

# LUSTIGT

Design Keenan Rush

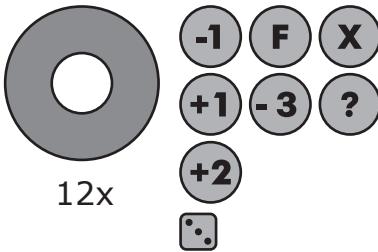
---



Design and Quality  
IKEA of Sweden

<http://ikea-club.com.ua>

|                   |           |                         |           |
|-------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| <b>ENGLISH</b>    | <b>4</b>  | <b>SRPSKI</b>           | <b>28</b> |
| <b>DEUTSCH</b>    | <b>5</b>  | <b>SLOVENŠČINA</b>      | <b>29</b> |
| <b>FRANÇAIS</b>   | <b>6</b>  | <b>TÜRKÇE</b>           | <b>30</b> |
| <b>NEDERLANDS</b> | <b>7</b>  | <b>中文</b>               | <b>31</b> |
| <b>DANSK</b>      | <b>8</b>  | <b>繁中</b>               | <b>32</b> |
| <b>ÍSLENSKA</b>   | <b>9</b>  | <b>한국어</b>              | <b>33</b> |
| <b>NORSK</b>      | <b>10</b> | <b>日本語</b>              | <b>34</b> |
| <b>SUOMI</b>      | <b>11</b> | <b>BAHASA INDONESIA</b> | <b>35</b> |
| <b>SVENSKA</b>    | <b>12</b> | <b>BAHASA MALAYSIA</b>  | <b>36</b> |
| <b>ČESKY</b>      | <b>13</b> | <b>عربي</b>             | <b>37</b> |
| <b>ESPAÑOL</b>    | <b>14</b> | <b>ไทย</b>              | <b>38</b> |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>15</b> |                         |           |
| <b>MAGYAR</b>     | <b>16</b> |                         |           |
| <b>POLSKI</b>     | <b>17</b> |                         |           |
| <b>EESTI</b>      | <b>18</b> |                         |           |
| <b>LATVIEŠU</b>   | <b>19</b> |                         |           |
| <b>LIETUVIŲ</b>   | <b>20</b> |                         |           |
| <b>PORTUGUES</b>  | <b>21</b> |                         |           |
| <b>ROMÂNÀ</b>     | <b>22</b> |                         |           |
| <b>SLOVENSKY</b>  | <b>23</b> |                         |           |
| <b>БЪЛГАРСКИ</b>  | <b>24</b> |                         |           |
| <b>HRVATSKI</b>   | <b>25</b> |                         |           |
| <b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ</b>   | <b>26</b> |                         |           |
| <b>РУССКИЙ</b>    | <b>27</b> |                         |           |

**Comprises:**

1 die, 12 big circles and 7 small discs with different instructions:

**Players:**

2-4

**The goal of the game:**

To get from start to finish as fast as possible.

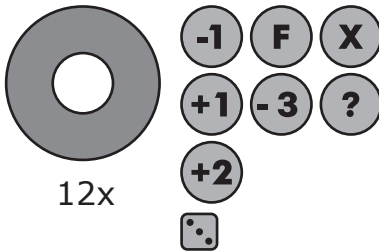
**Inspiration for ways to play:**

- In this game you are the pawn.
- Start by creating your unique course by laying out the big circles on the floor. Inside the circles, lay out the small circles with the instructions in any order you like. However, the last circle must be marked with the "F" circle (finish).
- Since you create the course, the possibilities are endless. Unleash your creativity - put circles on the sofa, behind curtains, under the table, on the chair, or create a whole course that involves not touching the floor.
- Throw the die to see who starts. The highest number begins.
- Then throw the die in turn, move as many steps as the dots shown on the die and follow the instructions on the small circle you end up on. If the circle has no instructions, the die is handed over to the next player.

- ⊖1 Move back 1 step
- +1 Move forward 1 step
- +2 Move forward 2 steps
- ⊖3 Move back 3 steps
- F Finish line. You won.
- X Miss a turn rolling the die
- ? Before the game begins, all players agree on what should happen if you end up on this plate.

**How to win:**

The one who first reaches the last big circle (marked "F" = finish) has won.



12x

**Inhalt:**

1 Würfel, 12 große Ringe und 7 kleine Platten mit verschiedenen Anweisungen:

**Anzahl der Spieler:**

2-4

**Spielziel:**

Sich so schnell wie möglich vom Start zum Ziel zu bewegen.

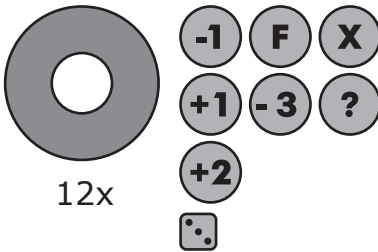
**Spielverlauf:**

- Bei diesem Spiel bist du selbst die Spielfigur.
- Gestalte zuerst ein individuelles Spielfeld, indem du die großen Ringe auf dem Boden auslegst. In die Ringe legst du jetzt die kleinen Platten mit den Spielanweisungen in beliebiger Reihenfolge. Der letzte Ring muss allerdings mit der Platte "F" /Finish/Ziel) markiert werden.
- Da die Mitspieler das Spielfeld selbst gestalten, sind die Möglichkeiten unendlich. Lasst die Kreativität spielen - legt die Kreise auf dem Sofa aus, hinter den Gardinen, unter dem Tisch, auf Stühlen oder gestaltet ein Spielfeld, bei dem man sich nicht auf dem Fußboden bewegen darf.
- Der Würfel entscheidet, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl fängt an.
- Danach würfeln die Spieler einer nach dem anderen. Jeder bewegt sich so viele Schritte vorwärts, wie er Punkte gewürfelt hat und folgt dabei den Anweisungen auf der entsprechenden Platte. Wenn ein Ring ohne Anweisung/ Platte erreicht wird, gibt man einfach den Würfel an den nächsten Mitspieler weiter.

- ⊖1 geh 1 Schritt zurück
- +1 geh 1 Schritt vor
- +2 geh 2 Schritte vor
- ⊖3 geh 3 Schritte zurück
- F Ziel. Du hast gewonnen.
- X Eine Runde beim Würfeln aussetzen.
- ? Vor Spielbeginn einigen sich alle Mitspieler darüber, was geschehen soll, wenn man auf dieser Platte landet.

**So gewinnt man:**

Wer zuerst den letzten großen Kreis (mit "F" = Finish/Ziel gekennzeichnet) erreicht, hat gewonnen.



12x

**Inclus :**

1 dé, 12 grands cercles et 7 petits disques avec des instructions différentes :

**Nombre de joueurs :**

2-4

**Le but du jeu :**

atteindre la ligne d'arrivée le plus vite possible.

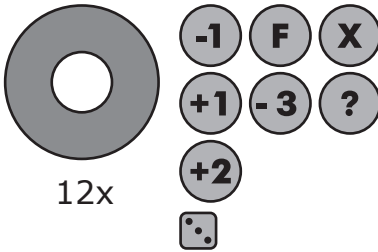
**Idée de règles du jeu :**

- Dans ce jeu, tu es le pion.
- Commence par créer ton propre parcours en disposant les grands cercles au sol. À l'intérieur, place les petits cercles avec les instructions dans l'ordre que tu préfères. Attention, le dernier cercle doit être signalé par le cercle F (finish).
- Puisque c'est toi qui crées le parcours, les possibilités sont infinies. Exprime ta créativité ! Tu peux placer des cercles sur le canapé, derrière les rideaux, sous la table, sur des chaises ou bien créer un parcours où l'on ne touche pas le sol.
- Lance le dé pour savoir qui joue en premier. Le chiffre le plus haut commence.
- Les joueurs lancent le dé chacun leur tour, avancent selon le nombre de pas indiqué par le dé et suivent les instructions du cercle sur lequel ils tombent. Si le cercle n'a pas d'instructions, le joueur suivant lance le dé.

- ⊖1 Recule d'un pas.
- +1 Avance d'un pas.
- +2 Avance de deux pas.
- ⊖3 Recule de trois pas.
- F Avance jusqu'au bout. Tu as gagné.
- X Passe ton tour.
- ? Avant de commencer à jouer, tous les joueurs se mettent d'accord sur ce qui doit se passer si un joueur tombe sur ce plateau.

**Comment gagner :**

le joueur qui atteint le dernier grand cercle en premier (marqué d'un F pour finish) gagne.



- 1 Ga 1 stap terug
- +1 Ga 1 stap vooruit
- +2 Ga 2 stappen vooruit
- 3 Ga 3 stappen terug
- F Finish. Je hebt gewonnen.
- X Sla 1 beurt over
- ? Voordat het spel begint, moeten alle spelers afspreken wat er gebeurt als je op dit plaatje komt.

**Inhoud:**

1 dobbelsteen, 12 grote cirkels en 7 kleine plaatjes met verschillende instructies:

**Spelers:**

2-4

**Doel van het spel:**

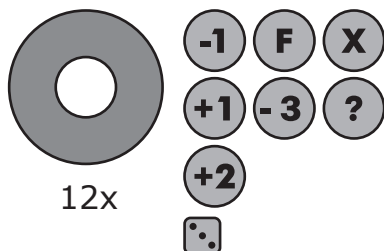
Zo snel mogelijk van de start naar de finish zien te komen.

