mutatja.



Dobj a kockával, és lépj annyi a bábuval, amennyit dobtál.

- Ha 6-ost dobtál, még egyszer dobhatsz, és bármelyik bábuddal léphetsz.
- Ha már van a pályán bábusz, és megint 1-est dobsz, választhatsz, hogy lépsz, vagy inkább egy új bábut hozol ki a bázisról.
- Nem tudjátok kiütni egymást, de egy mezőn egyszerre csak egy bábu állhat. Ha olyan mezőre érkeznél, amelyen egy másik bábu áll, lépi vissza egyet.
- A táblán különleges mezők is vannak:



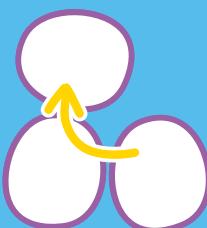
Ütközben megállítál egy fagyira. Egy körből kimaradsz.



Az egyik barátod felajánlotta, hogy elvisz egy darabig. Még egyszer dobhatsz.

- A hazaút a játék kezdetekor választott bázisod előtti mezőkre vezet.

- A bábut csak akkor helyezheted el a házban, ha pontosan annyi dobsz, amennyi mező elválasztja tőle. Ha nem ekkorát dobtál, és nincs már mozgatható bábusz a táblán, akkor a következő játékos jön.



## A nyertes

Az a játékos nyer, aki elsőként viszi haza a bábut.

# kígyók és létrák

Vegyél részt egy kanyargós, fordulatokkal teli versenyben. Utadat különleges mezők keresztezik majd, amelyek vagy segítenek vagy hátráltnak abban, hogy elérд a céldat. Ki lesz a győztes?

## A doboz tartalma:

- tábla
- dobókocka
- 4 bábu
- játékleírás



Kezdődhet a verseny. Helyezzétek ki a táblát, válasszatok bábut, és kiszámolós verssel döntsétek el, melyik játékos kezd. Vajon ki ér először célba? Hamarosan kiderül! A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

## Játékmenet

- minden játékos kiválaszt egy színt, majd a megfelelő bábut a startmezőre rakja.
- A játékosok dobnak, és annyit lépnek a bábuval, amennyit dobott.
- Ha a játékos 6-ost dobott, még egyszer dobhat.



- A szerencsemezők néhány plusz lépéssel ajándékozzák meg a játékosat (zöld nyilas mezők).

- Néhány mező balszerencsét hoz a játékosra, ezek pár lépéssel visszavetik őt a pályán (piros nyilas mezők).
- A játékos nem helyezheti a bábuját arra a mezőre, ami már foglalt; ilyenkor az eredeti helyén kell maradnia.



- **A nyertes**  
A játékok az nyeri, aki először ér a célba.





RO

# ludo

Adu toate piesele în casă. Ferește-te de adversarii cu care în mod obligatoriu te vei întâlni pe drum. Cine va avea cel mai mare noroc la zar?

## Conținut:

- tablă de joc
- zar
- 16 piese în 4 culori diferite
- instrucțiuni



## Obiectivul jocului

Obiectivul jocului este de a aduce toate piesele în casă.



## Așezarea tablei pentru joc

1. Așază tabla de joc acolo unde veți juca.
2. Alege un set de 4 piese de o culoare și pune-le în baza de aceeași culoare.
3. Cel mai tânăr jucător începe jocul. Apoi, celorlalți jucători le vine rândul în sensul acelor de ceasornic.

## Jocul

Pentru ca o piesă să iasă din bază, trebuie să dai 1 cu zarul. Ai 3 încercări.

Dacă nu dai 1, vine rândul următorului jucător.

Când ieși piesă din bază, o pui pe un câmp cu săgeată.

Această săgeată indică direcția în care trebuie să mergi.



Aruncă zarul și mută-ți piesa pe câmpuri în funcție de numărul indicat de zar.

- Dacă dai un 6 când e rândul tău, ai dreptul la o mutare suplimentară pe care o poți face cu oricare dintre piesele tale de pe tablă.
- Dacă ai deja o piesă pe tablă și dai din nou 1, poți decide dacă vrei să muti piesa de pe tablă cu 1 câmp sau dacă intri în joc cu o altă piesă din bază.
- Piese nu pot fi scoase, dar un câmp nu poate fi ocupat decât de o piesă. Dacă ajungi pe un câmp care este deja ocupat de o altă piesă, te întorci cu 1 câmp.
- Pe tabla de joc sunt și câmpuri speciale:

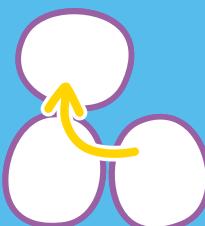


Te-ai oprit pe drum să mănânci o înghețată. Pierzi un rând.



Un prieten te duce cu mașina spre casă. Poți să mai dai cu zarul o dată.

- Drumul către casă duce prin câmpurile care sunt în fața bazei din care ai început jocul.
- Poți muta o piesă în casă doar dacă dai numărul exact de câmpuri care sunt între piesă și casă. Dacă nu dai acest număr și nu ai o piesă care se poate muta acel număr de câmpuri, stai acea tură.



