



NL Keezen
GA374

Vorbereiding

1. Iedere speler kiest een kleur pionnen om mee te spelen.
2. Bij 4 of 6 spelers kun je in teams spelen. Bij 2,3 of 5 spelers speel je voor jezelf. Zorg dat je schuin tegenover je teamgenoot zit.
3. Per speler gebruik je één straat van speelkaarten (2 t/m 10, Boer, Vrouw, Heer en Aas). De kleur van de kaarten maakt niet uit. Bij vier spelers gebruik je dus een volledig set kaarten en bij zes spelers 1,5 set. De jokers doen niet mee.
4. Iedere speler trekt een kaart. De speler die de hoogste kaart trekt, is de deler. De deler schudt de kaarten en geeft de eerste ronde iedere speler 5 kaarten. In de 2e en 3e ronde krijgt iedere speler 4 kaarten. Na drie rondes wordt de volgende speler de deler (met de wijzers van de klok mee).

Verloop van het spel

1. De speler links van de deler gooit één kaart op het midden van het speelbord en voert de actie uit die daarbij hoort. Zie kaartacties.

Kaartacties

Aas: Zet een pion uit het startvak op de startpositie OF zet je pion 1 vakje vooruit.

Heer: Zet een pion uit het startvak op je startpositie.

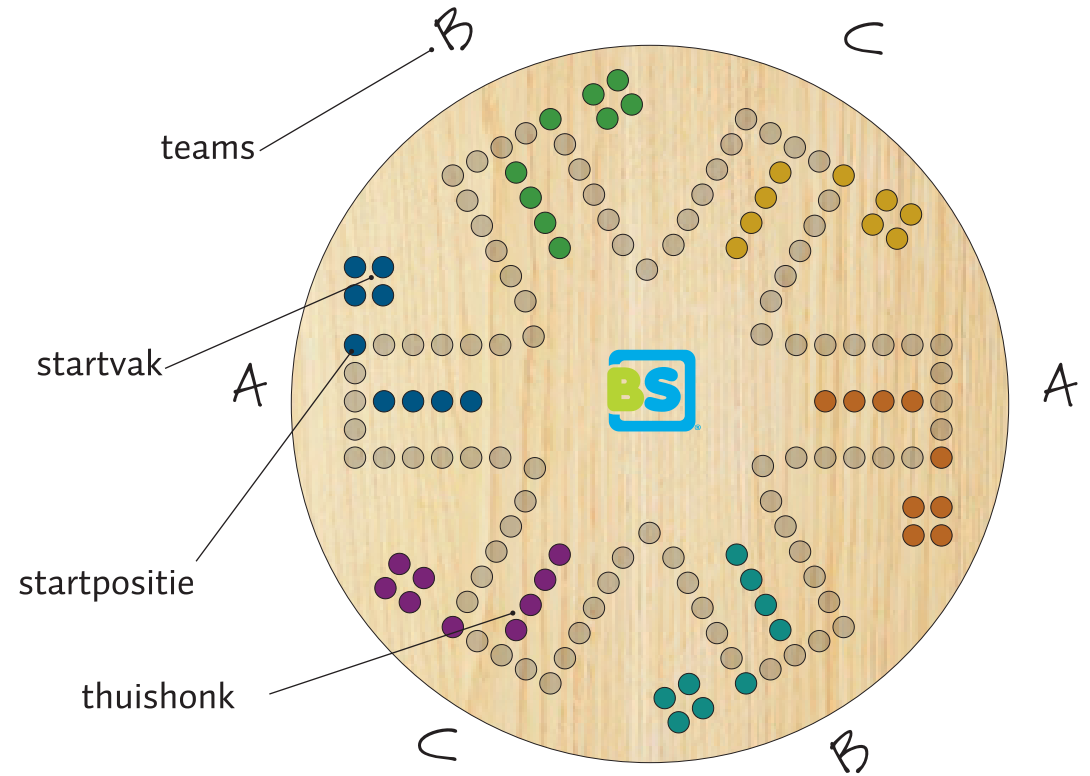
Vrouw: Zet een pion 12 plaatsen vooruit.

Boer: Ruil een pion van plaats met een pion van een andere speler. Dit mag niet met een pion van de andere speler die op een startpositie of in het thuishonk staat.

Zeven: Zet één of twee pionnen in totaal zeven vakjes vooruit. Dit mag je splitsen (maar hoeft niet) door bijvoorbeeld één pion 3 vakjes vooruit te zetten en een andere pion 4 vakjes.

Vier: Zet je pion vier vakjes achteruit. Je mag niet met je pion achteruit je eigen thuishonk inlopen. Je mag wel óver je eigen startvak achteruit lopen zodat je dichtbij je thuishonk staat.

Alle andere kaarten: Loop het aantal vakjes vooruit dat op de kaart staat.



Lopen met pionnen

- Als een pion op hetzelfde vakje als een andere pion terechtkomt, wordt de pion die er als eerste stond geslagen óók als beide pionnen van dezelfde speler zijn.
- Een pion die op een startvak staat is een blokkade voor alle andere pionnen. Deze pion kan niet worden ingehaald, geruild of worden geslagen.
- Pionnen die in het thuishonk, mogen niet worden ingehaald of achteruit lopen. Het is dus belangrijk dat je de pion gelijk op het goede vak van het thuishonk zet.

Kaarten spelen

- Je mag zelf weten in welke volgorde je je kaarten speelt.
- Als je een kaart op kan gooien dan moet je dat doen, ook als je daardoor je eigen pion of die van je partner slaat.
- Als je geen kaart meer kunt spelen gooi je al je kaarten in het midden van het speelbord neer en moet je wachten tot de volgende deelronde.
- Als je voor het thuishonk staat en je moet er voorbij omdat je geen andere kaarten hebt, dan moet je nog een rondje.

Teams

- Bij het spelen met teams moet je eerst je eigen pionnen in het thuishonk brengen. Daarna mag je jouw kaarten gebruiken om met de pionnen van je teamgenoot te lopen.
- Je mag niet met je teamgenoot overleggen over welke kaart je moet spelen. Doe je dit wel dan moet jouw voorste pion terug naar het startvak. Als dit niet kan, moet de voorste pion van je partner terug naar het startvak.
- De winnaar is het team dat als eerste al zijn pionnen in het thuishonk heeft staan.
- Als je de 7 gebruikt om je laatste pion in het thuishonk te zetten, mag je de resterende stappen met de pion van je teamgenoot doen.