**Zo win je:**

Degene die het eerst op de grote cirkel (met de "F" van finish) komt, heeft gewonnen.

**Ideeën om het spel te spelen:**

- In dit spel zijn jullie zelf de pionnen.
- Maak allereerst jullie eigen unieke speelplan door de grote cirkels op de grond te leggen. Binnen de cirkels leg je vervolgens de kleine plaatjes met instructies in willekeurige volgorde. De laatste cirkel moet worden gemarkeerd met het plaatje met de "F" (finish).
- Omdat jullie zelf het speelplan maken, zijn de mogelijkheden oneindig. Laat je creativiteit de vrije loop - leg cirkels op de bank, achter het gordijn, onder tafel, op de stoel of maak een heel speelplan waarbij je de grond niet mag aanraken.
- Gooi met de dobbelsteen om te bepalen wie er mag beginnen. Degene met het hoogste aantal ogen mag beginnen.
- Daarna gooien jullie om de beurt met de dobbelsteen. Je verplaatst net zoveel stappen als het aantal ogen op de dobbelsteen en volgt de instructies op het betreffende plaatje. Als er geen instructie op de betreffende cirkel ligt, geef je de dobbelsteen gewoon door aan de volgende speler.

**Indeholder:**

1 terning, 12 store cirkler og 7 små cirkler med forskellige anvisninger:

**Spillere:**

2-4

**Formålet med spillet**

At nå fra start til slut så hurtigt som muligt.

**Inspiration til måder at spille på:**

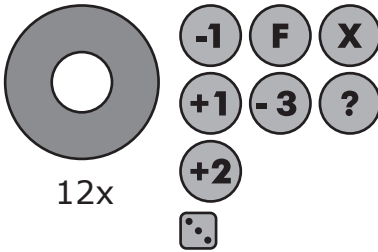
- I dette spil er I brikkerne.
- Lav først jeres helt egen bane ved at lægge de store cirkler på gulvet. Inde i cirklerne lægger I de små cirkler med anvisninger på i den rækkefølge, I ønsker. Den sidste cirkel skal dog være den, der er markeret med "F" (finish/mål).
- Det er jer, der laver banen, og derfor er mulighederne uendelige. Gi' jeres kreativitet frit løb – læg cirkler på sofaen, bag gardinerne, under et bord, på en stol, eller lav en hel bane, hvor I ikke må røre gulvet.
- Kast terningen for at finde ud af, hvem der skal begynde. Spilleren med det højeste tal begynder.
- Derefter skiftes I til at kaste terningen. Gå det antal skridt, øjnene på terningen viser, og følg anvisningerne på den lille cirkel, du ender på. Hvis der ikke er anvisninger i en cirkel, går terningen videre til den næste spiller.

- 1 Gå 1 skridt tilbage
- +1 Gå 1 skridt frem
- +2 Gå 2 skridt frem
- 3 Gå 3 skridt tilbage
- F Målstreg. Du har vundet.
- X Du skal vente en omgang
- ? Før spillet går i gang, skal alle spillere være enige om, hvad der skal ske, hvis du ender på denne plade.

**Sådan vinder du:**

Den, der først når frem til den sidste store cirkel (markeret med "F" = finish/mål), har vundet.



**Inniheldur:**

Einn teningur, tólf stórir hringir og sjö smáir hringir með mismunandi leiðbeiningum

**Fjöldi leikmanna:**

2-4

**Markmið leiksins:**

Að komast frá byrjunarreit að lokareit eins fljótt og mögulegt er.

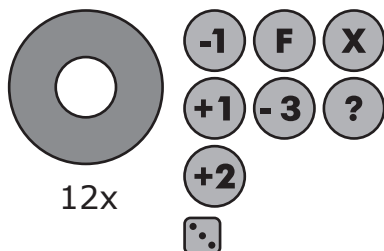
**Hugmynd að leikreglum:**

- Í þessum leik ert þú leikþeðið.
- Byrjaðu á því að búa til þína eigin leið með því að setja stóru hringina á gólfíð. Settu litlu hringina með leiðbeiningunum inn í stærri hringina í þeirri röð sem þú vilt. En síðasti hringurinn verður að vera merktur með „F“ hringnum (finish).
- Þar sem þú býrð til leiðina eru möguleikarnir endalausir. Gefðu hugmyndafluginu lausan taum - settu hringi á sófann, fyrir aftan gluggatjöldin, undir borðið, á stóla eða búðu til leið sem snýst um að snerta ekki gólfíð.
- Kastu teningnum til að sjá hver byrjar. Leikmaðurinn sem fær hæstu töluna byrjar.
- Skiptist á að kasta teningnum, færið ykkur áfram eftir tölunni sem kemur upp á teningnum og fylgið leiðbeiningunum á litla hringnum sem þið lendið á. Ef hringurinn er ekki með neinum leiðbeiningum fær næsti leikmaður að kasta teningnum.

- ⊖1 Færðu þig aftur um einn reit
- +1 Færðu þig áfram um einn reit
- +2 Færðu þig áfram um tvo reiti
- ⊖3 Færðu þig aftur um þrjá reiti
- F Endamark. Þú sigraðir.
- X Þú færð ekki að kasta teningnum í þetta skipti
- ? Áður en leikurinn hefst ákveða leikmennirnir hvað gerist ef þið lendið á þessum hring.

**Swona sigrar þú:**

Leikmaðurinn sem fer fyrstur á síðasta stóra hringinn (sem er merktur „F“) sigrar leikinn.



12x

**Inneholder:**

1 terning, 12 store sirkler og 7 små plater med ulike instruksjer:

**Spillere:**

2-4

**Målet med spillet:**

Å komme seg fra start til mål så fort som mulig.

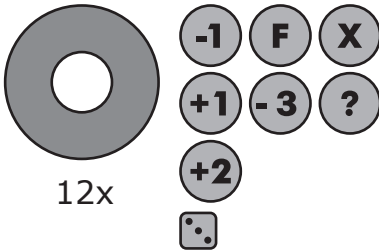
**Inspirasjon til måter å spille på:**

- I dette spillet er det du som er brikken.
- Begynn med å lage deres egne unike løype ved å legge de store sirklene ut på gulvet. Inni de store sirklene legger dere de små sirklene med instruksjer i valgfri rekkefølge. Den siste sirkelen på markeres med sirkelen med «F» (ferdig, mål).
- Siden dere lager løypa selv, er mulighetene endeløse. Slipp kreativiteten løs, legg sirkler på sofaen, bak gardiner, under bordet, eller lag en hel løype som innebærer å ikke være nær gulvet.
- Kast terningen for å se hvem som begynner. Det høyeste tallet begynner.
- Så kaster dere terningen etter tur, flytter så mange steg som prikkene på terningen viser og følger instruksene på den lille sirkelen dere ender opp på. Hvis sirkelen ikke har instruksjer, gir du terningen videre til neste spiller.

- 1 Flytt 1 steg tilbake.
- +1 Flytt 1 steg fram.
- +2 Flytt 2 steg fram.
- 3 Flytt 3 steg tilbake.
- F Mållinja. Du vant.
- X Gå glipp av å trille terningen.
- ? Før spillet begynner må alle spillerne bli enige om hva som skal skje hvis dere ender opp på dette merket.

**Hvordan man vinner:**

Den første som når den siste store sirkelen (markert «F» = ferdig, mål) har vunnet.

**Pakkauksessa:**

1 noppa, 12 isoa ympyrää ja 7 pientä kiekkoa eri ohjeilla:

**Pelaajat:**

2-4

**Pelin tarkoitus:**

Päästä lähdestä maaliin niin nopeasti kuin mahdollista.

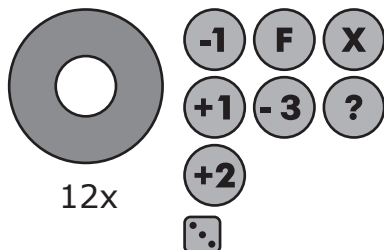
**Inspiraatiota pelitapojen keksimiseen:**

- Tässä pelissä sinä toimit nappulana.
- Aloita luomalla uusi ja ainutlaatuinen pelikenttä asettamalla suuret ympyrät lattialle. Sijoita pienemmät, ohjeita sisältävät kiekot suurten ympyröiden sisälle haluamassasi järjestyksessä. Viimeisenä täytyy kuitenkin olla ympyrä, joka on merkitty F-kirjaimella (finish eli maali).
- Koska luot pelikentän itse, mahdollisuuksia on loputtomasti. Päästä luovuutesi valloilleen – sijoita ympyröitä sohvalle, verhojen taakse, pöydän alle, tuolille tai luo vaikka sellainen pelikenttä, ettei koko pelin aikana saa koskea lattiaan.
- Päätäkää pelin aloittaja noppaa heittämällä. Suurimman numeron heittänyt aloittaa.
- Heittäkää sitten vuorotellen noppaa ja liikkukaa niin monta askelta kuin noppa määrää. Seuratkaa aina sen kiekon ohjetta, jolle päädytte. Jos kiekossa ei ole mitään ohjetta, noppa annetaan seuraavalle pelaajalle.