## Cine câștigă

Primul jucător care aduce toate piesele în casă câștigă.

# șerpi și scări

Participă într-o cursă cu multe răsturnări de situație. Vei da de câmpuri speciale care te vor ajuta să te apropii de linia de sosire sau te vor trimite înapoi. Cine câștigă?

## Conținut:

- tablă de joc
- zar
- 4 piese
- instrucțiuni



Cursa tocmai a început. Scoate tabla, alege piesele și folosește un cântecel-numărătoare pentru a alege primul jucător: Cine va fi primul la linia de sosire? Vei afla la timp! Apoi, celorlalți jucători le vine rândul în sensul acelor de ceasornic.

## Jocul

- Fiecare jucător alege culoarea piesei. Apoi pune piesa pe câmpul de pornire.
- Jucătorii aruncă zarul pe rând și își mută piesele cu numărul de câmpuri indicat de zar.
- Dacă un jucător dă un 6, are dreptul să mai dea încă o dată cu zarul.



- Unele câmpuri sunt norocoase și vor muta jucătorii câteva câmpuri înainte (câmpurile cu săgeată verde).



- Unele câmpuri sunt nenorocoase și vor muta jucătorii câteva câmpuri înapoi (câmpurile cu săgeată roșie).
- Dacă un jucător ajunge pe un câmp unde este piesa altui jucător, trebuie să se întoarcă la câmpul ocupat anterior.



## Cine câștigă

Prima persoană care ajunge la linia de sosire câștigă.



UA

# лудо

Приведіть усі фішки в дім. Стежте за суперниками, з якими вам доведеться зійтися на шляху. Кому посміхнеться удача?

## У комплекті:

- ігрове поле;
- гральний кубик;
- 16 фішок чотирьох кольорів;
- інструкція.



## Мета гри

Мета гри — привести всі свої фішки у дім.



## Підготовка до гри

- Розмістіть ігрове поле там, де ви будете грати.
- Оберіть 4 фішки одного кольору та поставте їх на базу відповідного кольору.
- Першим ходить наймолодший гравець. Далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

## Гра

Щоби фішка вийшла з бази, ви маєте викинути «1» на кубику. У вас є три спроби. Якщо вам не вдалося викинути «1», — хід переходить до наступного гравця.

Коли фішка вийшла з бази, розмістіть її у клітинці зі стрілкою.

Ця стрілка показує напрям руху.

Кидайте гральний кубик та переставляйте фішку на стільки клітинок, скільки очок випало на кубику.

- Якщо у свій хід ви викинули «6», — будь-яка ваша фішка на полі може зробити ще один хід.
- Якщо ви вже виставили фішку на поле і знову викинули «1», то можете обирати: пересунути фішку на одну клітинку або вивести з бази ще одну фішку.
- Фішки не можна забирати, але в клітинці може стояти лише одна фішка. Якщо ваш хід завершується на клітинці, де вже стоїть інша фішка, — відступіть на одну клітинку назад.
- На полі є особливі клітинки:



Ви зупинилися дорогою, щоб скуштувати морозива. Пропустіть хід.

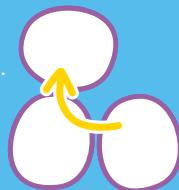


Друг підкинув вас додому. Ви можете ще раз кинути гральний кубик.

- Шлях до дому лежить через клітинки, що розміщені перед базою, з якої ви почали гру.
- Перемістити фішку в дім можна, лише якщо ви викинете рівно стільки очок, скільки клітинок залишилося між фішкою та дном. Якщо ви не викинули потрібну кількість і у вас немає фішки, яка може пройти таку кількість клітинок, ви пропускаєте хід.

## Перемога

Виграє той, хто перший перемістить усі свої фішки в дім.



# змії та драбини

Змагайтесь в перегонах, сповнених несподіваних поворотів.

На вас чекають особливі клітинки, які або допоможуть швидше дістатися фінішу, або змусять повернутися.

Хто ж переможе?

## У комплекті:

- ігрове поле;
- гральний кубик;
- 4 фішки;
- інструкція.



Перегони почалися. Розкладіть поле, оберіть фішку та визначте, хтоходить першим, за допомогою лічилки: Хто найшвидше добіжить? Ми дізнаємося за мить! Далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

## Гра

- Кожний гравець обирає фішку. Потім ставить її на стартову клітинку.
- Гравці по черзі кидають гральний кубик та переставляють фішки на стільки клітинок, скільки очок випало на кубику.
- Той, хто викинув «6», має додатковий хід.



- Деякі клітинки приносять удачу і дозволяють гравцю пройти вперед (клітинки із зеленими стрілками).

- Деякі клітинки лише заважають та змушують гравця повернутися (клітинки із червоними стрілками).
- Якщо фішка зупинилася на клітинці, де вже стоїть фішка іншого гравця, її треба повернути назад на ту клітинку, де вона була.



## Перемога

Перемагає той, хто першим досягне фінішу.



EE

# ludo

Vii köik nupud koju. Ole ettevaatlik vastastega, kellega sa teel kindlasti kohtud. Kellel veab täringut veeretades köige paremini?

## Osad:

- mängulaud;
- täring;
- 16 nuppu, 4 erinevat värvit;
- juhend.



