



D: Nicht Aufregen – 2-4 Spieler, 1 Würfel, 16 Spielsteine

Spielanleitung: Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler 4 Spielsteine. Damit die Steine auf dem Spielfeld nicht verwechselt werden, hat jeder Spieler Steine einer anderen Farbe. Die Steine werden auf den Startfeldern aufgebaut. Nun geht der Würfel von Hand zu Hand. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer eine Sechs würfelt, darf einen seiner Steine auf sein Eingangsfeld setzen, nochmals würfeln und den Stein um die geworfene Punktzahl weitersetzen. Nach jeder geworfenen 6 darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln. Aber solange noch ein Stein des Spielers draußen auf den Startfeldern steht, muß dieser Stein mit einer 6 ins Spiel gebracht werden. Jeder Spieler versucht nun, seine Steine so schnell wie möglich um das Spielfeld herum in seine 4 Zielfelder zu bringen. Wer das als Erster schafft, ist Sieger. Dabei dürfen eigene und fremde Steine übersprungen werden. Zuvor kann es aber manchen Ärger geben: Wer nämlich mit seiner gewürfelten Punktzahl einen seiner Steine auf ein Feld bringt, auf dem bereits ein fremder Stein steht, darf diesen aus dem Spiel werfen. Der herausgeworfene Stein kommt wieder auf ein Startfeld und muß von vorne beginnen. Das kann manchen sonst friedlichen Spieler in Rage bringen. Felder, auf denen bereits ein eigener Stein steht, dürfen nicht mit Steinen gleicher Farbe besetzt werden.

GB: Ludo – 2-4 players, 1 die, 16 counters

Instructions: To start each player is given 4 counters. So that the counters don't get muddled up on the playing board each player has a different colour. Players place their counters on the matching bases. Now players take turns to throw the die. Each player has one throw. If a six is thrown the player places one of his or her counters on the starting circle, throws again and moves the counter forward by the number of spaces indicated by the die. Every time a six is thrown the player gets another go, but if a six is thrown and there are still counters on the base that have not yet entered the game, they must be brought into play. Each player now tries to move his or her counters around the board as quickly as possible and reach the four home squares. The winner is the first player to get all of his or her counters home. Players can jump counters over their own counters and those of other players. But winning isn't as easy as it sounds: if a player moves one of his or her counters onto a space already occupied by another player's counter, the opponent's counter is captured and removed from play. The captured piece goes back to the starting base, something that's calculated to infuriate the most mild-mannered player. A counter may not be moved onto a square already occupied by one of that player's own counters.

F: Petits chevaux – 2-4 joueurs, 1 dé, 16 pions

Règle du jeu: Au début du jeu, chaque joueur reçoit 4 pions. Afin qu'il n'y ait pas de confusion sur le jeu, les pions de chaque joueur sont d'une couleur différente. Les pions sont placés sur les cases de départ. Le dé passe alors de main en main. Chaque joueur lance une fois le dé. Celui qui obtient un six peut placer un de ses pions sur la case d'entrée, relancer le dé et faire avancer son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. A chaque fois qu'il fait un 6, le joueur peut rejouer et relancer le dé. Mais tant que le joueur possède un pion sur une case de départ, le pion doit être mis en circulation avec un six. Chaque joueur tente alors de conduire ses pions aussi vite que possible le long du parcours et jusqu'aux 4 cases d'arrivée. Le gagnant est le premier qui y parvient. Les pions peuvent sauter par-dessus des pions adverses ou du même camp. Mais avant l'arrivée, il peut y avoir pas mal de problèmes : En effet, celui qui par les résultats du dé, amène un de ses pions sur une case occupée par un pion adverse, peut éjecter ce dernier pion du jeu. Le pion éjecté revient à la case départ et doit recommencer le début. Cela peut exaspérer des joueurs autrement si calmes. Les cases sur lesquelles se trouve un pion du même camp, ne peuvent pas être occupées par deux pions d'une même couleur.

I: Non t'arrabbiare – 2-4 giocatori, 1 dado, 16 pedine

Istruzioni del gioco: Ogni giocatore riceve 4 pedine dello stesso colore. Per non confondere le pedine, ogni giocatore ne riceve 4 di colore diverso, che dispone nella propria base di partenza. A turno ogni giocatore lancia il dado. Ognuno ha un tiro a disposizione. Ogni volta che un giocatore ottiene un 6, può far uscire una pedina sul percorso e tirare ancora una volta il dado, facendo avanzare la sua pedina. Dopo ogni 6 il giocatore può tirare nuovamente il dado. Finché vi è ancora una pedina sui campi di partenza all'esterno del gioco, essa deve essere inserita dopo aver ottenuto un 6. Vince chi riesce a portare per primo le quattro pedine sulle 4 caselle di arrivo, dopo aver compiuto un giro completo del percorso di gioco. Chi riesce a fare ciò nel più breve tempo possibile, vince il gioco. Pedine proprie e di altri giocatori possono essere saltate. Durante il gioco possono però capitare imprevisti: se una pedina termina il percorso sulla base di un dato punteggio nella casella occupata da una pedina avversaria, la rimanda alla sua base. La pedina ritorna quindi sul campo di partenza e deve ricominciare il giro. Si tratta di un contrattempo che può far perdere le staffe anche ai giocatori più pacifici. Le caselle già occupate da una pedina non possono ospitare pedine di altro colore.