- ⊖1 Liiku taakse 1 askel
- +1 Liiku eteen 1 askel
- +2 Liiku eteen 2 askelta
- −3 Liiku taakse 3 askelta
- F Maaliviiva. Sinä voitit.
- X Menetät vuoron, ei nopanheittoa
- ? Ennen pelin aloittamista kaikki pelaajat sopivat siitä, mitä tapahtuu, kun pelaaja päätyy tälle levyille.

**Pelin voittaminen:**

Se, joka saavuttaa ensimmäisenä viimeisen suuren ympyrän (merkitty "F" = finish eli maaliviiva), on voittanut.

**Innehåll:**

1 tärning, 12 stora cirklar och 7 små plattor med olika instruktioner:

**Spelare:**

2-4

**Spelets mål:**

Att ta sig från start till mål så fort som möjligt.

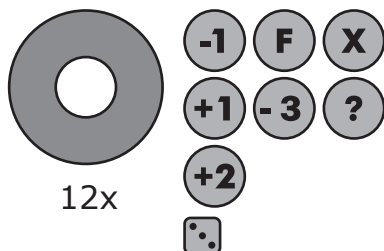
**Så här kan det gå till:**

- I det här spelet är du själv spelpjäs.
- Börja med att skapa er unika spelplan genom att lägga ut de stora cirkelarna på golvet. Inuti cirkelarna lägger du sedan ut de små plattorna med instruktioner i valfri ordning. Den sista cirkeln måste dock markeras med plattan "F" (finish/mål).
- Eftersom ni själva skapar spelplanen är möjligheterna oändliga. Släpp loss kreativiteten - lägg cirklar i soffan, bakom gardinen, under bordet, på stolen eller skapa en hel spelplan som går ut på att inte röra golvet.
- Kasta tärning om vem som ska börja. Den som får högst antal prickar börjar.
- Sedan kastar ni tärningen i tur och ordning, flyttar lika många steg som prickarna på tärningen visar och följer instruktionerna som gäller för respektive platta. Om cirkeln inte har någon instruktion lämnas bara tärningen över till nästa spelare.

- 1 Gå tillbaka 1 steg
- +1 Gå fram 1 steg
- +2 Gå fram 2 steg
- 3 Gå tillbaka 3 steg
- F Mål. Du vann.
- X Stå över ett kast med tärningen
- ? Innan spelet börjar ska alla spelare komma överens om vad som ska hända om man hamnar på den här plattan.

**Så här vinner du:**

Den som först når den sista stora cirkeln (markerad "F" = finish/mål) har vunnit.

**Obsahuje:**

1 kostku, 12 velkých kruhů a 7 malých disků s různými pokyny:

**Počet hráčů:**

2-4

**Cíl hry:**

Dojít co nejrychleji ze startu do cíle.

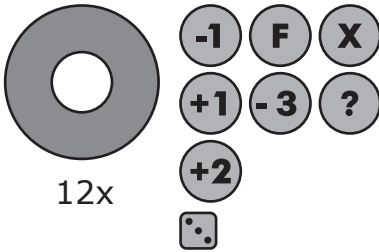
**Pokyny:**

- V této hře postupuješ po políčkách.
- Začni si vytvářet svou vlastní cestu tím, že začneš pokládat na podlahu velké kruhy. Do kruhů pak polož menší kruhy s instrukcemi – v libovolném pořadí. Pouze poslední kruh označený písmenem „F“ (finish) je předem daný.
- Vzhledem k tomu, že cestu vytváříš ty sám, jsou možnosti nekonečné. Dej průchod své tvořivosti – umísti kruhy na pohovku, za závěs, pod stůl, na židli... Můžeš vytvořit cestu tak, že vůbec nepovede po zemi.
- Na začátku každý hodí kostkou – začíná ten, kdo hodil nejvíc.
- Střídejte se v hodu kostkou, postupte o tolik kroků, kolik ukazuje kostka. Řiďte se pokyny na malém kruhu, kde skončíte kolo. Pokud na něm žádné pokyny nejsou, hraje další hráč.

- ⊖1 Vrať se o krok zpět.
- +1 Postup o krok vpřed.
- +2 Vrať se o 2 kroky vpřed.
- 3 Vrať se o 3 kroky zpět.
- F Cílová páska. Vítězství!
- X Jedenkrát neházíš.
- ? Dřív než hra začne, se všichni hráči dohodnou, co se stane, když skončí na této značce.

**Jak zvítězit"**

Vyhrává ten, kdo první dojde na poslední velký kruh (označený „F“ jako Finish = konec).



**Incluye:**

1 dado, 12 grandes círculos y 7 pequeños discos con distintas instrucciones:

**Jugadores:**

2-4

**Objetivo del juego:**

Llegar a la meta lo antes posible.

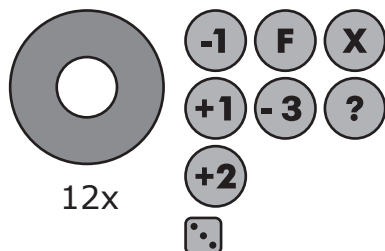
**Cómo se juega:**

- En este juego eres el peón.
- Comienza por crear tu propio recorrido colocando los grandes círculos en el suelo. Coloca los discos pequeños en el interior de los círculos grandes en el orden que prefieras. El último círculo debe contener el disco F ("finish").
- Como tú creas el recorrido, las posibilidades son infinitas. Expresa tu creatividad. Puedes colocar círculos sobre el sofá, detrás de las cortinas, debajo de la mesa, sobre las sillas o crear un recorrido sin tocar el suelo.
- Lanza el dado para saber quién juega primero. Empieza el número más alto.
- Los jugadores lanzan el dado en su turno, avanzan según el número de pasos que indica el dado y siguen las instrucciones del círculo al que lleguen. Cuando en el círculo no tenga instrucciones, el jugador siguiente lanza el dado.

- 1 Retrocede un paso.
- +1 Avanza un paso.
- +2 Avanza dos pasos.
- 3 Retrocede tres pasos.
- F Avanza hasta el final. Has ganado.
- X Pierdes turno.
- ? Antes de empezar a jugar, todos acuerdan qué sucederá si se cae en círculo con este disco.

**Cómo se gana:**

Gana el jugador que llega el primero al último gran círculo (marcado con una F de "finish").

**La confezione include**

1 dado, 12 cerchi grandi e 7 dischi piccoli con diverse istruzioni:

**Numero di giocatori:**

2-4

**Scopo del gioco:**

Completare il percorso, dall'inizio alla fine, il più velocemente possibile.

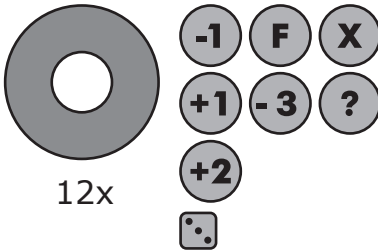
**Come si gioca:**

- In questo gioco sei tu la pedina.
- Crea il tuo percorso disponendo i cerchi grandi sul pavimento. All'interno dei cerchi posiziona i dischi piccoli con le istruzioni, nell'ordine che preferisci. L'ultimo cerchio deve contenere il disco "F" (fine).
- Dato che sei tu a creare il percorso, le possibilità sono infinite. Libera la tua creatività: metti dei cerchi sul divano, dietro le tende, sotto il tavolo, sulle sedie, oppure crea un percorso in cui non si tocca mai il pavimento.
- Per iniziare il gioco, ogni partecipante lancia il dado. Chi ottiene il numero più alto inizia per primo.
- A questo punto i giocatori lanciano il dado a turno, avanzano del numero di passi indicato dal dado e seguono le istruzioni sul disco presente nel cerchio in cui finiscono. Se nel cerchio non ci sono istruzioni, il turno passa al giocatore successivo, che lancerà il dado.

- ⊖1 Fai 1 passo indietro
- +1 Fai 1 passo avanti
- +2 Fai 2 passi avanti
- ⊖3 Fai 3 passi indietro
- F Fine. Hai vinto.
- X Resta fermo, perdi un turno
- ? Prima di iniziare a giocare, tutti i giocatori devono decidere cosa succede quando finisci in un cerchio con questo disco.

**Chi vince:**

Il giocatore che raggiunge per primo l'ultimo cerchio grande ("F") vince.

**Tartalma:**

1 dobókocka, 12 nagy kör és 7 kis korong különböző utasításokkal:

**Játékosok:**

2-4

**A játék célja:**

Juss el a start mezőről a célba a lehető leggyorsabban.

**Inspirációk a játék játszásának módjaihoz:**

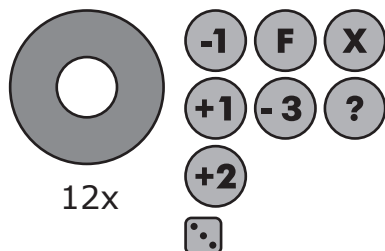
- Ebben a játékban te vagy a bábu.
- Kezdjétek azzal a játékkal, hogy megalkotjátok a saját, egyedi pályátokat a nagy körök földre helyezésével. A nagy körökbe helyezétek el a kisebb, útmutatókkal ellátott korongokat, olyan sorrendben, ahogyan szeretnétek, azonban az utolsó kört jelölni kell az "F" jelzéssel (Cél).
- Mivel ti hoztátok létre a pályát, a lehetőségek végtelenek. Engedjétek szabadjárá a kreativitásotokat - helyezétek köröket a kanapéra, függönyök mögé, az asztal alá, a székre vagy alkossatok olyan pályát, ahol nem szabad a padlót érni.
- Dobjátok a dobókockával, hogy megtudjátok, ki kezd. A legmagasabb szám kezd.
- Aztán sorra dobjátok a kockával, annyi lépést lépjétek előre, ahány pötty van a kockán és kövessétek azon a kis korongon lévő útmutatót, melyre érték. Ha a korongon nincs útmutató, a dobókockát át kell adni a következő játékosnak.