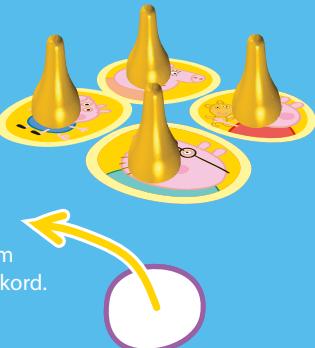
## Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on viia köik nupud koju.



## Mängu ettevalmistamine

1. Pane mängulaud sinna, kus tahad mängima hakata.
2. Vali neli ühte värvit nuppu ja pane sama värvit pessa.
3. Köige noorem mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.



## Mängu käik

Pesast lahkumiseks tuleb täringut veeretades saada üks silm. Vöid kolm korda proovida. Kui sa ei saa täringul ühte silma, on järgmise mängija kord. Kui saad nupu stardiruudult välja viia, pane see noolega ringile. See nool näitab, mis suunas peaksid liikuma.

Veereta täringut ja liigu oma nupuga nii mitu sammu, nagu said täringusilm.

- Kui saad täringul kuus silma, saad lisasammu, mille võid teha oma mis tahes nupuga.
- Kui sul juba on nupp laual ja veeretad uuesti ühe täringusilma, võid valida, kas liigutad nuppu ühe sammu võrra või viid järgmiste nupude välja.
- Teisi nuppe ei saa mängust välja lüüa, aga igas ringis saab olla ainult üks nupp. Kui satud ringile, kus on juba nupp, pead astuma ühe sammu tagasi.
- Mängulaual on ka erilisi ringe.



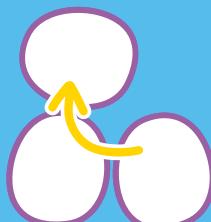
Tegid peatuse, et jäätist süüa. Jääd täringu veeretamisel üks kord vahel.



Sõber viib su autoga kodule lähemale. Vöid veel ühe korra täringut veeretada.

- Teekond koju viib läbi ringide, mis on mängu alguskoha juures.

- Saad nupu koju viia, kui saad täringul täpselt nii mitu silma, kui on nupu ja kodu vahel. Kui sa ei saa täringul seda arvu ja sul ei ole nuppu, mis saaks nii mitu sammu astuda, jääd seekord vahel.



## Võitja

Võidakd esimene mängija, kelle köik nupud jõuavad koju.

# ussid ja redelid

Osale võidujoooksus, mis on täis ootamatuid pöördeid. Teele jäääb erivälju, mis aitavad sind finišjoonele lähemale või viivad tagasi. Kes võidab?

## Osad:

- mängulaud;
- täring;
- 4 nuppu;
- juhend.



Voidujooks algas. Võta mängulaud välja, vali endale nupud ja määra esimene mängija loendamisvärsi abil. Kes jõub esimesena finišjoonele? See selgub õige varsti! Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.

## Mängu käik

- Iga mängija valib ühe nupu. Seejärel paneb ta nupu stardiväljale.
- Mängijad veeretavad järjekorras täringut ja liigutavad oma nuppe vastavalt saadud täringusilmadele.
- Kui mängija veeretab kuus silma, saab ta veel kord veeretada.



- Mõned väljad toovad õnne ja viivad mängija mõne välja vörra edasi (rohelise noolega väljad).

- Mõned väljad ei too õnne ja viivad mängija mõne välja vörra tagasi (punase noolega väljad).
- Kui mängija satub väljale, kus on juba teise mängija nupp, peab ta minema tagasi oma eelmisele väljale.



## Võitja

Võidab see, kes jõub esimesena finiisisse.



FI

# ludo

Vie kaikki pelinappulasi kotipesään. Varo vastustajia, joihin törmäät matkalla. Kenellä on paras noppaonni?

## Sisältö:

- pelilauta
- noppa
- 16 pelinappulaa neljässä eri värissä
- peliohjeet



## Pelin tavoite

Pelin tavoite on kuljettaa kaikki pelinappulasi kotipesään.



## Pelin valmistelu

1. Aseta pelilauta paikoilleen.
2. Valitse neljä haluamasi väristä nappulaa ja aseta ne saman väriselle alueelle.
3. Nuorin pelaaja aloittaa. Pelaajat pelaavat vuoronsa myötäpäivään menevässä järjestyksessä.

## Peli

Jotta pelinappula voi poistua alueeltaan, sinun on heitettyvä nopasta yksi. Voit yrittää kolmesti. Jos et heitä ykköstä, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Aseta pelinappula nuolella merkittyyn ruutuun, kun siirrätkin sen pois alueelta. Nuoli osoittaa kulkusuuntasi.



Pelaaja heittää noppaa ja liikuttaa sen jälkeen pelinappulaansa nopan silmäluvun mukaisen määrän ruutuja.