NL Ganzenbord

GA374



Verloop van het spel

- Gooi met twee dobbelstenen en loop het aantal stappen gelijk aan het aantal ogen op de dobbelsteen.
- Kom je op een vakje met een gans, dan mag je nog een keer het aantal stappen vooruit zetten wat je hebt gegooid.
- Wanneer je op het eind teveel gooit en daardoor voorbij vakje 63 zou komen, moet je het overig aantal stappen terug lopen. Kom je bij het teruglopen op een gans, dan moet je nog een keer het aantal stappen wat je hebt gegooid teruglopen.
- Als je bij de eerste worp een 4 en een 5 gooit, mag je gelijk door naar hokje 53. Gooi je een 6 en een 3, mag je door naar hokje 26.
- Je kunt ook spelen dat je bij vakje 31 en 52 eruit mag als je na drie rondes nog niet bent bevrijd.



Ganzen - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Kom je op een gans, dan mag je nog een keer het aantal stappen vooruit als dat je gooit met de dobbelsteen. Gooide je bijvoorbeeld 4 en kwam je daarmee op een gans, dan mag je nog 4 stappen vooruit.



Vliegende gans - 6

Whoehoe! Vlieg door naar 12.



Nest - 19

Je rust even uit; sla een beurt over.



Put - 31

Oh nee, je bent in de put gevallen. Wacht totdat iemand anders op dit vakje komt. Degene die er als eerst in de put zat, mag dan verder spelen.



Omweg - 42

Verdwaald! Ga terug naar 37.



Kooi - 52

Je bent gevangen. Wachten totdat iemand anders op dit vakje komt. Degene die er als eerst inzat, mag verder spelen.



Ganzensoep - 58

Er wordt soep van je gemaakt. Ga terug naar start.



Finish! - 63

Wie als eerste bij de finish is, heeft gewonnen!



EN Tock
GA374

Preparation

1. Each player chooses a color of pawns to play with.
2. With 4 or 6 players, you can play in teams. With 2,3 or 5 players, you play solo. If you play in teams, make sure you sit diagonally opposite your teammate.
3. For each player you use one street of playing cards (2 to 10, Jack, Queen, King, and Ace). The color of the cards does not matter. With four players you use a full set of cards and with six players you use one and a half set. The jokers do not participate.
4. Each player draws a card. The player who draws the highest card is the dealer. The dealer shuffles the cards and gives each player 5 cards in the first round. In the second and third round, each player is dealt 4 cards. After three rounds, the following player becomes the dealer (clockwise).

Progress of the game

1. The player to the left of the dealer throws one card into the center of the game board and takes the corresponding action.
See card actions

Card Actions

Ace: Move a pawn from the starting square to the start position OR move your pawn 1 square forward.

King: Place a pawn from the starting square on your starting position.

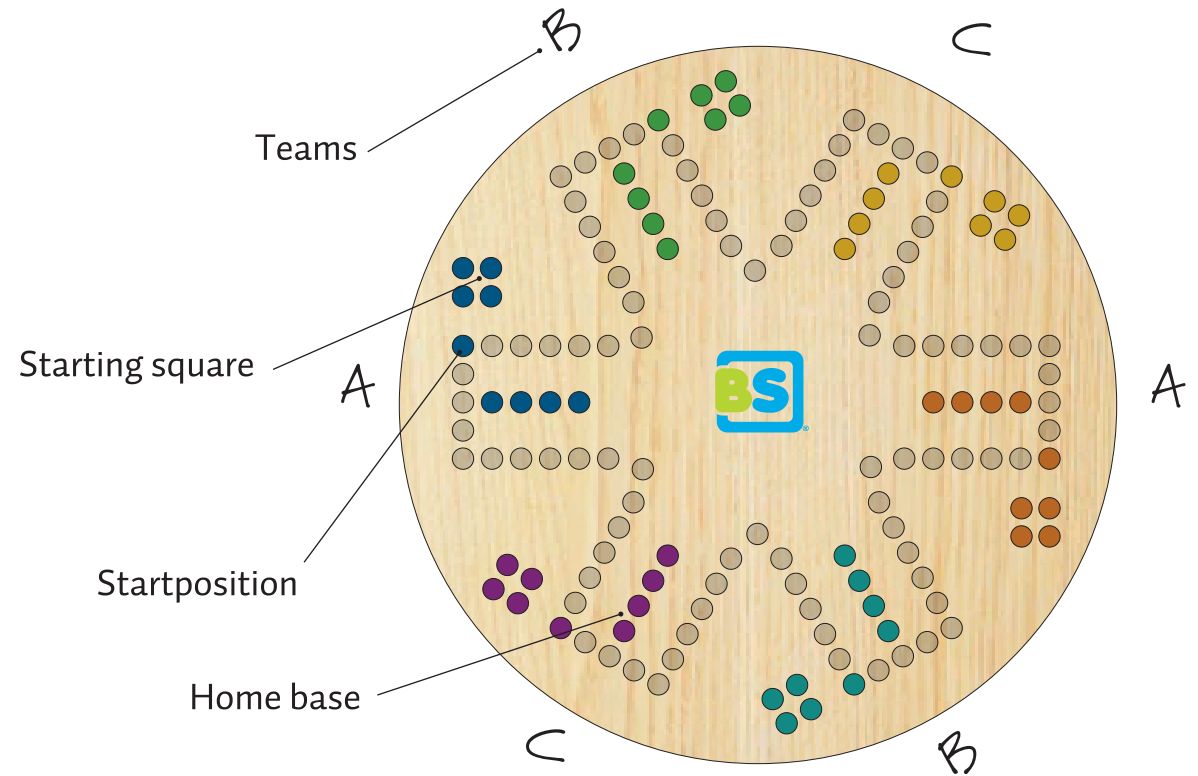
Queen: Move a pawn 12 spaces forward.

Jack: Swap a pawn for space with another player's pawn. This is not allowed with a pawn of the other player who is in a starting position or the home base.

Seven: Move one or two pawns seven squares forward. You can split this (but you don't have to) by, for example, moving one pawn 3 squares forward and another pawn 4 squares.

Four: Move your pawn back four squares. You may not walk back into your own home with your pawn. You may walk backward over your own starting space so that you are close to your home base.

All other cards: Walk the amount of spaces forward that you see on your card.



Moving pawns

- If a pawn lands on the same square as another pawn, then the first pawn gets captured, even if both pawns are from the same player.
- A pawn on a starting square is a blockade for all other pawns. This pawn cannot be overtaken, exchanged, or captured.
- Pawns in the home area can not be overtaken or walk backward. It is important that you immediately place the pawn on the good square of the home base.

Playing Cards

- You are free to decide in which order you play your cards.
- If you can play a card, you must do that, even if this means that you will capture your pawn or that of your partner.
- If you can no longer play a card, place all your cards in the middle of the board and wait until the next round.
- If you are in front of the homebase and you have to pass it because you have no other cards, then you have to go another round.