- ⊖1 Menj vissza 1 lépést
- ⊕1 Menj előre 1 lépést
- ⊕2 Menj előre 2 lépést
- ⊖3 Menj vissza 3 lépést
- F Célvonal. Nyertél.
- X Egy körből kimaradsz.
- ? Mielőtt a játék elkezdődne, a játékosok megegyeznek, hogy mi történik, ha erre a korongra lépsz.

**Hogyan lehet nyerni:**

Az nyer, aki először eléri az ("F" jelzéssel= CÉL ellátott) nagy kört.



**W zestawie:**

1 kostka do gry, 12 dużych kółek i 7 małych z różnymi poleceniami.

**Liczba graczy:**

2-4

**Cel gry**

Jak najszybsze przebycie drogi od startu do mety.

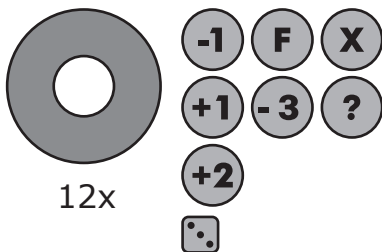
**Wskazówki sposobu gry:**

- W tej grze Ty sam jesteś pionkiem.
- Zaczynj od stworzenia swojej unikalnej planszy, układając duże koła na podłodze. Wewnątrz kół ułóż w dowolnej kolejności małe kółka z poleceniami. Jednak ostatnie koło musi być oznaczone kółkiem "F" (koniec).
- Ponieważ Ty tworzysz planszę, możliwości są nieograniczone. Daj upust swojej kreatywności - umieść koła na sofie, za zasłonami, pod stołem, na krześle lub stwórz planszę, na której nie można dotykać podłogi.
- Rzut kostką decyduje, kto ma zacząć. Rozpoczyna ten, kto wyrzucił najwyższą liczbę oczek.
- Następnie gracze rzucają po kolei kostką i przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce i wykonują polecenia znajdujące się na kółku w danym polu. Jeśli w kole nie ma polecenia, kostkę przekazuje się kolejnemu graczowi.

- ⊖1 Zrób 1 krok do tyłu
- ⊕1 Zrób 1 krok do przodu
- ⊕2 Zrób 2 kroki do przodu
- ⊖3 Zrób 3 kroki do tyłu
- F Linia mety. Wygrałeś.
- X Opszczasz kolejkę rzucania kostką
- ? Przed rozpoczęciem gry wszyscy gracze uzgadniają, co ma się wydarzyć po znalezieniu się na tym kółku.

**Jak grac, żeby wygrać:**

Wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie ostatnie duże kółko (oznaczone "F" = finisz)

**Koosneb:**

1 täring, 12 suurt ringi ja 7 väikest ketast erinevate instruksioonidega.

**Mängijad:**

2-4

**Mängu eesmärk:**

Saada startidist finišisse võimalikult kiirelt.

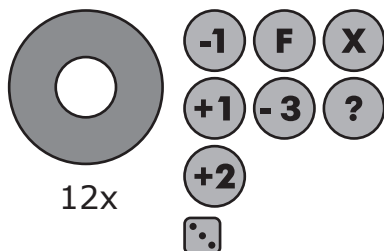
**Inspiratsioon võimalikeks mänguviisideks:**

- Selles mängus olete teie mängunupp.
- Alustage luues endale unikaalne rada ladudes suured ringid põrandale. Ringide sisse laduge väiksemad ringid instruksioonidega mis tahes meelepärases järjekorras. Viimane ring aga peab olema F tähisega (finiš).
- Kuna rada on teie enda loodud, on võimalused lõputud.
- Laske enda loomingulisus valla - pange ringid diivanile, kardina taha, laua alla, toolile või looge terve rada nii, et põrandat ei tohi puudutada. Visake täringut, et selgitada välja mängu alustaja. Kõrgeima arvu saanud mängija alustab.
- Seejärel visake järjekorras täringuid, liikuge nii palju, kui täringul näidatud ja järgige väiksel ringil näidatud instruksioone. Kui instruksioonid puuduvad, antakse täring edasi järgmisele mängijale.

- ⊖1 Astuge 1 samm tagasi
- ⊕1 Astuge 1 samm edasi
- ⊕2 Astuge 2 sammu edasi
- ⊖3 Astuge 3 sammu tagasi
- F Finiši joon. Teie võit.
- X Jätke üks täringu veeretamise kord vahele.
- ? Enne mängu algust leppige omavahel kokku, mis juhtub siis, kui sellele alale sattute.

**Mängu võitmine:**

See, kes jõuab esimesena viimasesse suurde ringi (F = finiš), on mängu võitnud.

**Komplektā ietilpst:**

1 metamais kauliņš, 12 lieli apļi un 7 mazie apļi ar dažādām norādēm.

**Spēlētāju skaits:**

2-4

**Uzvar tas, kurš**

pirmais sasniedz finišu.

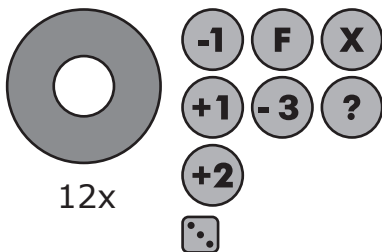
**Iedvesma spēlei:**

- Šajā spēlē tu esi spēles kauliņš.
- Vispirms izklāj lielos apļus uz grīdas un izveido spēles laukumu. Lielajos apļos pēc saviem ieskatiem izkārt mazos apļus ar norādēm. Pēdējam jābūt finiša aplim (apzīmēts ar burtu "F" = finišs).
- Laukumu vari iekārtot, kā vien vēlies. Ļaujies fantāzijai – liec apļus uz dīvāna, aiz aizkariem, zem galda, uz krēsla vai tā, ka neviens aplis nav uz grīdas.
- Spēlētāji izmet kauliņu, lai noskaidrotu, kurš sāks spēli. Spēli sāk tas, kurš uzmet vislielāko skaitli.
- Pēc tam uz maiņām met kauliņu, paiet tik soļus, kāds skaitlis izkritis metamajā kauliņā, un izpilda norādījumus, kas rakstīti tajā aplī, kurā jāapstājas. Ja aplī nav norādījumu, metamo kauliņu dod nākamajam spēlētājam.

- ⊖1 Ej 1 soli atpakaļ
- +1 Ej 1 soli uz priekšu
- +2 Ej 2 soļus uz priekšu
- ⊖3 Ej 3 soļus atpakaļ
- F Finišs. Tu uzvarēji!
- X Izlaid gājienu
- ? Pirms spēles visiem spēlētājiem jāvienojas, par to, kas jādara, uzskāpjot uz šī apļa.

**Uzvarētājs:**

tas, kurš visas savas bumbas pielipinājis pie pretinieka vestes.

**Rinkinyje:**

Žaidimo kauliukas, 12 didelių apskritimų, 7 instrukcijų kortelės:

**Žaidėjų skaičius:**

2–4

**Žaidimo tikslas:**

Kuo greičiau pasiekti finišą.

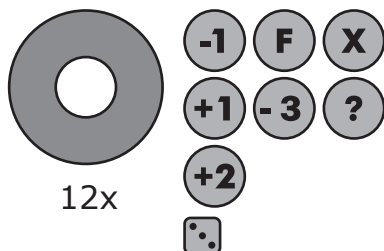
**Idėja, kaip žaisti:**

- Tu esi ir žaidėjas, ir idėjos autorius.
- Pirmiausia iš didelių apskritimų sudėk žaidimo kelią ant grindų. Kiekvieno apskritimo centre, nesvarbu, kokia tvarka, padėk po instrukcijų kortelę. Paskutinis apskritimas turi būti pažymėtas raide „F“, t. y. finišas.
- Žaidimo kelias iš didelių apskritimų nebūtinai turi būti paprastas, nes tu turi daugybę galimų variantų, tik išlaisvink vaizduotę. Gali, pavyzdžiui, padėti apskritimų ant sofos, už užuolaidų, po stalu, ant kėdės arba taip, kad nė vienas iš apskritimų neliestų grindų.
- Meskite kauliuką: didžiausią skaičių išmetęs žaidėjas pradeda žaidimą.
- Vėliau meskite kauliuką paeiliui, ženkite tiek žingsnių, kiek išridenote mesdami kauliuką, atlikite instrukcijų kortelėse nurodytus veiksmus. Jei instrukcijų neradai, praleidi ėjimą – kauliuką meta kitas žaidėjas.

- ⊖1 Ženk atgal vieną kartą
- +1 Ženk į priekį vieną kartą
- +2 Ženk į priekį du kartus
- ⊖3 Ženk atgal tris kartus
- F Kirsyk liniją. Tu laimėjai.
- X Praleisk kauliuko ridenimą
- ? Prieš pradėdami žaisti, visi žaidėjai kartu nusprendžia, kas nutiks, jei tu atsidursi ant šio apskritimo.