NL: Maak-je-niet-dik – 2-4 spelers, 1 dobbelsteen, 16 fiches

Handleiding: Bij het begin van het spel krijgt iedere speler 4 fiches. Om de fiches op het bord niet door elkaar te halen, heeft iedere speler fiches van een andere kleur. De fiches worden op de startvelden opgezet. Nu gaat de dobbelsteen van hand tot hand. Iedere speler heeft een worp. Wie een zes gooit, mag een van zijn fiches op zijn startveld zetten, nog een keer gooien en de fiche het geworpen aantal punten verder zetten. Na iedere gegooide 6 mag de speler nog een keer gooien. Maar zo lang er nog een fiche van de speler buiten op de startvelden staat, moet dit fiche met een 6 in het spel worden gebracht. Iedere speler probeert nu om zijn fiches zo snel mogelijk om het speelveld heen in zijn 4 doelvelden te krijgen. Wie dat als eerste lukt, is winnaar. Daarbij mag er over eigen en andermans fiches heen worden gesprongen. Daarvoor kan zich echter heel wat ergernis voordoen: Wie namelijk met zijn gegooide aantal punten een van zijn fiches op een veld zet, waarop al een fiche van een ander staat, mag dat uit het spel gooien. Het eruit gegooide fiche komt weer op een startveld en moet van voren af aan beginnen. Dat kan sommige anders vredzame spelers tot razernij brengen. Velden waarop al een eigen fiche staat, mogen niet met fiches van dezelfde kleur worden bezet.

E: Parchís – 2-4 jugadores, 1 dado, 16 fichas

Instrucciones de juego: Para comenzar la partida, cada jugador recibe 4 fichas. Para no confundirlas en el tablero de juego, cada jugador posee fichas de distinto color. Éstas se colocan en las casillas de inicio. Ahora el dado pasa de mano en mano. Cada jugador tira una vez. El que saque un seis puede colocar una de sus fichas en la casilla de salida de su color, volver a tirar y avanzar con la ficha la cantidad de puntos que haya salido. El jugador puede volver a tirar cada vez que salga un 6. Mientras haya una ficha de un jugador fuera, en la casilla de inicio, ésta tiene que salir al tablero de juego con un 6. Los jugadores intentan ahora hacer llegar sus fichas por el tablero de juego lo antes posible a sus 4 casillas de meta. Gana el primero que lo consiga. Para ello se pueden saltar fichas propias y ajena. Pero antes se puede armar un poco de jaleo: El que obtenga un número de puntos que lleve su ficha a una casilla donde ya se encuentre un contrario, puede sacar esa última del juego y tiene que volver a la casilla de inicio y empezar desde el principio. Esto puede sacar de sus casillas a jugadores que por el contrario son muy tranquilos. Las casillas, en las que ya hay una ficha, no se pueden ocupar con otra del mismo color.

P: Ludo – 2-4 jogadores, 1 dado, 16 peças

Regras do jogo: No início do jogo cada jogador recebe 4 peças. Para que as peças não sejam confundidas no tabuleiro, cada um dos jogadores tem peças de cores diferentes. As peças são colocadas nas casas de início. O dado passa de mão em mão. Cada jogador lança o dado uma vez. Quem conseguir um seis, pode colocar uma das suas peças na sua casa de início, lançar o dado novamente e deslocar a peça de acordo com o número de pontos. Quando o jogador consegue obter um 6, pode lançar o dado novamente. Mas se uma peça do jogador se encontrar fora das casas, esta tem de ser colocada em jogo obtendo um 6 ao lançar o dado. Cada jogador tenta colocar as suas peças nas 4 casas de destino, o mais rápido possível. Vence o jogador que o conseguir fazer primeiro. Podem ser avançadas as próprias peças e as peças dos adversários. Antes disso pode haver dissabores: Quem colocar, de acordo com o número de pontos obtido no dado, uma das suas peças numa casa na qual já se encontra uma peça do adversário, pode retirá-la do jogo. A peça que foi retirada do jogo volta para as casas iniciais e tem de recomeçar do início. Isso pode aborrecer os outros jogadores. As casas onde já se encontra uma peça do próprio jogador, não podem ficar ocupadas por peças da mesma cor.

DK: Take it easy – 2-4 spillere, 1 terning, 16 brikker

Spillevejledning: Som det første får hver spiller 4 brikker. For at brikkerne ikke forveksles på spillepladen, får hver spiller brikker i én farve. Brikkerne placeres på startfelterne. Nu kastes terningen efter tur. Hver spiller har et kast. Kaster en spiller en 6'er, må denne placere sine brikker på sit indgangsfelt, kaste terningen endnu en gang og rykke brikken det kastede antal øjne frem. Efter hver kastet 6'er må samme spiller fortsætte. Så længe spilleren dog har brikker stående på startfelterne, skal 6'erne anvendes til at flytte disse brikker ud på spillepladen. Hver spiller prøver nu på at rykke sine brikker så hurtigt som muligt til sine 4 målfelter. Den, der først kommer i mål med alle 4 brikker, vinder spillet. Herved må de egne og de andre spilleres brikker overspringes. Forst kan der dog opstå temmelig meget ballade: Hvis en spiller nemlig placerer en af sine brikker på et felt, hvor der allerede står en fremmed brik, må spilleren smide denne brik ud af spillet. Brikken, der er blevet smidt ud, placeres igen på startfelteret og skal begynde forfra. Dette kan drive den ene eller anden rolige spiller til vanvid. Der må ikke placeres egne brikker på felter hvor der allerede er en brik af samme farve.