Teams

- When playing with teams, you must first bring your own pawns into the home. Then you can use your cards to walk with your teammate's pawns.
- You may not discuss with your teammate which card to play. If you do this, your front pawn must return to the starting square. If this is not possible, your partner's front pawn must return to the starting square.
- The winner is the team that first has all its pawns in the home base.
- If you use the 7 to place your last pawn in the home base, you may take the remaining steps with your teammate's pawn.



EN Goose

GA374



Progress of the game

- Roll two dice and walk the number of steps equal to the number you roll with the dice.
- If you land on a square with a goose, you may repeat number of steps that you have taken.
- If you throw too much at the end and you pass box 63, you have to walk back the remaining number of steps. If you land on a goose, you have to decrease the number of steps you have thrown again.
- If you throw a 4 and a 5 on the first roll, you can immediately move to box 53. If you throw a 6 and a 3, you can go to box 26.
- You can also play that you can get out from boxes 31 and 52, if you are not released after three rounds.



Geese - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59
 If you land on a goose, you are allowed to repeat the number of steps one more time. For example, if you threw 4 with the dice and you landed on a goose, you can still move 4 steps forward.



Flying Goose - 6
 Woohoo! You can fly to 12.



Nest - 19
 Take a rest; skip a round.



Well - 31
 Oh no, you fell down the well. Wait for someone else to get on this box. The person who was first in the well may continue playing.



Detour - 42
 You got lost! Go back to 37.



Cage - 52
 You are trapped. Wait until someone else comes on this box. Whoever was first in the cage can continue playing.



Goose Soup - 58
 You've been turned into soup - Go back to start.



Finish! - 63
 The first one to get to the finish, is the winner!



DE Tock
GA374

Vorbereitung

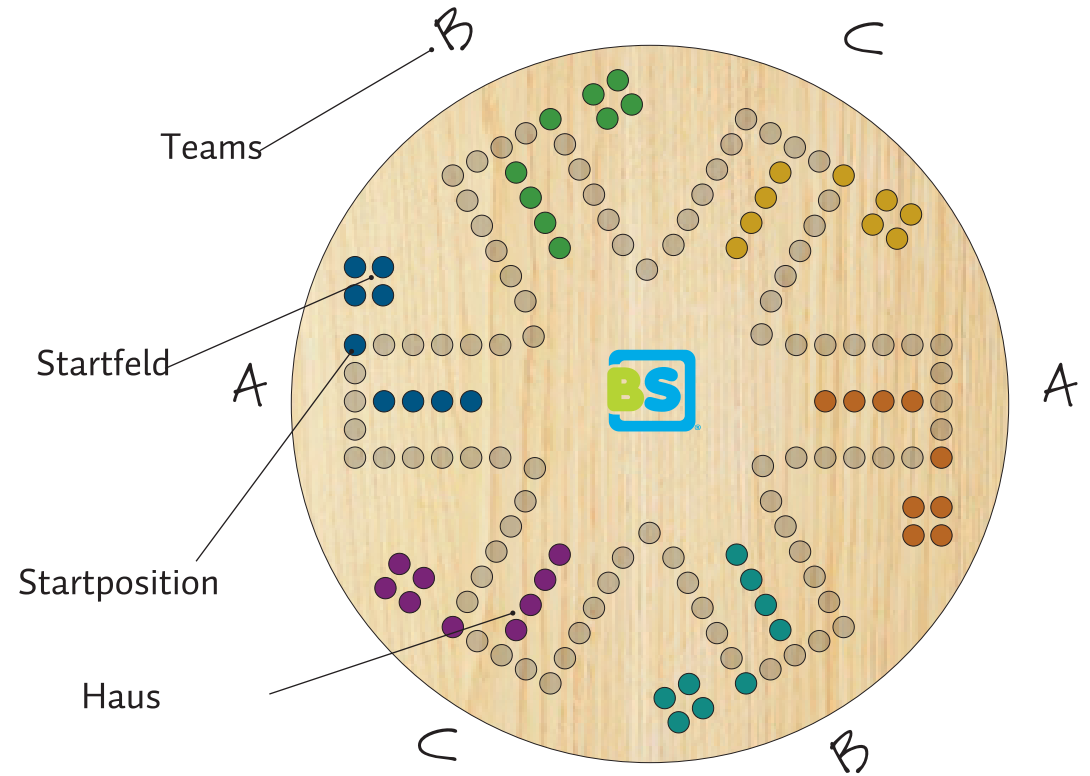
1. Jeder Spieler wählt eine Farbe.
2. Sie können mit 4 oder 6 Spielern in Teams spielen. Mit 2, 3 oder 5 Spielern spielen Sie allein. Wenn Sie in Teams spielen, sitzen Sie Ihrem Teamkollegen diagonal gegenüber.
3. Für jeden Spieler verwenden Sie einen Satz mit Spielkarten (2 bis 10, Bube, Dame, König und As). Die Farbe der Karten spielt keine Rolle. Bei vier Spielern verwenden Sie einen vollständigen Kartensatz und bei sechs Spielern verwenden Sie anderthalb Sätze. Die Joker nehmen nicht teil.
4. Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die höchste Karte zieht, teilt aus. Er mischt die Karten und gibt jedem Spieler in der ersten Runde 5 Karten. In der zweiten und dritten Runde erhält jeder Spieler 4 Karten. Nach drei Runden teilt der nächste Spieler aus (im Uhrzeigersinn).

Spielregeln

1. Der Spieler links von demjenigen, der ausgeteilt hat, legt eine Karte in die Mitte des Spielfelds und führt die entsprechende Aktion aus. Siehe Kartenaktionen

Kartenaktionen

- As:** Rücken Sie eine Spielfigur von der Startposition auf das Startfeld ODER bewegen Sie Ihre Spielfigur 1 Feld vorwärts.
- König:** Rücken Sie eine Spielfigur von der Startposition auf das Startfeld im Spielfeld.
- Dame:** Rücken Sie eine Spielfigur 12 Felder vorwärts.
- Bube:** Schlagen Sie eine Spielfigur eines anderen Spielers. Eine Spielfigur eines anderen Spielers, die sich im auf der Startposition oder im Haus befindet, darf nicht geschlagen werden.
- Sieben:** Rücken Sie eine oder zwei Spielfiguren sieben Felder vorwärts. Sie können dies aufteilen (müssen es aber nicht), indem Sie beispielsweise eine Spielfigur 3 Felder vorwärts und eine andere Spielfigur 4 Felder vorwärts bewegen.
- Vier:** Rücken Sie Ihre Spielfigur vier Felder zurück. Sie dürfen mit Ihrer Spielfigur nicht auf Ihr eigenes Startfeld zurückkehren. Sie können rückwärts über Ihre eigene Startposition rücken, so dass Sie sich in der Nähe Ihres Hauses befinden.
- Alle anderen Karten:** Gehen Sie die Anzahl der Felder vorwärts, die Sie auf Ihrer Karte sehen.