**Laimėtojas:**

Žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia finišą – F raide pažymėtą didelį apskritimą.

**Inclui:**

1 dado, 12 círculos grandes e 7 discos pequenos com diferentes instruções:

**Jogadores:**

Entre 2 e 4

**O objetivo do jogo:**

Chegar à meta o mais rapidamente possível.

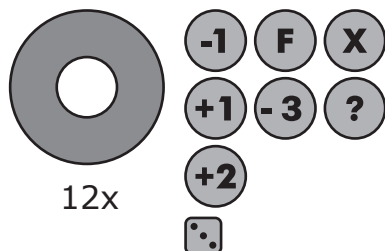
**Como jogar:**

- Neste jogo, você é o peão.
- Comece por criar o seu percurso dispondo os círculos grandes no chão. Dentro dos círculos, disponha os círculos pequenos com a ajuda das instruções, na ordem que quiser. Contudo, o último círculo tem de ser marcado com o círculo "F" (fim).
- Assim que criar o percurso, as possibilidades são ilimitadas. Dê largas à sua imaginação: coloque círculos no sofá, atrás de cortinados, debaixo da mesa, numa cadeira ou crie um percurso que implique não tocar no chão.
- Lance os dados para ver quem começa a jogar, que será quem tirar o número maior.
- A seguir, lance o dado à vez, dê o número de passos correspondente ao número que saiu no dado e siga as instruções do círculo pequeno onde terminou. Se o círculo não tiver instruções, passe o dado ao jogador seguinte.

- ⊖1 Recue 1 passo
- +1 Avance 1 passo
- +2 Avance 2 passos
- ⊖3 Recue 3 passos
- F Meta. Venceu!
- X Perde um lance do dado
- ? Antes do jogo começar, todos os jogadores concordam sobre o que deve acontecer se terminar neste disco.

**Quem ganha:**

Ganha o jogador que chegar primeiro ao círculo grande (marcado com "F" = fim).

**Include:**

1 zar, 12 cercuri mari și 7 discuri mici cu diferite instrucțiuni:

**Jucători:**

2-4

**Scopul jocului:**

De a ajunge la final cât mai repede posibil.

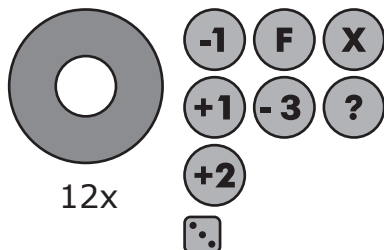
**Cum se joacă:**

- În acest joc, tu ești pionul.
- Începe prin a crea propriul drum punând cercurile mari pe podea. În interiorul cercurilor, pune cercurile mai mici cu instrucțiunile, în orice ordine vrei. Ultimul cerc trebuie să fie marcat cu F (finish).
- După ce crezi drumul, posibilitățile sunt nenumărate. Pune cercurile pe canapea, în spatele draperiilor sub masă, pe scaun, sau creează un drum nou, fără a atinge podeaua.
- Aruncă zarul pentru a vedea cine începe. Cel mai mare număr începe.
- Apoi aruncați pe rând zarul, mută cu numărul de puncte de pe zar și urmează instrucțiunile din cercul mic. Dacă cercul nu are instrucțiuni, zarul trebuie să ajungă la următorul concurent.

- 1 Mută în spate un pas
- +1 Mută în față un pas
- +2 Mută în față 2 pași
- 3 Mută în spate 3 pași
- F Final. Ai câștigat.
- X Stai o tură dacă dai cu zarul.
- ? Înainte de începerea jocului, toți jucătorii sunt de acord ce trebuie să se întâmple dacă ajungi în acest pas.

**Cum câștigi:**

Primul care ajunge la ultimul cerc mare - F - câștigă.

**Obsahuje:**

1 kocku, 12 veľkých kruhov a 7 menších diskov s rôznymi pokynmi.

**Počet hráčov:**

2 – 4

**Cieľ hry:**

Dostať sa zo štartu do cieľa čo najrýchlejšie.

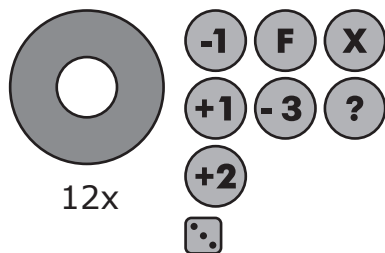
**Inšpirácia na hranie:**

- V tejto hre sa posúvaš po políčkach.
- Začni vytvorením jedinečného chodníčka tak, že veľké kruhy rozložíš na podlahe. Do kruhov vlož menšie kruhy s pokynmi v poradí, aké si sám zvolíš. Posledný kruh však musí mať označenie „F“ (koniec).
- Keďže si chodníček vytváraš sám, možnosti sú nekonečné. Popušte uzdu fantázií, daj kruhy na pohovku, za závesy, pod stôl, na stoličku alebo si vytvor celú hru tak, aby sa hráči nemohli dotknúť podlahy.
- Najprv všetci hodte kockou. Kto má najvyššie číslo, začína prvý.
- Potom hádzate postupne, každý sa posunie o toľko políčok, koľko má bodiek na kocke a riadi sa pokynmi na menšom kruhu, na ktorom sa ocitne. Ak kruh nemá žiadne pokyny, kocku hráč odovzdá ďalšiemu hráčovi.

- ⊖1 Posuň sa o krok dozadu
- +1 Posuň sa o krok dopredu
- +2 Posuň sa o 2 kroky dopredu.
- ⊖3 Posuň sa o 3 kroky dozadu
- F Cieľ. Vyhrávaš.
- X Raz neháďžeš kockou.
- ? Predtým, než začnete hrať sa musíte dohodnúť, čo sa stane, ak sa niekto dostane na tento kruh.

**Kto vyhráva:**

Hráč, ktorý sa ako prvý dostane na posledný kruh označený „F“ vyhráva.

**Включва:**

1 зар, 12 големи кръга и 7 малки диска с различни инструкции:

**Играчи:**

2-4

**Цел на играта:**

Да стигнете до края възможно най-бързо.

**Как да играете:**

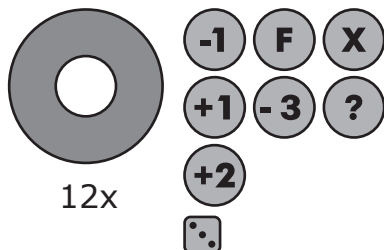
- В тази игра ти си пионката:
- Започни, като създаваш свой уникален маршрут, поставяйки големите кръгове на пода. Вътре в кръговете постави малките кръгове с инструкциите, както пожелаеш. Но последният кръг трябва да е маркиран с кръга "F", за финал.
- След като създадеш маршрута, възможностите са безкрай. Освободи креативността си - сложи кръгове на дивана, зад завесите, под масата, на стола или създай цял маршрут, в който не трябва да се стъпва на пода.
- Хвърли зара, за да видиш кой е пръв. Започва този, който е хвърлил най-голямо число.
- След това се редувате при хвърлянето на зара. Можеш да направиш толкова крачки, колкото показва зарът и следваш инструкциите на малкия кръг, върху който ще попаднеш. Ако кръгът няма инструкции, зарът се предава на следващия играч.

- ⊖1 Направете една крачка назад.
- ⊕1 Направете една крачка напред.
- ⊕2 Направете 2 крачки напред.
- ⊖3 Направете три крачки назад.
- F Финал. Вие спечелихте.
- X Пропускате едно хвърляне на зара.
- ? Преди началото на играта, всички играчи трябва да решат какво се случва, ако се озовете на тази плочка.

**Как да спечелите:**

Този, който пръв стигне до последния кръг (отбелязан с "F" - финал) е победителят.



**Sadržaj:**

1 kocka, 12 velikih krugova i 7 pločica s različitim uputama:

**Igrači:**

2 – 4

**Cilj igre:**

Doći od početka do kraja što je brže moguće.

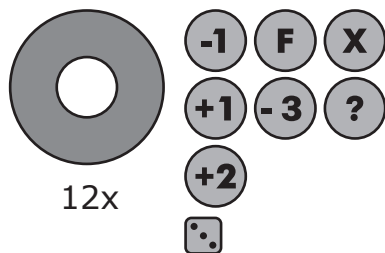
**Ideje za igranje:**

- U ovoj su igri igrači pješaci.
- Započni stvaranjem jedinstvenog smjera polažući velike krugove na pod. Unutar krugova, postavi male krugove s uputama po željenom redoslijedu. Međutim, zadnji krug mora biti označen s „F“ (FINISH = KRAJ).
- Nakon što je stvoren smjer, mogućnosti su bezbrojne. Neka ti mašta bude vodilja - postavi krugove na sofu, iza zavjesa, ispod stola, na stolicu, ili stvori smjer koji ne uključuje dodirivanje poda.
- Bacajte kocku kako biste odlučili tko prvi počinje. Onaj tko dobije najveći broj počinje.
- Potom bacajte kocku redom, pomičeš se onoliko koraka koliko dobiješ na kocki i pratiš upute na malom krugu na kojem završiš. Ako krug nema uputa, kocku predaješ idućem igraču.