S: Fiaspal – 2-4 spelare, 1 tärning, 16 spelbrickor

Spelbeskrivning: Spelet börjar med att varje spelare får fyra spelpjäser. Färgerna på spelarnas pjäser är olika så att de inte förväxlas på spelfälgan. Spelpjäserna placeras på startfälten. Tärningen går sedan i tur och ordning till spelarna. Varje spelare slår en gång. Den som slår en sexa får sätta ut en av sina spelpjäser på sitt ingångsfält, slå igen och flytta pjäsen så många steg som antalet punkter på tärningen säger. Varje gång man slår en sexa får man slå en gång till. Men så länge en speljäss står kvar på startfältet måste spelaren slå en sexa för att få in pjäsen i spelet. Varje spelare försöker nu flytta sina spelpjäser runt spelfälgan så snabbt som möjligt och nå fram till sitt eget målfält. Den som är först med att klara detta vinner. Det är tillåtet att hoppa över egna och andras spelpjäser. Men – det kan uppstå problem på vägen: den som slår och med tärningens hjälp hamnar på ett fält där det redan står en främmande speljäss. Då kan den som slår och med tärningens hjälp hamnar åter på ett startfält och måste börja om från början. Detta kan göra att även den lugnaste spelare tappar fattningen. Det är inte heller tillåtet att placera spelpjäser på ett fält där det redan står en pjäs med samma färg.

FIN: Kimble – 2-4 pelaajaa, 1 noppa, 16 pelinappulaa

Peliohje: Pelin alussa jokainen pelaaja saa 4 pelinappulaa. Jotta pelinappuloita ei pelilaudalla sekotetaisi, jokaisen pelaajan pelinappulat ovat eri värisiä. Pelinappulat asetetaan aloitusruutuihin. Nyt noppa kiertää kädestä käteen. Jokaisella pelaajalla on yksi heitto. Jos pelaaja heittää noppaa kuutioon, hän saa asettaa pelinappulansa sisääntuloruutuun, heittää noppaa uudelleen ja siirtää pelinappulaa heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Jokaisen heitetyn kuutiossa jälkeen pelaaja saa heittää noppaa uudelleen. Niin kauan, kun pelaajalla on pelinappula ulkona aloitusruudulla, on pelinappulat tuotava peliin kuutiosella. Jokainen pelaaja yritys noppaa heitetään noppaan silmäluvun mukaan. Ensimmäiseksi tässä onnistunut pelaaja voittaa pelin. Tällöin voidaan hypätä omien ja vieraiden pelinappuloiden yli. Sitä ennen saatavaa kuitenkin tapahtua kaikenlaista harmittavaa: Jos pelaaja saattaa heitettyllä silmäluvullaan pelinappulansa sellaiseen ruutuun, jossa on jo viudas pelinappula, viertas pelinappula saadaan heittää ulos pelistä. Ulosheitetyt noppula tulee jälleen aloitusruutuun ja sen on aloittettava jälleen. Tämä saattaa hermostuttaa muutakin erittäin rauhallisen pelaajan. Pelaaja ei saa siirtää omaa noppulaansa ruutuun, jossa jo on yksi hänen omista nappuloistaan.

N: Ludo – 2-4 Spillere, 1 terning, 16 brikker

Spilleregler: Først får alle spillene 4 brikker hver. For at brikken ikke skal forveksles, har hver spiller brikker i én farge. Brikken plasseres på startfelterne. Så går terningen rundt. Hver spiller får ett kast. Den som slår en sekser får sette brikken sine på inngangsfeltet, kaste en gang til og flytte brikke så mange felt som terningen viser. Etter en sekser får spilleren alltid slå en gang til. Så lenge en brikke står ute på et startfelt, trenger spilleren en sekser for å få satt den i spillet. Alle spillerne forsøker så å komme rundt spillebrettet så raskt som mulig og inn i målfeltene. Den som klarer det først, har vunnet. Det er lov å hoppe over egne og motspillernes brikker. Men før man kommer i mål kan det være mye å hisse seg opp over: Den som kaster terningen og kommer med brikken sin på et felt der det står en brikke som tilhører en annen spiller har rett til å slå den ut av spillet. Brikken som er slått ut plasseres i startfeltet og må begynne på nytt igjen. Sånt kan hisse opp den fredestigste spilleren... Det er ikke lov å plassere flere brikker med samme farge på ett felt.

H: Ki nevet a végé – 2-4 játékos, 1 dobókocka, 16 bábu

Játékleírás: A játék kezdetekor minden játékos 4 bábut kap. Azért, hogy a bábut a játékmezőn ne lehessen összecsérílni, minden játékosnak más színű bábuja van. A bábut a startmezőkre kell állítani. Ezután a dobókocka kézről kezére jár. minden játékosnak van egy dobása. Ha valaki hatost dob, kihelyezheti egyik bábját a kezdő mezőre, majd dobhat újra, és a bábját a dobott pontszámmal továbbépítetheti. minden 6-os dobás után a játékos dobhat még egyszer. De ameddig a játékosnak akár egy bábjával is kinn áll a startmezőkön, addig azt a bábut kell a 6-sal játékba hívni. Ezután minden játékos heittet megpróbálja, amilyen gyorsan csak lehetséges, bábját a játékmezőn körbe a saját 4 célműködésébe bejuttatni. Akinek ez elsőként sikerül, az a győztes. Eközben a saját és az idegen bábjakat is át szabad ugrani. De mindenek előtt adódhat néhány bosszúság: Aki ugyanis dobott pontszámával egyik bábjával egy olyan mezőre lép, amin már áll egy idegen bábu, akkor ezt kiütheti a játékból. A kidobott bábu ismét a startmezőre kerül, és előröl kell kezdenie a játékot. Ez egy egyébként békés játékoktól is dühbe geríthat. Azokra a mezőkre, amelyeken már saját bábu áll, azonos színű bábuval nem szabad lépni.