Rücken der Spielfiguren

- Wenn eine Spielfigur auf demselben Feld wie eine andere Spielfigur landet, wird die erste Spielfigur geschlagen, auch wenn beide Figuren vom selben Spieler stammen.
- Eine Spielfigur auf einem Startfeld ist eine Blockade für alle anderen Figuren. Diese Spielfigur kann nicht überholt, ausgetauscht oder geschlagen werden.
- Spielfiguren im Haus können nicht überholt werden oder zurückrücken. Es ist wichtig, dass Sie die Figur gleich auf das richtige Feld im Haus setzen.

Spielkarten

- Es steht Ihnen frei zu entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie Ihre Karten spielen.
- Wenn Sie eine Karte spielen können, müssen Sie das tun, auch wenn dies bedeutet, dass Sie Ihre eigene oder die Spielfigur Ihres Partners schlagen werden.
- Wenn Sie eine Karte nicht spielen können, legen Sie alle Ihre Karten in die Mitte des Spielbretts und warten Sie bis zur nächsten Runde.
- Wenn Sie vor dem Haus stehen und am Haus vorbeirücken müssen, weil Sie keine anderen Karten haben, müssen Sie eine weitere Runde ablegen."

Teams

- Wenn Sie in Teams spielen, müssen Sie zunächst Ihre eigenen Spielfiguren ins Haus bringen. Anschließend können Sie Ihre Karten verwenden, um die Spielfiguren Ihres Teamkollegen zu unterstützen.
- Sie dürfen nicht mit Ihrem Teamkollegen besprechen, welche Karte Sie spielen wollen. Wenn Sie dies tun, muss Ihre vorderste Spielfigur auf das Startfeld zurückkehren. Wenn dies nicht möglich ist, muss die vorderste Spielfigur Ihres Partners auf das Startfeld zurückkehren.
- Die Mannschaft hat gewonnen, die als erste alle ihre Spielfiguren ins Haus gebracht hat.
- Wenn Sie die 7 verwenden, um Ihre letzte Figur im Haus zu platzieren, können Sie die restlichen Schritte mit der Figur Ihres Mitspielers machen.



DE Gänsespiel

GA374



Spielregeln

- Würfel Sie mit zwei Würfeln und rücken Sie die Anzahl Schritte, die Sie gewürfelt haben, vor.
- Wenn Sie auf einem Feld mit einer Gans landen, dürfen Sie die Anzahl der Schritte wiederholen, die Sie gewürfelt hatten.
- Wenn Sie am Ende zu viel werfen und an Feld 63 vorbeirücken, müssen Sie die verbleibende Anzahl von Schritten zurückgehen. Wenn Sie auf einer Gans landen, müssen Sie nochmal die Anzahl der Schritte zurückrücken, die Sie geworfen haben.
- Wenn Sie beim ersten Mal eine 4 und eine 5 werfen, können Sie sofort auf Feld 53 rücken. Wenn Sie eine 6 und eine 3 würfeln, können Sie auf Feld 26 gehen.
- Sie können auch spielen, dass Sie von den Feldern 31 und 52 vorrücken dürfen, wenn Sie nach drei Runden nicht freigelassen werden.



Gänse - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Wenn Sie auf einer Gans landen, dürfen Sie noch einmal die Anzahl der Schritte vorrücken. Wenn Sie beispielsweise 4 gewürfelt haben und auf einer Gans gelandet sind, dürfen Sie nochmal 4 Schritte vorwärts gehen.



Fliegende Gans - 6

Juhu! Sie können auf 12 vorrücken.



Nest - 19

Machen Sie eine Pause; setzen Sie eine Runde aus.



Brunnen - 31

Oh nein, Sie sind in den Brunnen gefallen. Warten Sie, bis jemand anderes auf dieses Feld gelangt. Die Person, die zuerst im Brunnen war, kann dann weiter spielen.



Umweg - 42

Sie haben sich verirrt! Gehen Sie zurück auf 37.



Käfig - 52

Sie sind gefangen. Warten Sie, bis jemand anderes auf dieses Feld gelangt. Die Person, die zuerst im Brunnen war, kann dann weiter spielen.



Gänsesuppe - 58

Sie wurden zu Suppe verarbeitet – gehen Sie zurück zum Start.



Ziel! - 63

Der erste, der ins Ziel kommt, gewinnt!



FR Jeu de toc

GA374

Préparation

1. Chaque joueur choisit une couleur de pions.
2. Avec 4 ou 6 joueurs, tu peux jouer en équipe. Avec 2,3 ou 5 joueurs, tu joues en solo. Si tu joues en équipe, assure-toi de t'asseoir en diagonale en face de ton coéquipier.
3. Chaque joueur utilise une suite à jouer (2 à 10, Valet, Dame, Roi et As). La couleur des cartes n'a pas d'importance. Avec quatre joueurs, il faut un jeu de cartes complet et avec six joueurs, il faut un jeu et demi. Les jokers ne comptent pas.
4. Chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui pioche la carte avec la plus grande valeur est le donneur. Le donneur mélange les cartes et donne à chaque joueur 5 cartes au premier tour. Au deuxième et au troisième tour, chaque joueur reçoit 4 cartes. Après trois tours, le joueur suivant devient le donneur (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Déroulement du jeu

1. Le joueur à gauche du donneur jette une carte au centre du plateau de jeu et déplace son pion en fonction de la valeur de la carte jouée. Voir actions des cartes.

Actions des cartes

As: déplace un pion du camp de départ à la case de départ OU avance ton pion d'une case.

Roi: déplace un pion depuis le camp de départ à ta case de départ.