- ⊖1 Pomakni se 1 korak unatrag
- +1 Pomakni se 1 korak unaprijed
- +2 Pomakni se 2 koraka unaprijed
- ⊖3 Pomakni se 3 koraka unatrag
- F Kraj. Pobjedio/la si.
- X Preskoči jedan krug bacanja kocke
- ? Prije nego što igra počne, svi se igrači moraju složiti što će se dogoditi kad netko završi na ovoj polju.

**Kako pobijediti:**

Pobjeđuje onaj koji prvi dođe do zadnjeg velikog kruga (označenog s „F“ FINISH = KRAJ).

**Περιλαμβάνει:**

1 ζάρι, 12 μεγάλους κύκλους και 7 μικρούς δίσκους με διαφορετικές οδηγίες:

**Παίχτες:**

2-4

**Ο στόχος του παιχνιδιού:**

Να πάτε από την αφετηρία στο τέρμα όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

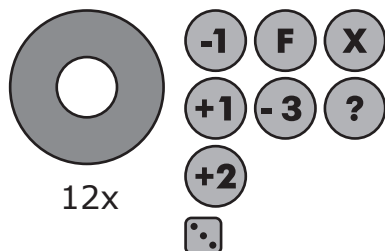
**Έμπνευση για το πώς να παίξετε:**

- Σε αυτό το παιχνίδι εσείς είστε το πιόνι.
- Ξεκινήστε δημιουργώντας μία μοναδική διαδρομή, τοποθετώντας τους μεγάλους κύκλους στο πάτωμα. Μέσα στους κύκλους, τοποθετήστε τους μικρούς κύκλους με τις οδηγίες, με οποιαδήποτε σειρά επιθυμείτε. Ωστόσο, ο τελευταίος κύκλος πρέπει να σημειωθεί με τον κύκλο "F" (τερματισμός).
- Καθώς εσείς δημιουργείτε τη διαδρομή, οι δυνατότητες είναι αμέτρητες. Απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας - τοποθετήστε κύκλους στον καναπέ, πίσω από τις κουρτίνες, κάτω από το τραπέζι, πάνω στην καρέκλα ή δημιουργήστε μια ολόκληρη διαδρομή που να μην αγγίζει το πάτωμα.
- Ρίξτε το ζάρι για να δείτε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος. Ο υψηλότερος αριθμός κάνει την αρχή.
- Στη συνέχεια, ρίξτε το ζάρι με τη σειρά, προχωρήστε όσα βήματα είναι οι κουκίδες που φαίνονται στο ζάρι και ακολουθήστε τις οδηγίες του μικρού κύκλου όπου καταλήγετε. Αν ο κύκλος δεν έχει οδηγίες, το ζάρι παραδίδεται στον επόμενο παίκτη.

- 1 Μετακινηθείτε πίσω 1 βήμα
- +1 Μετακινηθείτε προς τα εμπρός 1 βήμα
- +2 Μετακινηθείτε προς τα εμπρός 2 βήματα
- 3 Μετακινηθείτε πίσω 3 βήματα
- F Γραμμή του τερματισμού. Κερδίσατε.
- X Χάνετε τη σειρά σας να ρίξετε το ζάρι
- ? Πριν αρχίσει το παιχνίδι, όλοι οι παίκτες συμφωνούν για το τι πρέπει να συμβεί αν καταλήξετε σε αυτό το πιάτο.

**Πώς να κερδίσετε:**

Ο πρώτος που φτάνει στον τελευταίο μεγάλο κύκλο (με την ένδειξη "F" = τερματισμός) έχει κερδίσει.



**В комплект входит:**

1 игровой кубик, 12 колец, 7 дисков с указаниями:

**Количество игроков:**

2-4

**Цель игры:**

Как можно быстрее добраться от старта к финишу.

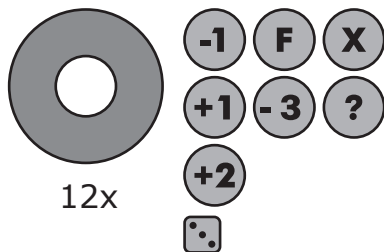
**Как играть:**

- Проложите маршрут, разложив кольца. В центре колец положите в любом порядке диски с указаниями.
- В последнем кольце должен быть указатель с латинской буквой "F" (Финиш).
- Прокладывая маршрут, проявите фантазию: разложите кольца на диване, за шторой, под столом, на стуле. Или сделайте маршрут, на котором нельзя наступать на пол.
- Бросьте кубик, чтобы определить, кто начнет игру. Начинает игрок, у которого кубик выпал гранью с наибольшим числом очков.
- Затем бросайте кубик по очереди. Игрок делает сколько шагов, сколько очков выпало на кубике. Следуйте указанию на диске, на который пришелся последний шаг. Если в кольце нет диска с указанием, кубик бросает следующий игрок.

- ⊖1 Вернуться на 1 шаг назад
- +1 Перейти на 1 шаг вперед
- +2 Перейти на 2 шага вперед
- 3 Вернуться на 3 шага назад
- F Финиш. Вы выиграли
- X Пропустить ход
- ? До игры все игроки договариваются, что нужно сделать игроку, который остановился на этом диске

**Победа в игре:**

Побеждает игрок, первым достигший финишного диска (с буквой "F").

**Sadrži:**

1 kocku, 12 velikih krugova i 7 malih ploča s raznim uputstvima:

**Broj igrača:**

2-4

**Cilj igre:**

Da što pre stigneš od početka do kraja.

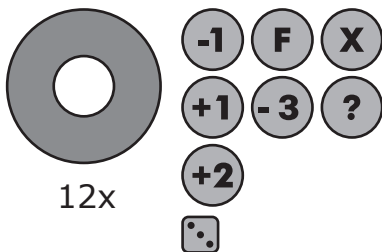
**Predlozi za igru:**

- U ovoj igri ti si pešak.
- Započni stvaranjem vlastite putanje polažući velike krugove na pod. U te krugove postavi male krugove s uputstvima u redu kojem želiš. Poslednji krug pak mora biti označen s „F“ (FINISH = KRAJ).
- S obzirom na to da putanju stvaraš ti, mogućnosti su beskonačne. Oslobodi maštu — krugove stavi na sofu, iza zavesa, pod sto, na stolicu... ili uredi putanju tako da nema dodirivanja poda.
- Igra počinje bacanjem kocke. Ko dobije najveći broj igra prvi.
- Potom bacajte kocku redom, krećite se onoliko koraka koliko se tačaka prikaže na kocki i sledite uputstva na malom krugu na kojem se nađete. Ako krug nema uputstava, kocka se predaje sledećem igraču po redu.

- ⊖1 Vrati se 1 korak
- +1 Idi 1 korak
- +2 Idi 2 koraka
- ⊖3 Vrati se 3 koraka
- F Cilj. Tvoja pobeda.
- X Preskoči bacanje kocke
- ? Pre nego što igra počne, svi igrači treba da se dogovore šta će se dogoditi ako završiš na ovom polju.

**Kako se pobeđuje:**

Pobeđuje ko prvi stigne do poslednjeg velikog kruga (označenog kao F = Finish/ Cilj).

**Vsebina:**

1 kocka, 12 velikih krogov in 7 manjših diskov z različnimi navodili:

**Število igralcev:**

2-4

**Cilj igre:**

V čim krajšem času priti od začetka do konca.

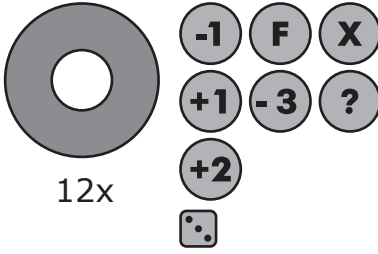
**Navdih za načine igranja:**

- V tej igri so figure igralci sami.
- Najprej postavi progo, tako da na tla razvrstiš velike kroge. V kroge položiš manjše kroge z navodili v poljubnem vrstnem redu. Pri tem pazi le, da je disk s črko F (finiš oziroma cilj) v zadnjem krogu.
- Progo lahko postaviš poljubno, zato so možnosti skoraj neskončne. Pri tem lahko sprostiš svojo ustvarjalnost in kroge položiš na zofo, za zavese, pod mizo, na stol ali pa ustvariš progo, pri kateri igralci ne smejo stopiti na tla.
- Igralci z metom kocke določijo, kdo začne igro. Začne igralec, ki vrže najvišjo številko.
- Igralci se pri metu kocke izmenjujejo. Vsak se premakne za toliko polj, kolikor pokaže kocka in upošteva navodila v zadnjem krogu. Če v krogu ni navodil, je na vrsti naslednji igralec.

- ⊖1 Premik nazaj za 1 korak
- +1 Premik naprej za 1 korak
- +2 Premik naprej za 2 koraka
- ⊖3 Premik nazaj za 3 korake
- F Cilj. Zmagal/-a si.
- X Preskoči metanje kocke
- ? Pred pričetkom igre se vsi igralci dogovorijo, kaj se zgodi, če kdo pristane na tem polju.

**Kako zmagati:**

Zmaga igralec, ki prvi doseže zadnji veliki krog (označen s "F" = finiš oziroma cilj).

**İçindekiler:**

1 zar, 12 büyük daire ve farklı talimatlara sahip 7 küçük disk:

**Oyuncular:**

2-4

**Oyunun amacı:**

Başlangıçtan bitişe, mümkün olduğunca çabuk ulaşmak.