- Jos heität vuorollasi kuutosen, voit liikkua uudestaan millä tahansa laudalla olevalla pelinappulallasi.
- Jos yksi nappuloistasi on jo pelilaudalla ja heität uuden ykkösen, voit joko liikuttaa pelinappulaasi yhden ruudun tai siirtää uuden nappulan pois alueeltasi.
- Pelinappuloita ei voi syödä, mutta ruudussa voi olla kerrallaan vain yksi nappula. Jos kohderuudussasi on jo pelinappula, siirryt yhden ruudun takaisin.
- Pelilaudalla on erikoisuutuuja:

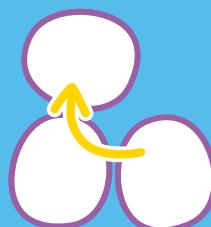


Pidät tauon ja syöt jäätelöä. Menetät vuoron.



Kaveri antaa sinulle kyydin taloa kohti. Heitä noppaa kerran uudestaan.

- Reitti maaliin kulkee pelin aloituspaikkojen edessä olevien ruutujen läpi.
- Voit siirtää pelinappulasi maaliin vain, jos heität nopasta täsmälleen sen luvun, millä nappulan voi siirtää maaliin. Jos et heitä oikeaa silmäluukua, etkä voi liikuttaa mitään pelinappulaa niin montaa ruutua, menetät vuorosi.



## Voittaminen

Pelin voittaa ensimmäinen pelaaja, joka siirtää kaikki pelinappulansa kotipesään.

# kääärmeet ja tikapuut

Osallistu täysin yllättäviä käanteitä sisältävään kilpajuoksuun. Kohtaa matkalla erikoisruutuja, jotka joko auttavat sinua kohti maalia tai lähettävät sinut taaksepäin. Kuka voittaa kisan?

## Sisältö:

- pelilauta
- noppa
- 4 pelinappulaa
- peliohjeet



Kilpajuoksu on alkanut. Aseta pelilauta, valitse pelinappulasi ja valitse ensimmäinen pelaaja lorulla: Kuka ylittää maaliviivan ensimmäisenä? Se selviää pian! Pelaajat pelaavat vuoronsa myötäpäivään menevässä järjestyksessä.

## Peli

- Jokainen pelaaja valitsee pelinappulansa värin. Sitten nappula asetetaan aloitusruutuun.
- Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen ja liikuttavat sen jälkeen pelinappulaansa nopan silmäluvun mukaisen määrän ruutuja.
- Jos pelaaja heittää nopasta kuutosen, hän voi heittää uudestaan kerran.



- Jotkut ruudut auttavat pelaajaa ja liikuttavat nappulaa muutaman ruudun eteenpäin (vihreällä nuolella merkityt ruudut).

- Toisista ruuduista on haittaa, ja ne liikuttavat pelinappulaa joitain ruutuja taaksepäin (punaisella nuolella merkityt ruudut).
- Jos pelaajan pelinappula pysähtyy toisen pelinappulan päälle, nappula palaa ruutuun, jossa se oli aiemmin.



## Voittaminen

Ensimmäinen maaliviivan ylittänyt pelaaja voittaa.



Få hem alla pjäser. Men se upp för motståndarna på vägen.  
Vem kommer ha störst tur med tärningen?

## Innehåller:

- bräde
- tärning
- 16 pjäser i 4 olika färger
- instruktioner



## Målet med spelet

Målet med spelet är att få hem alla sina pjäser.



## Spelets upplägg

1. Placera brädet där spelet ska äga rum.
2. Välj 4 pjäser i samma färg och ställ dem på startrutan för den färgen.
3. Den yngsta spelaren börjar. Spelarna turas sedan om att kasta tärningen medurs.

## Spelet

För att kunna förflytta en av pjäserna måste du slå en 1:a på tärningen.

Du har 3 försök på dig. Om du inte får en 1:a går turen över till nästa spelare.

När du flyttar din spelpjäs från startrutan ska du ställa den på en ruta med en pil.

Denna pil visar vilken riktning du ska förflytta dig.



Kasta tärningen och flytta din pjäs till det nummer som tärningen visar.

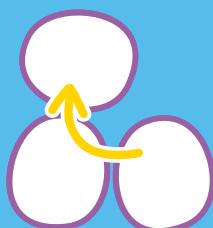
- Om du slår och får en 6:a får du ett extra kast som du kan använda för att flytta ut en av dina pjäser på brädet.
- Om du redan har en pjäs på brädet och du slår en 1:a igen, kan du välja om du vill flytta pjäsen ett steg framåt eller flytta ut en andra pjäs på brädet.
- Pjäserna kan inte tas bort, men endast en pjäs får stå på varje ruta. Om du hamnar på en ruta där det redan står en pjäs, får du gå tillbaka 1 steg.
- Det finns även speciella rutor på brädet:



Du stannade på vägen för att äta glass. Du får stå över ett kast.



En vän ger dig skjuts mot huset. Du får ett extra kast.



- Vägen till huset leder genom fälten som är framför din startruta.

- Du kan endast flytta in en pjäs i huset om du slår tärningen och den visar samma nummer som antalet rutor mellan pjäsen och huset. Om du inte får detta nummer och inte har en pjäs som kan förflytta sig samma antal steg, får du stå över.

## Vinnaren

Den spelare som får hem alla sina pjäser först vinner.

# stegspelet

Ta del av ett spel fyllt av oväntade svängar och vändningar. Stöt på specialrutor som antingen hjälper dig komma närmare mållinjen eller skickar dig tillbaka mot start. Vem kommer vinna?