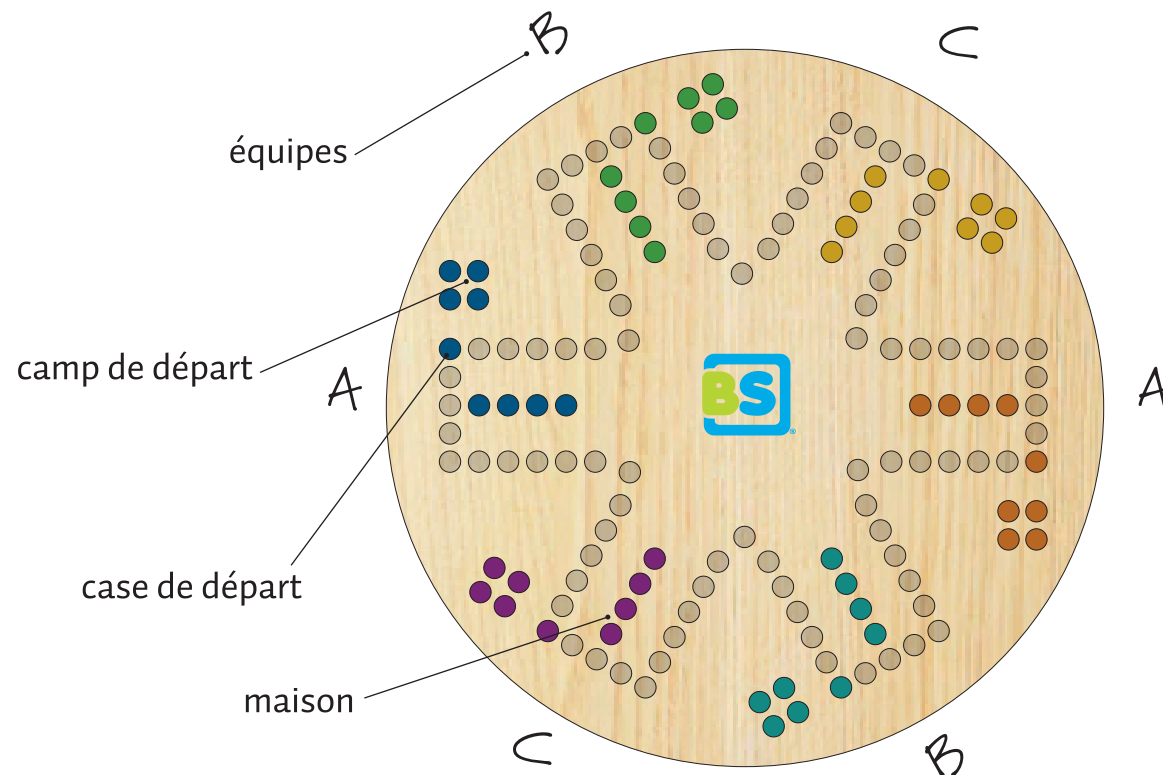
Dame: avance un pion de 12 cases.

Valet: échange un pion avec le pion d'un autre joueur. Tu ne pourras pas échanger avec un pion d'un autre joueur qui se trouve dans une case de départ ou la maison.

Sept: avance un ou deux pions de sept cases au total. Soit tu avances 1 pion de 7 cases soit tu avances 2 pions d'au total 7 cases (par exemple, un pion de 3 cases et un autre pion de 4 cases).

Quatre: recule ton pion de quatre cases. Tu ne peux pas rentrer à la maison en reculant avec ton pion. Tu peux reculer et dépasser ta propre case de départ afin d'être proche de ta maison.

Toutes les autres cartes: avance du nombre de cases affiché sur la carte.



Avancer les pions

- Si un pion atterrit sur la même case qu'un autre pion, alors le premier pion est capturé, même si les deux pions appartiennent au même joueur.
- Un pion sur une case de départ est un blocus pour tous les autres pions. Ce pion ne peut pas être dépassé, échangé ou capturé.
- Les pions qui sont rentrés à la maison ne peuvent pas reculer ou être doublés. Il est important de placer immédiatement le pion sur la bonne case de la maison.

Jouer les cartes

- Tu es libre de décider dans quel ordre tu joues tes cartes.
- Si tu peux jouer une carte, tu dois le faire, même si cela signifie que tu captures ton pion ou celui de ton partenaire.
- Si tu ne peux plus jouer de cartes, place toutes tes cartes au milieu du plateau et attends jusqu'au prochain tour.
- Si tu es devant ta maison et tu dois la dépasser parce que tu n'as pas d'autres cartes, alors tu dois faire un autre tour.

Équipes

- Lorsque tu joues en équipe, tu dois d'abord ramener tes propres pions à la maison. Ensuite, tu peux utiliser tes cartes pour avancer les pions de ton coéquipier.
- Il est interdit de discuter avec ton coéquipier de la carte à jouer. Si tu fais cela, le pion le plus avancé doit retourner au camp de départ. Si cela n'est pas possible, le pion le plus avancé de ton coéquipier doit retourner au camp de départ.
- Le gagnant est l'équipe qui a réussi à faire rentrer tous ses pions à la maison.
- Si tu utilises le 7 pour rentrer ton dernier pion à la maison, tu peux avancer le pion de ton coéquipier du nombre de cases restant.



FR Jeu de l'oie

GA374



Déroulement du jeu

- Lance deux dés et avance d'autant de cases que le nombre indiqué.
- Si tu tombes sur une case avec une oie, tu peux avancer du même nombre de cases.
- Si tu fais un score au dés qui te fait dépasser la case 63, tu dois reculer du nombre de cases restantes. Si tu retombes en reculant sur une case avec une oie, tu dois reculer à nouveau le nombre indiqué aux dés.
- Au premier tour, si tu réalises un score de 4 + 5 tu peux immédiatement avancer à la case 53. Si tu réalises 6 + 3, tu peux avancer à la case 26.
- Il est également possible de rajouter la règle selon laquelle tu peux sortir des cases 31 et 52, si tu n'es pas libéré après trois tours.



Oies - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Si tu tombes sur une case avec une oie, tu peux avancer du même nombre de cases. Par exemple, si tu as fait un score au dés de 4 et tu tombes sur une oie, tu peux avancer encore de 4 cases.



Une oie volante - 6

Youhouh ! Vole à la case 12.



Nid - 19

Repose-toi; passe ton tour



Puit - 31

Ah non, tu es tombé dans le puit. Attends qu'un autre joueur arrive sur cette case. La personne qui se trouvait en premier dans le puit pourra reprendre le jeu.



Détour - 42

Tu t'es perdu ! Retourne à la case 37.



Cage - 52

Tu es piégé. Attends qu'un autre joueur arrive sur cette case. Celui qui se trouvait en premier dans la cage peut reprendre le jeu.



Soupe d'oie - 58

Tu as été transformé en soupe. Retourne à la case départ.



L'arrivée ! - 63

Le premier à arriver à la case 63 est le vainqueur !



IT Tock
GA374

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie un colore con cui giocare.
2. Con 4 o 6 giocatori, si può giocare a squadre. Con 2,3 o 5 giocatori, si gioca da soli. Se giocate in squadra, assicuratevi di sedervi diagonalmente di fronte al vostro compagno di squadra.
3. Per ogni giocatore, si utilizza una scala di carte da gioco (da 2 a 10, Jack, Regina, Re e Asso). Il colore delle carte non importa. Con 4 giocatori si utilizza un set completo di carte e con 6 giocatori si utilizza uno set e mezzo. I jolly vengono scartati.
4. Ogni giocatore pesca una carta. Il giocatore che pesca la carta più alta è il mazziere. Il mazziere mischia le carte (anche quelle appena pescate) e dà ad ogni giocatore 5 carte nel primo round. Nel secondo e terzo round, ogni giocatore riceve 4 carte. Dopo tre round, il giocatore seguente diventa il mazziere (in senso orario).