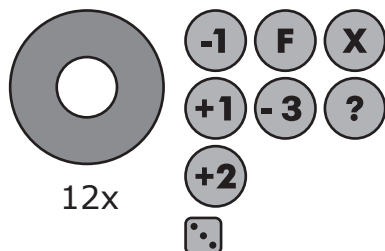
**Oyun önerileri:**

- Bu oyunda piyon sensin.
- Büyük daireleri yere atıp kendi yolunuzu oluşturarak başlayabilirsiniz. Küçük daireleri büyük dairelerin içine, talimatları ile yerleştirerek düzenleyiniz. Bununla birlikte, son daire "F" dairesi ile işaretlenmelidir (bitiş).
- Kendi yolunuzu oluşturduğunuzdan, olasılıklar sonsuzdur. Yaratıcılığınızı açığa çıkarın - daireleri kanepeye, perdelerin arkasına, masanın altına, sandalyeye yerleştirin veya zemine dokunmayacak şekilde bütün bir yol oluşturun.
- Zar atarak kimin başlayacağını belirleyebilirsiniz. En yüksek sayıyı atan başlar.
- Sonra, zarı sırayla atarak, üzerinde gösterilen sayı kadar adım atınız ve küçük daire üzerindeki talimatlara uyunuz. Küçük dairede oyun talimatları yoksa, zar bir sonraki oyuncuya teslim edilir.

- ⊖1 1 adım geri gidin
- +1 1 adım ilerleyin
- +2 2 adım ilerleyin
- ⊖3 3 adım geri gidin
- F Sonuna kadar ilerleyin. Kazandınız.
- X Zar atma sırasını geçin.
- ? Oyuna başlamadan önce tüm oyuncular, bu plakada kalırsanız ne olacağına karar vermelidir.

**Nasıl kazanılır:**

Son kalan büyük daireye ulaşan ilk kişi ("F" işaretli = finish/bitiş) kazanır.

**包含：**

1个骰子，12个大圈，7个带有不同指示的小圈：

**玩家：**

2-4

**游戏目标：**

最快到达终点的玩家获胜。

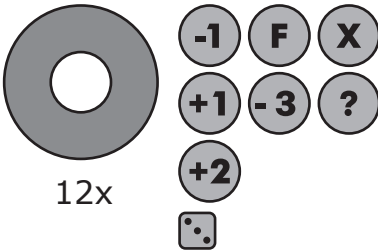
**玩法启示：**

- 在本游戏中，你是一个棋子。
- 首先在地板上铺设几个大圈，并按照自己的意愿设定路线。在大圈内铺设小圈，并根据个人喜好在小圈上注明指示。不过最后一个圆圈必须标记为“F”圈（代表终点）。
- 在你设定的这个路线中，可以有无限种玩法。充分发挥个人创造力，你可以把这些圆圈放在沙发上、窗帘后、桌子下、椅子上，或设定一个不会触碰地板的路线。
- 掷骰子决定谁先开始。点数最大的人先开始。
- 然后大家轮流掷骰子，骰子上显示多少点数，就走几步，停下来后要完成小圈上注明的指示。如果没有指示，即可将骰子交给下一位玩家。

- ① -1 后退1步
- ② +1 前进1步
- ③ +2 前进2步
- ④ -3 后退3步
- ⑤ F 终点线。你赢了。
- ⑥ X 停走一轮
- ⑦ ? 游戏开始前，所有玩家须同意小圈中的指示玩法。

**胜负判定：**

最先抵达最后一个大圈（标记为“F”即终点）的玩家获胜。



含：  
1個骰子、12個大圓圈及7個不同的指令圓盤：

玩家人數：  
2-4人

遊戲目標：  
最快抵達終點的玩家獲勝。

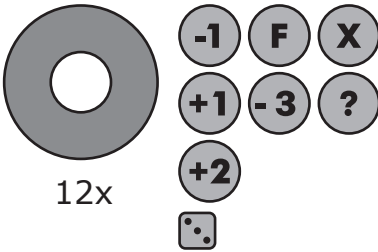
**建議的玩法：**

- 在遊戲中你是棋子。
- 你可以自己設計遊戲路線，首先，將大圓圈依自己的喜好在地上進行排列，在大圓圈內隨意放上含有指令的小圓盤，最後一個大圓圈需標記"F"符號(代表結束)。
- 由於是隨意設計的路線，代表每場遊戲都有無限的可能性。盡情發揮你的創造力，將圓圈放在沙發上、窗簾後方、桌子底下、椅子上，或是整個路線都不碰到地板！
- 接下來擲骰子決定，由誰先開始，獲得最高點數的玩家開始。
- 先開始的玩家擲骰子來決定移動步數，依照點數移動腳步，遵照小圓盤上的指令動作。如果小圓盤上沒有指令，則將骰子交給下一個玩家。

- **-1** 後退1步
- **+1** 往前1步
- **+2** 往前2步
- **-3** 後退3步
- **F** 終點線。你贏了！
- **X** 暫停擲骰子一次
- **?** 在遊戲開始前，發揮創意由所有玩家自行決定遊戲規則。

獲勝方法：  
最先抵達最後一個大圓圈(標記"F"符號)的玩家獲勝。



**최종 승리자:**

'F(Finish)가 표시된 마지막 큰 동그라미에 먼저 도착하는 사람이 이기는 놀이예요.

**구성품:**

주사위 1개, 큰 동그라미 12개, 다양한 지시가 적힌 작은 동그라미 7개. 지시 내용은 다음과 같습니다.

**참가자 수:**

2-4명

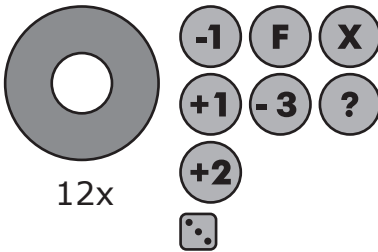
**게임 목표:**

시작점에서 도착점까지 최대한 빨리 이동하기

**다양하게 게임을 즐기는 방법:**

- 사람이 장기말이 되는 놀이입니다.
- 먼저 바닥에 큰 동그라미를 여러 개 펼쳐놓고 나만의 코스를 만듭니다. 각 동그라미 안에 지시가 적힌 작은 동그라미를 원하는 순서대로 배치하고, 마지막 동그라미에는 반드시 'F(Finish)라는 표시가 있어야 합니다.
- 코스가 완성되면 놀이 방법은 무궁무진합니다. 상상력을 발휘해보세요. 동그라미를 소파나 커튼 뒤, 탁자 밑, 의자 위 등 다양한 장소에 배치할 수 있습니다. 즉, 바닥에 닿지 않도록 전체 코스를 구성해보세요.
- 주사위를 던져서 누가 먼저 시작할지를 정합니다. 높은 숫자가 나온 사람부터 시작합니다.
- 이제 차례대로 주사위를 던져 나온 숫자만큼 앞으로 전진합니다. 그리고 도착한 동그라미의 작은 원에 쓰인 지시를 따르세요. 도착한 동그라미에 아무 지시도 없으면 다음 사람이 주사위를 던집니다.

- 1** 1칸 뒤로
- +1** 1칸 앞으로
- +2** 2칸 앞으로
- 3** 3칸 뒤로
- F** 결승점 승리!
- X** 한 차례 쉬고 주사위 던지기
- ?** 놀이를 시작하기 전에 끝까지 가면 어떻게 할지 모든 참가자가 의논하여 정합니다.

**セット内容:**

サイコロ1個、サークル（大）12個、ディスク（小）7個（いろいろな指示が書かれたもの）：

**プレイヤー:**

2～4人

**ゲームのゴール:**

スタートからフィニッシュまでできるだけ早く到達すること。

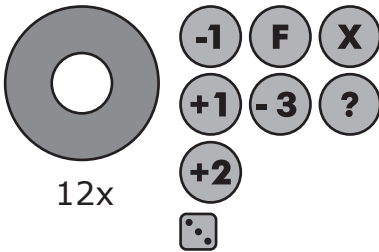
**楽しい遊び方:**

- このゲームではプレイヤー自身がコマになります。
- まず床の上に大きなサークルを並べていき、自由にコースをつくります。その内側に、指示の書かれた小さなサークルを好きな順に並べます。ただし最後は必ず「F」（フィニッシュ）マークの付いたサークルにしなくてはなりません。
- プレイヤー自身がコースをつくるので、バリエーションは無限大。創造性を思いきり発揮しましょう。ソファの上やカーテンの後ろ、テーブルの下にサークルを置いたり、コースの一部が床に触れない場所にあるのも楽しいですよ。
- サイコロを振って順番を決めます。数の大きい人からスタートします。
- そのあとは順番にサイコロを振って、出た目の数だけ前に進み、小さなサークルに書かれた指示に従います。何も指示がない場合は、次のプレイヤーにサイコロを渡します。

- ① -1 1歩戻る
- ② +1 1歩進む
- ③ +2 2歩進む
- ④ -3 3歩戻る
- ⑤ F ゴール。あなたの勝ち。
- ⑥ X 1回休み。サイコロを次の人へ。
- ⑦ ? ゲームを始める前に、このプレートに乗った人がどうなるか、プレイヤー全員で決めておきます。

**勝敗の決め方:**

最後の大きなサークル（「F」＝フィニッシュのマークが付いたもの）に一番先に着いた人の勝ちです。



**Terdiri dari:**  
1 dadu, 12 lingkaran besar dan 7 disk kecil dengan petunjuk yang berbeda:

**Pemain:**  
2-4

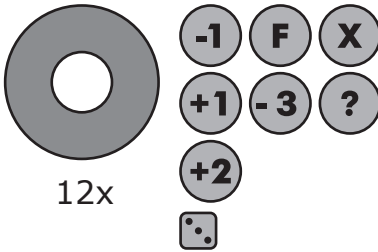
**Tujuan permainan:**  
Untuk mencapai dari start hingga finish secepat mungkin.