CZ: Člověče nezlob se – 2-4 hráči, 1 kostka, 16 hracích kamenů

Návod ke hře: Na začátku hry dostane každý hráč 4 hrací kameny. Aby se kameny na hracím poli nezaměnily, má každý hráč kameny jiné barvy. Kameny se postaví na startovní pole. Nyní si hráči předávají kostku. Každý hráč má jeden hod. Kdo hodí šestku, může jeden ze svých kamenů nasadit na své vstupní pole, může ještě jednu hodit a kámen posunout o počet ok, který mu padl. Po každé padlé 6 může hráč hod opakovat. Pokud však ještě leží kámen hráče venku na startovních polích, musí se tento kámen vložit do hry pomocí 6. Každý hráč se snaží dostat co nejrychleji své kameny kolem hracího pole do svých 4 cílových polí. Vítězí ten, komu se to podaří jako prvnímu. Přitom se smí přeskakovat vlastní i cizí kameny. Může však docházet k nepřijemným situacím: Kdo totíž posune podle padlého počtu ok jeden ze svých kamenů na pole, na kterém leží již cizí kámen, může ho vyhodit z hry. Vyhozený kámen se opět vrátí na startovní pole a musí začít od začátku. To může mnohohrá, jinak klidného hráče podráždit. Pole, na nichž již stojí vlastní kámen, se nesmí obsazovat kameny stejně barvy.

PL: Chińczyk – 2-4 graczy, 1 kostka, 16 pionków

Opis gry: Na początku gry każdy z graczy otrzymuje 4 pionki. Aby nie myliły się one na planszy, każdy gracz ma pionki innego koloru. Pionki ustawiane są na polach startowych. Teraz gracze po kolej rzucają kostką. Każdy gracz ma jeden rzut. Ten, kto wyrzuci szóstkę może ustawić jeden ze swoich pionków na polu wyjściowym, ponownie rzucić kostką i przesunąć swój pionek o wyrzuconą liczbę oczek. Zawsze, gdy gracz wyrzuci szóstkę, wolno mu ponownie rzucić kostką. Tak długo, jak przynajmniej jeden pionek danego gracza znajduje się na polu startowym, musi on być po wyrzuceniu szóstki wprowadzony do gry. Każdy z graczy próbuje przeprowadzić swoje pionki, tak szybko jak to możliwe wokół całej planszy i wprowadzić ją na własne pole docelowe. Zwycięża ten, komu pierwsiemiu się do tego. Wolno przy tym przeskiwać pionki własne i przeciwnika. Przedtem jednak może zdziałać się coś denerwującego: A manowice ten, kto poprzez wyrzuconą ilość oczek wprowadzi swój pionek na pole, na którym stoi już pionek przeciwnika, ma prawo wyrzucić go z gry. Wyeliminowany pionek powraca na pole startowe i musi zacząć grę od początku. To może wyprowadzić z równowagi niejednego opanowanego gracza. Nie wolno stawać na polu, na którym stoi już pionek tego samego koloru.

GR: Γκρινιάρης – 2-4 παιχτες, 1 ζάρι, 16 πούλια

Οδηγίες παιχνιδιού: Στην αρχή του παιχνιδού όλοι οι παίχτες παίρνουν από 4 πούλια. Για να μην μπερδεύονται τα πούλια πάνω στο ταμπλό, όλοι οι παίχτες έχουν πούλια διαφορετικού χρώματος. Τα πούλια τοποθετούνται στις θέσεις εκκίνησης. Τώρα το ζάρι πάει από χέρι σε χέρι. Ολοι οι παίχτες έχουν από μία ζαριά. Οποιος φέρει έξι, μπορεί να τοποθετηθεί ένα από τα πούλια του στις θέσεις εισόδου, πάει έναν και κινεί το πούλι του σύμφωνα με τον αριθμό που έφερε το ζάρι. Μετά από κάθε έξι, ο παίχτης μπορεί να πάιξη έξι. Η διάσταση ώρας όμως ένα πούλι του πάιχτη βρίσκεται έξω, στις θέσεις εκκίνησης, επιτρέπεται να μπει στο παίχτη μόνο με 6. Ολοι οι παίχτες προσπαθούν, να κινήσουν όσο ποιο γρήγορα μπορούν τα πούλια τους γύρω από το ταμπλό και να τα τοποθετήσουν στις 4 τελικές θέσεις. Αυτός που θα το καταφέρει πρώτος χρίζεται νικητής. Επιτρέπεται το πέρασμα πάνω από πούλια του ίδιου του πάιχτη και από πούλια του αντίπαλου. Αυτό όμως μπορεί να προκαλέσει νεύρα: Οποιος κινήσει ένα πούλι σε θέση που έχει καταλήφει από αντίπαλο πούλι, θα αναγκάσει τον αντίπαλο να βγάλει το πούλι του από το παίχτη. Το πούλι αυτό τοποθετείται στις θέσεις εκκίνησης και πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Αυτό μπορεί να εξαγριώσει ακόμα και τους πιο ειρηνικούς παίχτες. Οι θέσεις, πάνω στις οποίες υπάρχουν πούλια του πάιχτη που πάιζει, δεν επιτρέπεται να καλύπτονται με πούλια ίδιου χρώματος.