Flusso di gioco

1. Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca una carta al centro della plancia e fa l'azione corrispondente. Vedi azioni delle carte.

Azioni delle carte

Asso: Spostate una pedina dal quadrato di partenza alla posizione di partenza o muovete la vostra pedina 1 casella in avanti.

Re: Mettete una pedina dal quadrato di partenza sulla tua posizione di partenza.

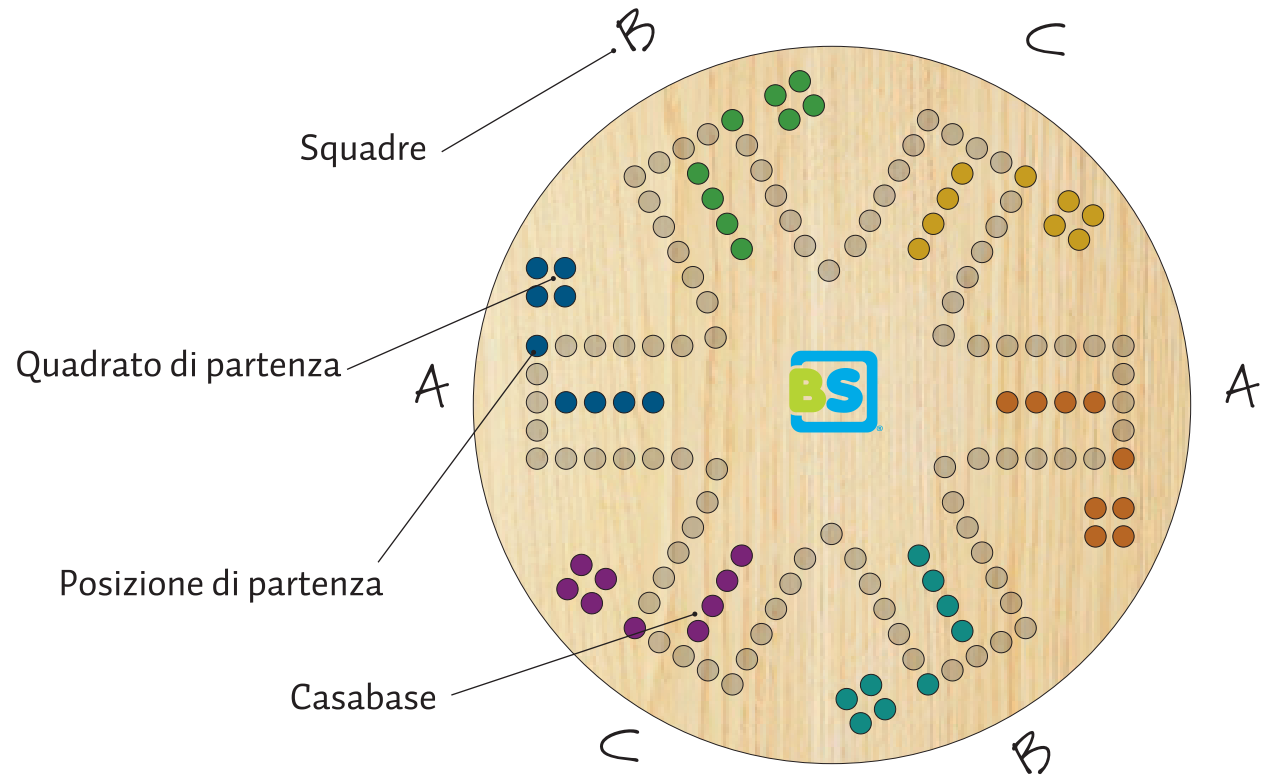
Regina: Spostate una pedina di 12 spazi in avanti.

Jack: Scambiate una pedina con una pedina di un altro giocatore. Questo non è consentito se la pedina dell'altro giocatore è in una posizione di partenza o nel quadrato di partenza.

Sette: Spostate uno o due pedine di sette caselle in avanti. Potete dividere il movimento (ma non siete costretti a farlo) per esempio muovendo una pedina 3 caselle in avanti e un'altra pedina 4 caselle in avanti.

Quattro: Spostate la vostra pedina indietro di 4 caselle. Non potete tornare in casabase con la vostra pedina. Potete tornare all'indietro nel vostro spazio di partenza in modo che siate vicino alla vostra casabase.

Tutte le altre carte: fai avanzare il numero di quadrati sulla carta.



Muovere le pedine

- Se una pedina finisce sullo stesso spazio di un'altra pedina, allora la prima pedina viene catturata, anche se entrambi le pedine sono dello stesso giocatore.
- Una pedina su un quadrato di partenza blocca tutte le altre pedine. Questa pedina non può essere superata, scambiata, o catturata.
- Le pedine in casabase non possono essere sorpassate o spostate all'indietro. È importante posizionare immediatamente la pedina sulla casella giusta della casa base.

Giocare le Carte

- Siete liberi di decidere in quale ordine giocare le carte.
- Se potete giocare una carta, dovete farlo, anche se questo significa che catturerete una vostra pedina o quella del vostro partner.
- Se non potete più giocare una carta, mettete tutte le vostre carte al centro del tabellone e aspettate fino al prossimo round.
- Se si è di fronte alla casabase e dovete passare perché non avete altre carte, allora dovete passare un altro turno.

Squadre

- Quando giocate a squadre, dovete prima portare le pedine in casabase. Poi potete usare le vostre carte per muovere le pedine del vostro compagno di squadra.
- Non potete discutere con il vostro compagno di squadra su quale carta giocare. Se lo fate, la vostra pedina più arretrata deve tornare al quadrato di partenza. Se questo non è possibile, la pedina più arretrata del vostro compagno torna al quadrato di partenza.
- Vince la squadra che per prima ha tutte le proprie pedine in casabase.
- Se usate il 7 per posizionare il vostro ultimo pedone nella casabase, potete fare i passi rimanenti con la pedina del vostro compagno di squadra.



IT Gioco dell'Oca

GA374



Flusso di Gioco

- Tirate due dadi e muovetevi del numero di passi pari al numero della somma dei risultati dei dadi.
- Se terminate su un quadrato con un'oca, si può ripetere il numero di passi che avete appena fatto.
- Se con un tiro si supera la casella 63, dovete tornare indietro per il restante numero di passi. Se terminate su un'oca, dovete continuare ad andare indietro per il numero di passi che avete ottenuto.
- Se ottenete un 4 e un 5 al primo tiro, potete passare immediatamente alla casella 53. Se ottenete un 6 e un 3, potete andare alla casella 26.
- Se dopo 3 turni non venite rilasciati dalle caselle 31 e 52, potete uscire e proseguire con il gioco.