## Innehåller:

- bräde
- tärning
- 4 pjäser
- instruktioner



Spelet har bara börjat. Ta ur brädet, välj era pjäser och använd en räknneramsa för att bestämma vem som ska börja spelet: Vem kommer korsa mållinjen först? Det får ni snart se! Spelarna turas sedan om att kasta tärningen medurs.

## Spelet

- Varje spelare väljer en färg och ställer sedan en pjäs på startrutan.
- Spelarna kastar tärningen i tur och ordning och förflyttar sina pjäser det antal steg som tärningen visar.
- Om en spelare slår en 6:a, får hen ett extra kast.



- Vissa rutor är tursamma och flyttar spelarna några steg framåt (rutor med gröna pilar).

- Andra rutor är otursamma och flyttar spelarna några steg bakåt (rutor med röda pilar).
- Om en spelare hamnar på en ruta där det redan står en pjäs, måste hen ställa sig på rutan ett steg bakåt.



**Vinnaren**  
Förste person i mål vinner.



RU

# ЛУДО

Приведите все свои фишкы в дом. Следите за противниками, с которыми вы непременно столкнетесь по пути. Кому из вас улыбнётся удача?

## Состав игры:

- игровое поле
- кубик
- 16 фишек в 4 разных цветах
- правила



## Цель игры

Чтобы победить, вы должны переместить все ваши фишки в область дома.

## Подготовка к игре

- Найдите место для игры и положите поле на ровную поверхность.
- Выберите набор из 4 фишек одного из цветов и разместите их в области этого цвета на поле — это ваша база.
- Первым ходит самый младший игрок. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

## Ход игры

Чтобы передвинуть фишку с базы, нужно выбросить 1 на кубике. У вас есть 3 попытки. Если вам не выпало на кубике 1, ход переходит к следующему игроку. Если же вы получили нужный результат, передвиньте фишку с базы на клетку со стрелкой.

Стрелка указывает направление, в котором должна двигаться фишка.

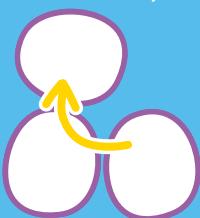


Бросьте кубик и передвиньте одну фишку на столько клеток, сколько выпало на кубике.

- Выбросив 6, вы получите дополнительный ход: бросьте кубик ещё раз и передвиньте любую фишку.
- Если на поле уже есть фишка и вы выбросили 1, вы можете решить: вывести новую фишку с базы или передвинуть фишку на поле на 1 клетку.
- Фишки не могут быть убраны с поля, и на одной клетке не может быть более одной фишки. Если по результату броска ваша фишка попадает на занятую клетку, передвиньте ее на 1 клетку назад.
- На игровом поле также есть особые клетки:



Вы остановились, чтобы поесть мороженого. Пропустите ход.



Друг подбросил вас до дома. Можете ещё раз бросить кубик.

- Путь к дому ведёт через клетки напротив базы, где в начале игры находятся все ваши фишки.
- Вы можете завести фишку в дом, только если выбросите на кубике ровно столько, сколько нужно фишке, чтобы зайди в дом. Если это значение не выпало и у вас нет других фишек, которыми вы можете сходить, вы пропускаете ход.

## Победа

В игре побеждает первый, кто заведёт все свои фишки в дом.

# Змеи и лестницы

Примите участие в гонке, полной неожиданных поворотов. Клетки с особыми эффектами могут приблизить вас к финишу — или отбросить назад. Кто будет самым быстрым?

## Состав игры:

- игровое поле
- кубик
- 4 фишкx
- правила



Итак, гонка начинается. Найдите место для игры, положите поле на ровную поверхность и выберите первого игрока считалочкой: Кто первым доберётся до финиша? Скоро узнаете! Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

## Ход игры

- Каждый игрок выбирает цвет и берёт фишку этого цвета. Затем все фишкx нужно разместить на стартовой клетке.
- Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишкx на столько клеток, какое значение выпало.
- Если игроку выпадает 6, он может бросить кубик ещё раз.



- Клетки с зелёными стрелками позволяют игроку передвинуть фишку ещё на несколько клеток вперед.



- Клетки с красными стрелками вынуждают игрока передвинуть фишку на несколько клеток назад.
- Если по результату броска фишкx игрока попадает на занятую клетку, он должен вернуть её на клетку, с которой начал ход.



## Победа

Побеждает первый, кто приведёт свою фишку на финишную клетку.



LT

# ludo

Parvesk figūrėles namo. Saugokis varžovų, kuriuos sutiksi kelyje.  
Ką lydės sékmę, rideant kauliuką?

## Rinkinyje yra:

- žaidimo lenta;
- kauliukas;
- 16 keturių spalvų figūrėlių;
- instrukcijos.



## Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas – parvesti visas savo spalvos figūrėles namo.