RUS: Успокойся – 2-4 игрока, 1 кубик, 16 шашек

Описание игры: В начале игры каждый игрок получает 4 шашки. Каждый игрок получает шашки другого цвета, чтобы их нельзя было спутать. Шашки выкладываются на стартовых клетках поля. Теперь кубик переходит из рук в руки. Каждый игрок получает право на один бросок. Кто выбросит "шестерку", тот может выставить одну из своих шашек на клетку входа, еще разбросить кубик и продвинуть шашку вперед на выброшенное число очков. Каждый раз при выпадении числа 6, игрок может бросать еще один раз. Но, до тех пор, пока хотя бы одна из шашек игрока находится на стартовых полях, она может вступать в игру только если выпадает 6. Каждый из игроков пытается как можно быстрее выставить свои шашки на игровое поле и провести их до 4 финишных полей. Кто первый справится с этим, тот и выиграл. При этом можно перепрыгивать через свои и чужие шашки. Правда, при этом придется немного поволноваться. А именно, тот, кто согласно выброшенному числу очков, проведет одну из своих шашек на поле, где уже находится чужая шашка, может снять ее с доски. Снятая шашка устанавливается снова на стартовое поле и должна начинатьходить сначала. Это может вывестись из себя даже мирословых игроков. Клетки, на которых уже находится собственная шашка, нельзя занимать шашками того же цвета.

TR: Kızıma Birader – 2-4 piyâtes, 1 zâr, 16 oyuncu taşı

Oyun kuralları: Oyunun başında her oyuncuya 4 taş verilir. Taşların oyun alanı üzerinde karıştırılmaması için, her oyuncunun taş rengi farklıdır. Taşlar başlama hanesine yerleştirilir. Şimdi artık zar elden ele dolaşır. Her oyuncu tek atış yapar. Altı sayısını atan oyuncu başlangıç sahnesini taşırınlı terarlar, gelen sayı kadar ilerler. Zarın 6 geldiği her atışta oyuncu bir defa daha zar atabilir. Ama önce bütün taşlarının oyun alanına girmiş olması gerekiyor. Bundan sonra artık her oyuncu, oyun alanının üzerinde tur atarak, kendi dört adet hedef alanına hızlı bir şekilde ulaşmak zorundadır. Buñu ilk olarak başaran oyuncu, oyuncuların galibidir. Bu oyun sırasında kendinize ait taşların üzerinden atlanabilir. Ancak bazen kılabilir de: Çünkü zar atan kişinin attığı sayıya denk gelen alanda yabancı bir taş var ise, bu taş oyuncu dışına atılır. Dışarıya atılan taş başlangıç alanına geri döner ve oyuncu bu taşın baştan başlatmak zorundadır. Sakın insanları bile zaman zaman kızdırabilen bir oyundur. Kendi taşılarınız darduğu bir alanda aynı renkte başka bir taş duramaz.

SI: Človek ne jezi se – 2-4 igralci, 1 kocka, 16 figuric

Navodila za igro: Na začetku igre dobí vsak igralec po 4 figurice. Da ne bi prišlo do zamenjave figuric na igralni plošči, ima vsak igralec figurice drugačne barve. Igralci postavijo figurice na začetna polja. Sedaj izmenično mečejo kocko. Vsak igralec meče enkrat. Kdor vrže šestico, lahko položi eno izmed svojih figuric na svoje vstopno polje, vrže še enkrat in prestavi figurico naprej za vrženo število točk. Po vsakem metu šestice sme igralec metati še enkrat. Dokler ima igralec vsaj še eno figurico zunaj na začetnih poljih, mora ob metu šestице postaviti takšno figurico v igro. Sedaj skuša vsak igralec kar najhitreje spraviti okoli igralnega polja v svoja ciljna polja. Tisti, ki mu to uspe prevemu, je zmagovalec. Pri tem je dovoljeno preskakovanje lastnih in tujih figuric. Med igro pa se lahko kdo razjezi: Igralec, ki s vrzénim številom točk premakne eno izmed svojih figuric na polje, ki je že zasedeno s figurico drugega igralca, sme namesto to figurico umakniti iz igre. Izključena figurica se vrne na začetno polje in mora znova načeti igro.