Oche - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Se finite il movimento su un'oca, potete ripetere lo stesso movimento un'altra volta. Per esempio, Se con il tiro dei dadi ottenete 4 e terminate il turno su un'oca, potete muovervi in avanti ancora di 4 caselle.



Oche che volano - 6

Woohoo! Volate fino al 12.



Nido - 19

Riposatevi - saltate un turno



Pozzo - 31

Oh no, sei caduto nel pozzo. Aspettate che qualcuno passi su questa casella. Il giocatore che prima era intrappolato nel pozzo ora può continuare a giocare.



Deviazione - 42

Vi siete persi - Tornate al 37.



Gabbia - 52

Siete intrappolati. Aspettate finché qualcuno passi su questa casella. Il giocatore che prima era rinchiuso nella gabbia ora può continuare a giocare.



Zuppa d'oca - 58

Siete stati trasformati in una zuppa - Tornate all'inizio.



Traguardo! - 63

Il primo che si ferma su questa casella, è il vincitore.



ES Toc
GA374

Preparación

1. Cada jugador elige un color de peones para jugar.
2. Con 4 o 6 jugadores, puedes jugar en equipos. Con 2, 3 o 5 jugadores, juegas solo. Si juegas en equipos, asegúrate de sentarte en diagonal frente a tu compañero de equipo.
3. Para cada jugador usas una calle de naipes (2 a 10, Jack, Reina, Rey y As). El color de las cartas no importa. Con cuatro jugadores usas un juego completo de cartas y con seis jugadores usas uno y medio. Los comodines no participan.
4. Cada jugador roba una carta. El jugador que roba la carta más alta es el crupier. El crupier baraja las cartas y da a cada jugador 5 cartas en la primera ronda. En la segunda y tercera ronda, cada jugador recibe 4 cartas. Después de tres rondas, el siguiente jugador se convierte en el crupier (en sentido de la aguja del reloj).

Progreso del juego

1. El jugador a la izquierda del crupier lanza una carta al centro del tablero de juego y realiza la acción correspondiente.
Ver acciones de la carta.

Acciones carta

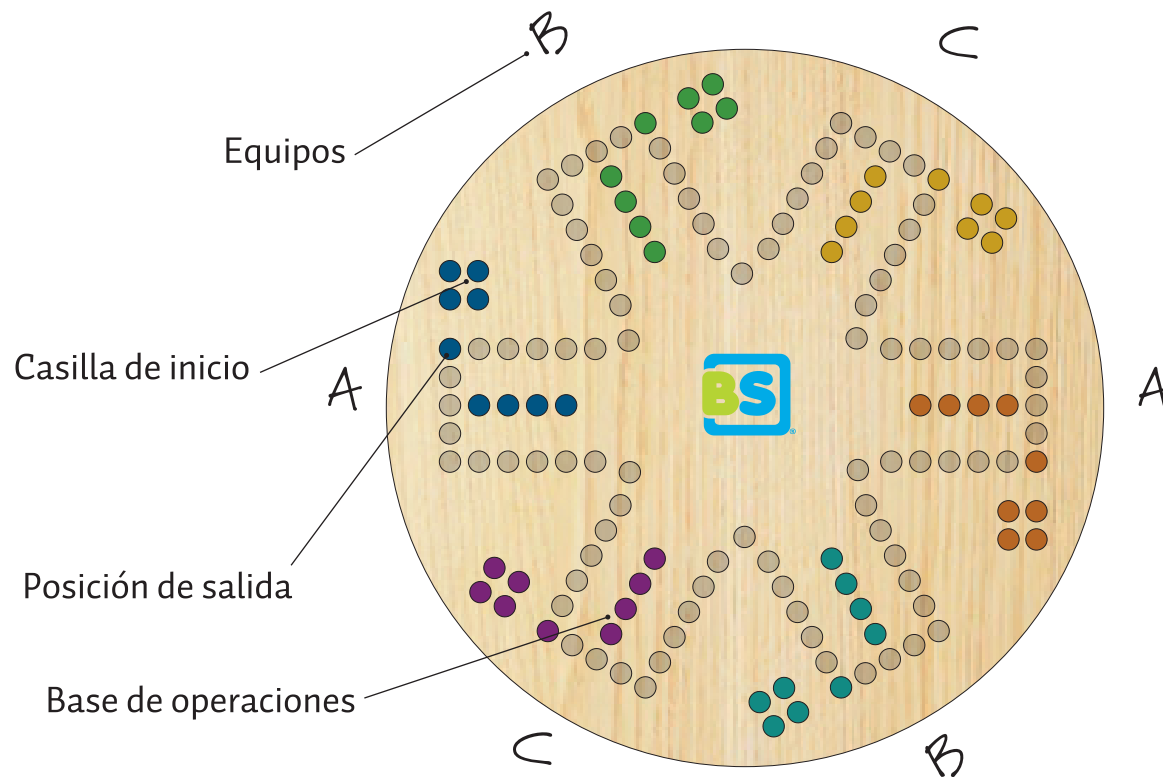
- As:** Mueve un peón desde la casilla inicial a la posición inicial ó mueve tu peón una casilla hacia adelante.
- Rey:** coloca un peón desde la casilla inicial en tu posición inicial.
- Reina:** Mueve un peón 12 espacios hacia adelante.
- Jack:** Cambia un peón por espacio con el peón de otro jugador. Esto no está permitido con un peón de otro jugador que está en una posición inicial o en la base de origen.
- Siete:** Mueve uno o dos peones siete casillas hacia adelante. Puedes dividir esto (pero no es necesario), por ejemplo, moviendo un peón tres casillas hacia adelante y otro peón cuatro casillas.
- Cuatro:** Mueve tu peón cuatro casillas hacia atrás. No puede volver caminando a su propia casa con su peón. Puedes caminar hacia atrás sobre tu propio espacio inicial para estar cerca de tu base de operaciones.
- Todas las otras cartas:** camina la cantidad de espacios hacia adelante que ves en tu carta.

Peones móviles

- Si un peón cae en la misma casilla que otro peón, entonces el primer peón se captura, incluso si ambos peones son del mismo jugador.
- Un peón en una casilla inicial es un bloqueo para todos los demás peones. Este peón no puede ser superado, intercambiado o capturado.
- Los peones en el área de la casa no se pueden adelantar ni mover hacia atrás. Es importante que coloques inmediatamente el peón en la buena casilla de la base de operaciones.

Jugando a cartas

- Eres libre de decidir en qué orden juegas tus cartas.
- Si puedes jugar una carta, debes hacerlo, incluso si esto significa que capturará tu peón o el de tu compañero.
- Si ya no puedes jugar una carta, coloca todas sus cartas en el medio del tablero y espera hasta la próxima ronda.
- Si estás frente a la base de inicio y tienes que pasarla porque no tienes otras cartas, entonces tienes que ir a otra ronda.