## Pasiruošimas žaisti

1. Pasidėkite žaidimo lentą žaisti patogioje vietoje.
2. Kiekvienas žaidėjas išsirenka kurios nors spalvos figūrėlių ketvertą ir sustato atitinkamas spalvos bazėje viename iš žaidimo lento kampų.
3. Pradeda jauniausias žaidėjas. Po to žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

## Žaidimo eiga

Kad žaidėjo, kurio eilė ridenti kauliuką, figūrelė galėtų palikti bazę, reikia išsirenkti 1. Žaidėjas turi 3 bandymus. Jei 1 neiškrenta, eilė ridenti pereina kitam žaidėjui. Išridenius 1, figūrelė perkeliamą iš bazės į laukelį su rodykle. Rodyklė rodo, kuria kryptimi reikės judėti.



Ridenkite kauliuką ir perkelkite figūrelę tiek laukelių, kokį skaičių išridenote.

- Jei išridenote 6, galite mesti kauliuką dar kartą ir paeiti su bet kuria savo figūrelė, kuri perkelta iš bazės į trasą.
- Jei jau turite figūrelę, perkeltą iš bazės, ir vėl išridenate 1, galite pasirinkti, ar norite tą figūrelę pastumti laukeliu pirmyn, ar iš bazės perkelti kitą ant pirmojo žaidimo laukelio.
- Figūrelių iš trasos išimti negalima, bet laukelj gali užimti tik viena figūrelė. Jei atsiduriate laukelyje, kuriame jau stovi kita figūrelė, pastatykite savają laukelyje jai už nugaros.
- Žaidimo lentoje yra ypatingų langelių:

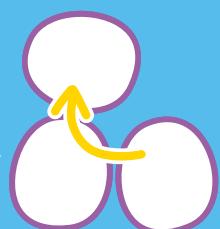


Pakeliui stabtelėjote paskanauti ledų. Praleidžiate éjimą.



Draugas pasiūlo pavéžeti namų link. Galite ridenti kauliuką dar kartą.

- Apéjė ratą, namus pasieksite eidami laukeliais priešais bazę, iš kurios pradėjote žaidimą.
- Galite perkelti figūrelę į karuselę tik išridenę būtent tokį skaičių, kiek langelių yra tarp figūrelės ir karuselės. Jei tokio skaičiaus neišridenate ir neturite jokios figūrelės, kuri galėtų paeiti tiek žingsnių, praleidžiate éjimą.



## Pergalė

Laimi žaidėjas, kuris pirmas parveda visas savo figūrėles namo.

# gyvatės ir kopēčios

Pirmyn į lenktynes, kuriose gausu nuotykių ir netikėtų posūkių! Pakeliui rasite ypatingų laukelių, kurie arba priartins prie tikslų, arba priešingai – nublokš atgal. Kas nugalės?

## Rinkinyje yra:

- žaidimo lenta;
- kaulukas;
- 4 figūrėlės;
- instrukcijos.



Prasidėjo lenktynės. Išsitraukite žaidimo lentą, išsirinkite figūrėles ir išsiskaičiuokite, kas pradeda: „Kas greičiausiai nukeliaus? Sužinosi tu tuoju!“ Po to žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

## Žaidimo eiga

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka po spalvą ir pastato savo spalvos figūrėlę ant pradžios laukelio.
- Žaidėjai paeiliui meta kauluką ir paeina figūrėle tiek laukelių, kokį skaičių išrideno.
- Žaidėjas, kuris išrideno 6, gali kauluką mesti antrą kartą.



- Yra sėkmingų laukelių, kurie perkelia žaidėją keliais laukeliais pirmyn (laukeliai, pažymėti žalia rodykle).
- Yra nesėkmingų laukelių, kurie grąžina žaidėjają kelias laukeliais atgal (laukeliai, pažymėti raudona rodykle).
- Jei kauluką rideňės žaidėjas atsiduria laukelyje, kuriame jau stovi kita žaidėjo figūrėlė, jis turi grįžti į laukelį, kuriame stovėjo prieš metimą.



## Pergalė

Laimi tas, kas pirmas pasiekia finišą.





LV

# ludo

Aizvediet visus spēles kaulīnus mājās. Uzmanieties no ceļā sastaptajiem pretiniekim. Kuram visvairāk paveiksies, metot kaulīnu?

## Saturis

- spēles laukums
- metamais kauliņš
- 16 spēles kaulīni četrās dažādās krāsās
- noteikumi



## Spēles uzdevums

Spēles uzdevums ir aizvest visus savus spēles kaulīnus mājās.



## Spēles uzsākšana

1. Novietojiet laukumu spēles vietā.
2. Izvēlieties četru vienas krāsas spēles kaulīju komplektu un novietojiet to attiecīgās krāsas bāzē.
3. Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam katrs spēlētājs izdara savu gājienu, virzoties pulksteņrādītāju kustības virzienā.

## Spēle

Lai spēles kauliņš dotos prom no bāzes, ar metamo kauliņu jāuzmet 1. Jums tiek doti trīs mēģinājumi. Ja neizdodas uzmet 1, gājienu veic nākamais spēlētājs. Pārvietojot spēles kaulīnu no bāzes, novietojiet to uz lauciņa ar bultiņu. Šī bultiņa norāda virzienu, kurā jums jādodas.