HRV: Čovječe ne ljuti se – 2-4 igrača, 1 kocka, 16 žetona (figurica) za igru

Upute za igru: Svaki igrač dobiva na početku igre 4 žetona (figurice). Da se tijekom igre žetonu ne bi pomiješali na polju, svaki igrač dobiva žetone drugačne boje. Žetoni se postavljaju u tzv. kućice. Kocka ide iz ruke u ruku. Svaki igrač ima pravo na jedno bacanje. Tko dobije šesticu, smije staviti jedan od svojih žetona na početno polje, zatim ponovno bacati kocku i pomaknuti žeton za vrijednost bacenog broja kocke. Poslije svake šestice igrač smije ponovno bacati kocku. Ali tako dugo dok se žeton tij. figurica igrača nalazi u kućici, mora se nastojati da se ubaci u igru i to samo tako da igrač bacanjem kocke dobije šesticu. Svaki igrač sad pokusava što prije provesti svoja 4 žetona kroz polja na ploči do doći do 4 ciljna polja. Pobjednik je onaj komu to najprije uspije. Pri tome se smiju preškoci vlastiti i protivnički žetoni. Prijateži mogu medutim doći do situacija u kojima se igrači razljutite: naime, ako netko s bacenim brojem kocke dovede svoj žeton na polje na kojem se već nalazi žeton protivnika, smije ga izbaciti iz igre. Izbačeni žeton dolazi ponovno u svoju kućicu i mora početi igru ispočetka. To može također razljutiti i mnoge, inače miroljubive igrače. Na polje na kojem se već nalazi vlastiti žeton, ne smije se staviti žeton iste boje.

SK: Človeče nehnevaj sa – 2-4 hráči, 1 kocka, 16 hracích kameňov

Návod na hru: Na začátku hry dostane každý hráč 4 hracie kamene. Aby se kamene na hracom poli nezamenili, má každý hráč kameny inej farby. Kamene sa postavia na štartovacie pole. Teraz si hráči podajú kocku. Každý hráč má jeden hod. Kdo hodí šestku, môže jeden zo svojich kameňov nasadiť na svoje vstupné pole, môže ešte raz hodiť a kameň posunúť o počet políčok, ktorý mu padol. Po každej padlnej 6 môže hráč hod opakovat. Ak však ešte leží kameň hráča vonku na štartovacich poliach, musí sa tento kameň vložiť do hry pomocou 6. Každý hráč sa snaží dostať čo najrýchlejšie svoje kamene okolo hracieho pola do svojich 4 cílových polí. Vítazí ten, komu sa to podaří ako prvýmu. Pritom sa smí preskakovat vlastné i cudzie kamene. Môže však dochádzať k neprijemným situáciám: Kto totíž posune podľa počtu hodiených bodov jeden zo svojich kameňov na pole, na ktorom už leží cudzí kameň, môže ho vyhodiť z hry. Vyhodený kameň sa opäť vráti na štartovacie pole a musí začať od začiatku. To môže mnohohrá, inak pokojných hráčov, rozčúliť. Polia, na ktorých stojí vlastný kameň, sa nesmú obsadzovať kameňmi rovnakej farby.

BG: Не се вълнувай – 2-4 играча, 1 зар, 16 пиона

Напътствие за игра: В началото на играта всеки един играч получава 4 пиона. За да не се объркат пионаците върху полето, всеки от играчите получава пионаци с различен цвят. Пионаците се наредват върху стартовите полета. И сега зарът тръъга от ръка на ръка. Всеки играч хвърля по един път. Който един от играчите хвърля шестица, той поставя една от своите пионаци в началното поле. Той хвърля отново и премества пионацата по-нататък в зависимост от хвърленото число. След всяка хвърлена 6-ца играчът има право да хвърли още веднъж. Докато има пионаци на играча, която се намира на стартовото поле, то тази пионаци може да бъде вкарана в игра с 6-ца. Всеки играч се опитва сега, колкото се може по-брзо да достигне до своите 4 финишни полета, обикновеликцият играчно поле. Който успее първи да направи това, е победител. Собствените и чуждите пионаци могат да се прескачат по време на играта. Но е напълно възможно преди това да има и неприятности: Ако с хвърленото си число някой от играчите достигне с пионацата си до поле, на което вече се намира чужда пионаци, той има право да я изхвърли от играта. Изхвърлената пионаци си връща върху стартовото поле и трябва да започне играта отново. Това може да вбеси дори и най-спокойните иначе играчи. Полетата, върху които се намира собствена пионаци, не могат да се заемат с пионаци от същия цвят.

RO: Nu te supăra, frate – 2-4 jucători, tabla de joc, 1 zar, 16 jetoane

Instrucțiuni de joc: La începutul jocului, fiecare jucător primește 4 jetoane. Pentru ca jetoanele de pe câmpul de joc să nu se poată confunda, fiecare jucător primește jetoane de altă culoare. Jetoanele se poziționează pe tabla de joc. În continuare, zarul trece din mână în mână. Fiecare jucător are dreptul să arunce la un zaruri. Cine obține un șase la zaruri, are voie să plaseze o jetonul propriu pe câmpul său de intrare, să mai dea o dată cu zarurile și să deplaseze jetonul atâtdea puncte, câte o dată la zaruri. După fiecare șase obținut la aruncarea zarului, jucătorul mai are voie să arunce o dată zarul. Dar atât timp cât pe câmpul de pornire se mai află vreun jeton al jucătorului respectiv, acest jeton trebuie introdus în joc cu un șase. Fiecare jucător încearcă să-și aducă jetoanele căt mai repede în jurul câmpului de joc în cele piese de joc în cele 4 câmpuri finale ale sale. Cine reușește primul acest lucru a câștigat. Cu această ocazie este permis să se sără peste piesele proprii și cele adverse. Înainte de aceasta pot însă interveni diverse necazuri: Cine își plasează jetonul datorită numărului obținut la aruncarea zarului pe poziția ocupată de un jeton străin, îl poate elimina pe acesta din joc. Jetonul eliminat reajunge pe un câmp de pornire și trebuie să ia de la capăt. Aceasta are menirea să îl infurie pe căte un jucător, altminteri pașnic. Nu este permisă ocuparea cu un jeton de aceeași culoare a unui câmp pe care deja se află o piesă proprie.