**Inspirasi untuk cara bermain:**

- Dalam permainan ini Anda adalah pionnya.
- Mulai dengan menciptakan arah yang unik dengan meletakkan lingkaran besar di lantai. Dalam lingkaran, letakkan lingkaran kecil dengan petunjuk sesuai urutan yang Anda suka. Namun, lingkaran terakhir harus ditandai dengan lingkaran "F" (finish).
- Karena Anda yang menciptakan arah, kemungkinannya tiada akhir. Lepaskan kreativitas Anda - letakkan lingkaran di sofa, di balik gorden, di bawah meja, di atas kursi, atau ciptakan arah yang melibatkan tidak menyentuh lantai.
- Lempar dadu untuk melihat siapa yang mulai. Angka tertinggi yang mulai.
- Kemudian lempar dadu secara bergiliran, bergerak dengan melangkah sebanyak titik-titik pada dadu dan ikuti petunjuk pada lingkaran kecil di mana Anda berakhir. Jika lingkaran tidak ada petunjuk, dadu diserahkan ke pemain berikutnya.

- 1 Bergerak ke belakang 1 langkah
- +1 Bergerak ke depan 1 langkah
- +2 Bergerak ke depan 2 langkah
- 3 Bergerak ke belakang 3 langkah
- F Garis akhir. Anda menang.
- X Melewati giliran melempar dadu
- ? Sebelum permainan dimulai, semua pemain setuju mengenai apa yang akan terjadi jika Anda berakhir di atas piringan ini.

**Cara menang:**  
Siapa yang sampai pada lingkaran besar yang terakhir (bertanda "F" = finish) telah menang.



**Mengadungi:**

1 dadu, 12 bulatan besar dan 7 cakera kecil dengan arahan yang berbeza-beza:

**Pemain:**

2-4

**Matlamat permainan:**

Untuk bermain dari mula hingga tamat secepat mungkin.

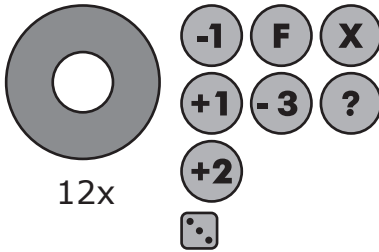
**Inspirasi cara untuk bermain:**

- Dalam permainan ini anda adalah sebagai penjamin.
- Mula dengan mencipta arah unik anda dengan meletakkan bulatan besar di atas lantai. Di dalam bulatan, letakkan bulatan kecil dengan arahan mengikut susunan yang anda suka. Walau bagaimanapun, bulatan terakhir mesti ditandakan dengan bulatan "F" (selesai).
- Oleh kerana anda mencipta arah tersebut, kemungkinan adalah tidak berkesudahan. Luahkan kreativiti anda - letakkan bulatan di sofa, di belakang langsir, di bawah meja, di atas kerusi, atau cipta keseluruhan arah agar tidak menyentuh lantai.
- Baling dadu untuk melihat siapa yang mula. Nombor tertinggi akan memulakan.
- Kemudian buang dadu bergilir-gilir, gerak seberapa banyak langkah seperti jumlah yang ditunjukkan pada dadu dan ikuti arahan-arahan pada bulatan kecil. Sekiranya bulatan tidak mempunyai arahan, dadu akan diserahkan kepada pemain seterusnya

- 1 Gerak ke belakang 1 langkah
- +1 Gerak ke hadapan 1 langkah
- +2 Gerak ke hadapan 2 langkah
- 3 Gerak ke belakang 3 langkah
- F Garisan penamat. Anda telah menang.
- X Terlepas satu giliran golek dadu
- ? Sebelum perlawanan bermula, semua pemain bersetuju tentang apa yang perlu berlaku jika anda berakhir di atas plat ini.

**Cara untuk menang:**

Sesiapa yang sampai ke bulatan besar terakhir (bertanda 'F= tamat) menang.



### كيفية الفوز:

سيكون الفائز من يصل لدائرة النهاية الموجود بها علامة "F" أولاً.

### تتضمن:

1 نرد، 12 دائرة كبيرة و 7 دوائر صغيرة بتعليمات مختلفة:

### اللاعبين:

2-4

### الهدف من اللعبة:

الانتقال من البداية حتى النهاية بأسرع ما يمكن.

### أساليب ملهمة للعب:

- أنت البيدق في هذه اللعبة.
- أبدأ بإنشاء مسار فريد من نوعه عن طريق وضع الدوائر الكبيرة على الأرض. ضع الدوائر الصغيرة داخل الدوائر الكبيرة المكتوب بها التعليمات بأى ترتيب ترغيبين. لكن، يجب وضع علامة "F" (النهاية) على الدائرة الأخيرة.
- لا نهاية للإمكانات بمجرد إنشاء المسار. أطلق العنان لإبداعاتك - ضع الدوائر على الكنية أو وراء الستائر أو تحت الطاولة أو حتى على الكرسي أو أنشئ مسار كامل يتطلب عدم لمس الأرض.
- أرمي النرد لمعرفة من سيبدأ باللعب. سيبدأ من يحصل على الرقم الأعلى.
- بعد ذلك يتم رمي النرد بالتعاقب، والتحرك بخطوات على حسب العدد الظاهر على النرد ثم ينبغي اتباع التعليمات الموجودة في الدائرة التي ستصلين عليها. إذا لم يوجد تعليمات في الدائرة التي وصلت عليها، يتم تسليم النرد إلى اللاعب التالي.

-1 أرجع خطوة واحدة للخلف

+1 تقدم خطوة واحدة للأمام

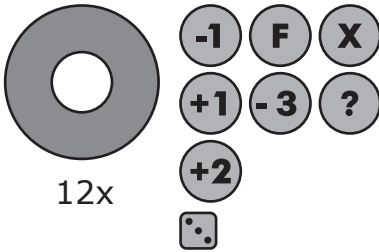
+2 تقدم خطوتين للأمام

-3 أرجع 3 خطوات للخلف

F حطّ النهاية. لقد فزت.

X فقدت دورك في رمي النرد

? قبل بدأ اللعبة، يتفق جميع اللاعبين على ما ينبغي أن يحدث إذا تم الوصول لهذه الدائرة.

**การตัดสินใจผู้ชนะ**

ผู้ชนะ คือผู้เล่นคนแรกที่เดินไปถึงวงกลมใหญ่ที่มีตัวอักษร F กำกับไว้

**ในชุดประกอบด้วย**

ลูกเต๋า 1 ลูก วงกลมใหญ่ 12 วง และวงกลมเล็กซึ่งมีค่าสิ่งต่าง ๆ ระบุไว้ 7 วง

**จำนวนผู้เล่น**

2-4 คน

**เป้าหมายของเกม**

เดินให้ถึงเส้นชัยเป็นคนแรก

**วิธีการเล่น**

- ผู้เล่นแต่ละคนคือหมาก 1 ตัว
- สร้างเส้นทางการเดินหมากโดยวางวงกลมใหญ่แต่ละอันบนพื้น หลังจากนั้นวางวงกลมเล็กด้านในวงกลมใหญ่ ซึ่งวงกลมเล็กจะมีค่าสิ่งต่าง ๆ เขียนไว้ วงกลมใหญ่ที่มีตัวอักษร F จะต้องวางไว้สิ้นสุดท้ายเป็นเส้นชัย
- ใช้จินตนาการสร้างสรรค์เส้นทางการเดินหมากได้เต็มที่ ไม่ว่าจะวางวงกลมบนพื้นตรงโซฟา หลังผ้าม่าน โต๊ะ โต๊ะเก้าอี้ หรือไม่วางบนพื้นก็ได้
- ผู้เล่นทุกคนทอยลูกเต๋า ผู้เล่นที่ได้แต้มมากที่สุดจะได้เดินเป็นคนแรก
- สลับกันทอยลูกเต๋าตามลำดับ แล้วเดินในช่องวงกลมตามจำนวนแต้มที่ทอยได้ เมื่อหยุดเดินที่ช่องไหน จะต้องเปิดวงกลมเล็กในช่องนั้น ๆ และทำตามคำสั่งที่ระบุไว้ หากช่องไหนไม่มีวงกลมเล็ก ให้ผู้เล่นคนถัดไปทอยลูกเต๋า

- 1** ถอยหลัง 1 ช่อง
- +1** เดินไปข้างหน้า 1 ช่อง
- +2** เดินไปข้างหน้า 2 ช่อง
- 3** ถอยหลัง 3 ช่อง
- F** ถึงเส้นชัยแล้ว คุณคือผู้ชนะ
- X** งดทอยลูกเต๋า 1 ตา
- ?** ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นทุกคนตกลงกันว่าจะให้ผู้เล่นที่เดินมาถึงช่องนี้ทำอะไร

<http://ikea-club.com.ua>

<http://ikea-club.com.ua>