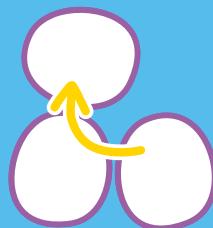
Metiet metamo kauliņu un pārvietojiet savu spēles kaulīnu par lauciņu skaitu, kas norādīts uz metamā kauliņa.

- Ja savā gājiēnā uzmetat 6, varat veikt papildu gājienu ar jebkuru no saviem spēles kauliņiem, kuri atrodas uz spēles laukuma.
- Ja jums uz spēles laukuma jau atrodas spēles kauliņš un jūs atkal uzmetat 1, varat izvēlēties vai nu pārvietot šo spēles kaulīnu par vienu lauciņu, vai pārvietot vēl vienu spēles kaulīnu no bāzes.
- Spēles kauliņus nevar nokaut, tāču katrā lauciņā var atrasties tikai viens spēles kauliņš. Nonākot lauciņā, kur atrodas cits spēles kauliņš, dodieties vienu lauciņu atpakaļ.
- Uz spēles laukuma ir iipašie lauciņi:



draugs aizvedīs jūs kādu gabaliņu uz priekšu. Metiet vēlreiz.

- Celš uz mājām ved cauri laukiem, kuri atrodas bāzes, no kuras sākat spēli, priekšā.
- Spēles kaulīnu var ievietot mājās tikai tad, ja uzmetat precīzu lauciņu, kuri atrodas starp spēles kauliņu un māju, skaitu. Ja neuzmetat šo skaitli un jums nav spēles kauliņa, kas var pavirzīties šādu lauciņu skaitu uz priekšu, izlaidiet gājienu.



## Uzvara

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais aizved visus savus spēles kaulīnus mājās.

# čūskas un kāpnes

Piedalieties negaidītiem pavērsieniem pilnās sacīkstēs. Jūsu celā būs īpašie lauciņi, kas vai nu palīdzēs jums noklūt tuvāk finiša līnijai, vai traucēs? Kurš uzvarēs?

## Saturs

- spēles laukums
- metamais kauliņš
- 4 spēles kauliņi
- noteikumi



Sacīkstes tik tikko sākušās. Novietojiet spēles laukumu, izvēlieties spēles kauliņus un ar skaitāmo pantīju noskaidrojet pirmo spēlētāju: "Kurš pirmais nokļūs līdz finiša līnijai? To jūs driz uzzināsiet!" Pēc tam katrs spēlētājs izdara savu gājienu, virzoties pulksteņrādītāju kustības virzienā.

## Spēle

- Katrs spēlētājs izvēlas savu spēles kauliņa krāsu. Pēc tam novieto spēles kauliņu uz starta lauciņa.
- Spēlētāji pēc kārtas met metamā kauliņu un pārvieto savus spēles kauliņus par lauciņu skaitu, kas norādīts uz metamā kauliņa.
- Uzmanīt! 6, spēlētājs var mest vēlreiz.



- Daži lauciņi ir veiksmīgi un ļaus spēlētājam doties vairākus lauciņus uz priekšu (lauciņi ar zaļu bultiņu).

- Daži lauciņi ir neveiksmīgi un liks spēlētājam doties vairākus lauciņus atpakaļ (lauciņi ar sarkanu bultiņu).
- Spēlētājam, nonākot lauciņā, uz kura atrodas cita spēlētāja spēles kauliņš, jādodas atpakaļ uz iepriekš ieņemto lauciņu.



## Uzvara

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finiša līniju.



**čovječe, ne ljuti se**

The logo consists of the letters "HR" in white, bold, sans-serif font, enclosed within a red circle.

## Sadržaj:

- ploča
  - kocka
  - 16 figura u četirima različitim bojama
  - upute.



## Cili igre

Cilj je igre dovesti sve svoje figure kući.



## Priprema igre

Igra

Da bi figura izišla iz baze, bacanjem kocke trebate dobiti jedinicu. Imate tri pokušaja. Ako ne dobijete jedinicu, na redu je slijedeći igrac.

Nakon što izvadite figuru iz baze, postavite je na polje sa strelicom.

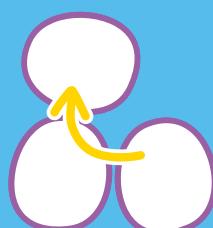
Nakon što izvadite liguru iz baze  
Strelica označava smjer kretanja

- Ako dobijete šesticu dok ste na redu, dobivate dodatan potez koji vam omogućuje da pomaknete bilo koju figuru na ploči.
- Ako već imate figuru na ploči i opet dobijete jedinicu, možete odlučiti želite li pomaknuti figuru za jedno polje ili izvaditi još jednu figuru iz baze.
- Nije moguće rušiti figure, ali na jednom polju može se nalaziti samo jedna figura. Ako se zaustavite na polju na kojem se već nalazi druga figura, vraćate se za jedno polje.
- Na ploči postoje posebna polja:



Prijatelji vas je povezao kući. Možete još jednom baciti kocku.

- Put do kuće vodi kroz polja koja se nalaze ispred baze iz koje ste započeli igru.
  - Možete pomaknuti figuru u kuću samo ako bacanjem kocke dobijete broj koji točno odgovara broju polja između figure i kuće. Ako ne dobijete potreban broj bacanjem kocke, a nemate figuru koja se može pomaknuti za dobiveni broj polja, propuštate potez.