UA: Заспокойся – 2-4 гравці, 1 кубик, 16 шашок

Опис гр: На початку гри кожен гравець отримує 4 шашки. Кожен гравець отримує право на один кидок. Той, хто викине „шістку”, може виставити одну з своїх шашок на клітинку входу, ще раз кинути кубик та просунути шашку вперед, відповідно до числа очок, що випало. Кожного разу при випаданні числа 6, гравець може кидати ще один раз. Але, доки приймаєши один з шашок, вони можуть вийти з клітинки. Той, хто першим впорядкується з цим, той і переможець. При цьому можна перестрибувати через власні та чужі шашки. Щоправда, при цьому доведеться трохи похвилюватися. А саме, той, хто відповідно до числа очок, що випало, проведе одну з своїх шашок на клітинку, та вже знаходитьться чужа шашка, він може зняти її з дошки. Шашка, яку було знято з дошки, встановлюється знов на стартову клітинку, та повинна починати спочатку. Це може вивести з рівноваги навіть наймиролюбінших гравців. Клітинки, на яких вже знаходиться власна шашка, не можна займати шашками однакового кольору.

EST: Reis ümber maailma – 2-4 mängijat, 1 tärting, 16 mängunuppu

Mänguhend: mäng alguses saab õga mängija 4 mängunuppu. Et nudup ei läheks mängualal segamini, on igal mängijal erinevat värvit nudup. Nupud asetatakse stardiväljadele. Nüüd veeretatakse järgmëööda tärtingut. Iga mängija tärting veeretada ühe korra. Kes veeretab esimesena kuue, tohib asetada ühe oma nuppudest oma raja esimesele ruudule. Siis veeretab ta veelkord ning käib oma nudupiga veeretatud silmade arvu vörä edasi. Iga kord, kui mängija veeretab 6, tohib ta veel korra tärtingut veeretada. Seni, kuni mängijal on stardiväljal veel nuppe, peab ta 6 veeretamise korral uue nupu mängu panema. Iga mängija püüab nüüd vörimalikult kiiresti oma nudupudega mänguväljale ringi peale teha ning jouda oma neljale oma finiszväljale. Kes sellega esimesena hakkama saab, on võitja. Sealjuures tohib hüpata üle omaenda ja vöröraste nudupide. Enne seda võib tekkida aga olukord, kus on raske rahulikult jäädva. Kes viib nimelt ühe oma mängunupu tärningul veeretatud silmade arvuga väljale, kui seisab juba teise mängija nupp, tohib ta teise mängija nupu mängust välja lüüa. Väljalöödud nupp pannakse tagasi stardiväljale ning see peab alustama uuesti algusest. See võib ajuda vihale nii mõnegi rahuliku mängija. Väljadele, kus seisab juba üks omaenda nudupude, ei tohi panna teist sama värvit nudupu.

LT: Nesinervink – 2-4 žaidėjai, 1 kauliukas, 16 žaidėjų figūrelė

Zaidimo instrukcija: žaidimo pradžioje kiekviename žaidėjas gauna po keturius žaidimo figūrelės. Kad figūrelės ant žaidimo lento nesusimaišyti, kiekvienu žaidėju figūrelės yra skirtingos spalvos. Figūrelės pastatomos ant pradžios laukeliu. Dabar kauliukas keliauja iš rankų į rankas. Kiekviename žaidėjų turi po vieną metimą. Tas, kas išmetā šešis, vieną iš savo figūrelėlių galį pastatyti ant savo jėjimo laukelio, mesti kauliuką dar kartą ir šia figūrelėle paeiti tiek laukelui, kiek išmetė tašķu. Kaskart išmetēs šešis, žaidėjas gali mesti kauliuką dar kartą. Tačiau tol, kol nors viena žaidėjo figūrelė nera išėjusi iš žaidimo ir tebestovi ant pradžios laukelio, išmetus šešis, ją reikia ivesti į žaidimą. Dabar kiekviename žaidėjams savo figūrelėmis stengiasi kuo greičiau apeiti žaidimo lentą ir pasiekti keturis savo tikslus laukelius. Tas, kas juos pasiekia pirmiausia, laimi. Savas ir sietimas figūrelės einant galima peršokti. Tačiau prieš tai gali kilti piktumų: jei njuočia išmetsta tašķu skaičių žaidėjas savo figūrelėle atsistoja ant tokio laukelio, ant kurio jau stovi svetima figūrelė, jis šią svetimą figūrelę gali išmetti iš žaidimo. Išmetsta figūrelė vėl stojasi ant pradžios laukelio ir turi pradeti nuo pradžių. Kai kada tai gali išliūtinint net šiaip taikų žaidėjų. Ant laukelių, ant kurių jau stovi savo figūrelė, tos pačios spalvos figūrelėli statyti negalima.