Pobieda

Prvi igrač koji dovede sve svoje figure u kuću pobjeđuje.

# zmije i ljestve

Sudjelujte u utrci punoj neočekivanih zapleta i preokreta.  
Naići ćete na posebna polja koja će vam pomoći da se  
približite cilju ili vas usporiti. Tko će pobijediti?

## Sadržaj:

- ploča
- kocka
- četiri figure
- upute.



Utrka je upravo započela. Izvadite ploču, odaberite figure i odaberite prvog igrača brojalicom: Koji će igrač prvi stići do cilja? Doznat ćete u dogledno vrijeme! Igrači zatim igraju redom u smjeru kretanja kazaljke na satu.

## Igra

- svaki igrač odabire boju figure. Figuru zatim postavlja na početno polje.
- Igrači po redu bacaju kocku i pomiču svoje figure za broj polja koji dobiju bacanjem kocke.
- Ako igrač bacanjem kocke dobije šesticu, dobiva još jednu priliku za bacanje kocke.



- Neka polja donose sreću i pomiču igrača za nekoliko polja prema naprijed (polja sa zelenim strelicama).

- Neka polja donose nesreću i pomiču igrača za nekoliko polja prema natrag (polja s crvenim strelicama).
- Ako se igrač zaustavi na polju na kojem se nalazi figura drugog igrača, mora se vratiti na polje na kojem je prethodno bio.



## Pobjeda

Prva osoba koja dođe do cilja pobjeduje.



DK

# ludo

Få alle dine brikker hjem. Hold øje med dine modstandere; du kommer til at møde dem på din vej. Hvem er den heldigste terningekaster?

## Spillet består af:

- spillebræt
  - terning
  - 16 brikker i 4 forskellige farver
  - spilleregler
- 
- 

## Det går spillet ud på

Målet med spillet er at få alle sine brikker hjem.



## Spillets opsætning

1. Placer brættet dør hvor I vil spille.
2. Vælg et sæt med 4 brikker af samme farve, og anbring dem i basen med samme farve.
3. Yngste spiller starter. Spillet går derefter på tur i urets retning.

## Spil

For at en brik kan forlade basen, skal man slå 1 på terningen. Man har

3 forsøg. Hvis du ikke slår en efter, er det den næste deltagers tur.

Efter at du har flyttet din brik ud af basen, skal du anbringe den på fletet med en pil.  
Pilen indikerer den retning, som du skal gå.



Kast terningen og flyt din brik det antal felter, som den kastede terning viser.

- Hvis du slår en sekser, når det er din tur, får du et ekstra forsøg, som du kan bruge på en hvilken som helst af dine brikker på brættet.
- Hvis du allerede har en brik på brættet - og du slår 1 igen - kan du vælge, om du gerne vil flytte brikken 1 felt frem, eller rykke endnu en brik ud af din base.
- Brikkerne kan ikke slås ud af spillet - men et felt kan kun optages af én brik. Så hvis du lander på et felt, som allerede er optaget af en anden brik, går du et felt tilbage.
- Der er en række særlige felter på brættet:

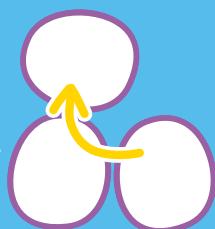


Du er stoppet på din vej for at spise en is. Du mister en omgang.



En ven giver dig et lift i retning af dit hjem. Du kan slå én gang mere.

- Vejen til dit hjem fører gennem de felter, som ligger foran basen, hvor du startede i spillet.
- Du kan kun flytte en brik ind i huset, hvis du slår det præcise antal felter, som er mellem brikken og huset. Hvis du ikke slår det præcise antal, og du ikke har en brik, som du kan flytte det antal felter, mister du din tur.



## Vinder

Den første spiller, der får alle sine brikker hjem, vinder.

# slanger og stiger

Deltag i et kapløb fyldt med uventede udfordringer. I støder på særlige felter, som hjælper jer med enten at komme tættere på målstregen eller rykke jer tilbage. Hvem vinder?

## Spillet består af:

- spillebræt
- terning
- 4 brikker
- spilleregler



Kapløbet er begyndt. Få brættet pakket ud, vælg jeres brikker og find ud af hvem der skal spille først. Hvem kommer først i mål? Det finder I snart ud af! Spillet går på tur i urets retning.

## Spil

- Hver spiller vælger en brik. Brikken anbringes på startfeltet.
- Spillerne kasterne terningerne efter tur og flytter deres brikker det antal felter, som den kastede terning viser.
- Hvis en spiller slår en sekser, får vedkommende en ekstra tur.



- Nogle felter er lykkefelter, som betyder at spilleren kan rykke nogle felter frem (felter med grønne pile).

- Nogle felter er ulykkesfelter, som betyder at spilleren må rykke nogle felter tilbage (felter med røde pile).
- Hvis en spiller lander på et felt, hvor der står en anden spiller, skal denne sidstankommende flytte tilbage til det felt hvor vedkommende kom fra.



## Vinder

Den første person, der krydser målstregen, vinder.