LV: Neuzraucieties – 2-4 spēlētāji, 1 kauliņš, 16 spēles markas

Kā spēlētājs: Spēles sākumā katrs spēlētājs iegūst 4 spēles markas. Lai markas uz lauciņa netiktu sajaukti, katram spēlētājam ir dažādas krāsas markas. Markas tiek uzstādītas uz sākuma lauciņiem. Tagad kauliņš iet no rokas rokā. Katram spēlētājam ir viens metiens. Ja būs sešnieks, jūs varat ievietot kādu no jūsu markām uz tā ievades lauciņa, mēst to vēlreiz un pārvietot marku uz izmesto punktu. Pēc katriem iemestiem sešniekiem spēlētājs var mest kauliņu vēl vienu reizi. Bet, kamēr spēlētāja marka joprojām atrodas ārā uz sākuma lauciņiem, šī marka ir jāievieš spēlē ar 6. Tagad katrs spēlētājs mēģina pēc iespējas ātrāk pārvietot savas markas ap savu lauciņumu uz saviem 4 mērķa lauciņiem. Kas to pārvalda pirmais, tas ir uzvarētājs. Jūs varat izlaist savus un svešās markas. Bet pirms tam var būt zināmas nepatikšanas: Ja jūs pārvietot kādu no savam markām uz lauciņu, uz kura jau ir svešā marka, jūs varat to izmest no spēles. Izmestā marka atgriežas sākuma lauciņā, un tai jāsāk no jauna. Tas var padarīt dusmīgu dažus citādi mierigus spēlētājus. Lauciņus, kuriem jau ir sava marka, nedrīkst aizpildīt ar vienas krāsas markām.

AR:

العربية: لعبة اللodo (البارتشيس) - من 2 لـ 4 لاعبين، نرد واحد، 16 قرص

طريقة اللعب: في بداية اللعبة يحصل كل لاعب على أقراص. وكليلاً تخلط الأقراص ببعضها أثناء اللعب يحصل كل لاعب على أقراص ذات لون مختلف.

توضع الأقراص في خانة البداية (الدار). ويدور النرد من بد لأخرى حسب الدور. يقوم كل لاعب برمي النرد. ومن يحصل على رقم 6 يسمح له بوضع قرص من أقراصه على خانة البدء (الدار) ثم يرمي النرد مرة أخرى ويوضع النرد في العدد إلى جاء في النرد. عندما يحصل اللاعب على رقم 6 في النرد يسمح له باللعب مرة أخرى. ولكن كل قرص خارج اللعبة في خانة البداية (الدار) لا بد له أن يدخل إلى اللعبة برقم 6 من النرد. يحاول كل لاعب بقدر استطاعته أن يضع أقراص اللعب الخاصة به بسرعة في الخانات الأربع المتواجدة حول خانة الوصول (الهداف) من يستطيع تحقيق ذلك أولًا يكون هو الفائز. ويمكن في هذه اللعبة العبور فوق القرص الخاص بك أو بغيرك.

ولكن قبله قد يتسبب ذلك في بعض المضي: فمن يجلبه النرد إلى مكان موجود فيه قرص للاعب آخر فيمكنه إخراج هذا القرص من اللعبة. وبعد ذلك يعود القرص الذي تم إخراجه إلى خانة البداية (الدار) ويبدأ من جديد. وهذا قد يتسبب بعض اللاعبين المسلمين والخانات التي يوجد فيها قرص لنفس اللاعب لا يجوز وضع قرص من نفس اللون فيها.

D: ACHTUNG! GB: WARNING! F: ATTENTION! I: AVVERTENZA! NL: WAARSCHUWING! E: ¡ADVERTENCIA! P: ATENÇÃO! DK: ADVARSEL! S: WARNING! FIN: VAROITUS! N: ADVARSEL! H: FIGYELMEZTETÉS! CZ: UPOZORNĚNÍ! PL: OSTRZEŻENIE! GR: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! RUS: ВНИМАНИЕ! TR: UYARI! SI: OPOZORILO! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: ĮSPĖJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erstickungsgefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, gurdar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningsfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytä tiedot. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan sveles! **H:** Kérjük, órizze meg az információkat. Tisztítása: elemek játékok esetén száraz ruhával, műanyag játkoknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészök! **CZ:** Informace prosím uschověte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknutý a vdechnutý. **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połkniete! **GR:** Παρακαλείσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgileri saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitve. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogolnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progušiti! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečenstvo udusenia. Malé kúsky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni ce pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämmbumise oht. Lämmbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojujus uždusti. Uždusimo pavojujus dėl smulkų detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrišanās risks mazo detaļu dēl! **AR:** رُجِّي الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلغ الطفل الأجزاء الصغيرة!

Simba Toys GmbH & Co. KG • Werkstr. 1 • 90765 Fürth • Germany • www.noris-spiele.de · Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2º, Oficina E, 28023 Madrid · Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy · Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa · Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budapest u. 4., 2051 Biatorbág · Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France · Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť · Simba Toys Bulgaria, Симбаトイс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 · Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien · Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İcerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merkezi No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE · S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiești 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania · Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon · Simba Toys Nordic As, Pindsliveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway · N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium · Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. · Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор“, строение 7 · Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG · Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontiet 3 B, 02630 Espoo, Finland · Simba Toys Ukraine Ltd., Сімбаトイз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 · Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 · Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand · Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile · SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdale Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa · SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom · Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam · Simba India, सिम्बा टॉइंज इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. वी. नगर, अंधेरी (पु.) मुंबई – 400 059, भारत · Fabricqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricato na China / Fabbricato in Cina 66661019