Equipos

- Al jugar con equipos, primero debes traer tus propios peones a la casa. Luego puedes usar tus cartas para caminar con los peones de tus compañeros de equipo.
- No puedes discutir con tu compañero qué tarjeta jugar. Si haces esto, tu peón delantero debe volver a la casilla inicial. Si esto no es posible, el peón delantero de tu compañero debe volver a la casilla inicial.
- El ganador es el equipo que primero tiene todos sus peones en la base de operaciones.
- Si usas el 7 para colocar tu último peón en la base de operaciones, puedes seguir los pasos restantes con el peón de tu compañero de equipo.



ES La Oca
GA374



Progreso del juego

- Lanza dos dados y camina el número de pasos igual al número que lanzas con los dados.
- Si aterrizas en un cuadrado con una oca, puedes repetir la cantidad de pasos que has hecho.
- Si lanzas demasiado al final y pasas el recuadro 63, debes retroceder el número restante de pasos. Si aterrizas en una oca, debes disminuir la cantidad de pasos que has lanzado nuevamente.
- Si lanzas un 4 y un 5 en la primera tirada, puedes pasar inmediatamente al cuadro 53. Si lanzas un 6 y un 3, puedes pasar al cuadro 26.
- También puedes jugar para salir de las casillas 31 y 52, si no eres liberado después de tres rondas.



Ocas - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Si caes en una oca, puedes repetir el número de pasos una vez más. Por ejemplo, si tiraste un 4 con los dados y caíste en una oca, aún puedes avanzar 4 pasos hacia adelante.



Oca voladora - 6

Woohoo! Puedes volar a 12.



Nido - 19

Descansa; saltas una ronda



Bueno - 31

Oh no, te caíste al pozo. Espera a que alguien más suba a esta casilla. La persona que fue la primera en el pozo puede continuar jugando.



Desvío - 42

¡Te perdiste! Regresa a 37.



Jaula - 52

Estas atrapado. Espera hasta que alguien más entre en esta casilla. Quien haya sido el primero en la jaula puede seguir jugando.



Sopa De Oca - 58

Te han convertido en sopa: vuelve a empezar.



¡Final! - 63

¡El primero en llegar a la meta es el ganador!



PL Chińczyk & Karty

GA374

Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz wybiera kolor pionków.
2. 4, 6 graczy może grać w drużynach. 2,3 lub 5 graczy gra pojedynczo. Gracze z jednej drużyny siadają naprzeciwko siebie.
3. Dla każdego gracza/drużyny używasz jednego koloru kart od 2-10, Walet, Dama, Król, As. (kolor bez znaczenia) Dla 4 osób to cała talia - Jocker nie bierze udziału, dla 6 osób 1,5 talii.
4. Karty rozdaje ten gracz który wyciągnął najwyższą kartę. Tasuje karty i rozdaje każdemu graczowi 5 kart w pierwszej rundzie. W drugiej i trzeciej rundzie gracze otrzymują po 4 karty. Potem następuje zmiana rozdającego zgodnie ze wskazówkami zegara.

Etapy gry

1. Grę rozpoczyna gracz siedzący po lewo od rozdającego. Rzuca na środek planszy dowolnie wybraną jedną ze swoich kart i wykonuje akcję. Karty akcji.

Karty akcji

As: Przesuń pionek z pozycji początkowej na pozycję startową albo przesuń pionek o 1 pole.

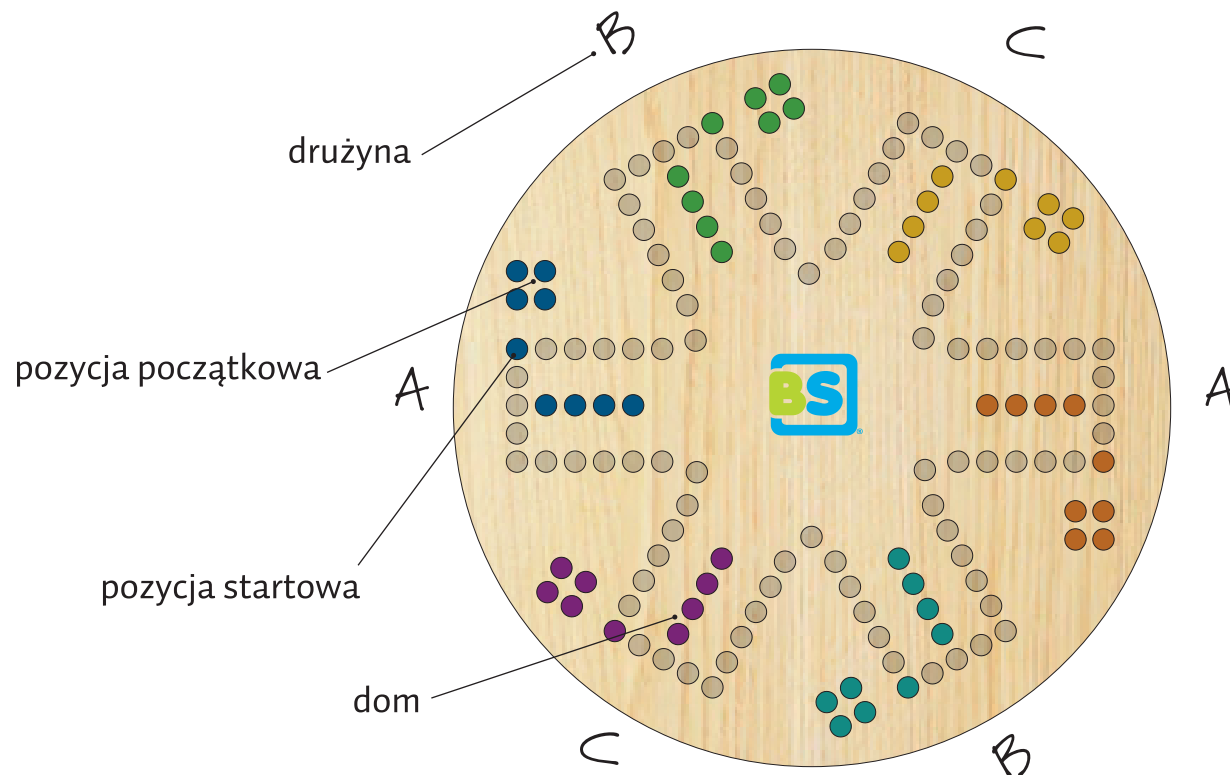
Król: Przesuń pionek z pozycji początkowej na pozycję startową
Dama: przesunij pionek o 12 pól.

Walet: Zamień miejscami swój pionek z pionkiem innego gracza. Nie jest dozwolona zamiana gdy pionek jest na pozycji startowej lub w domu.

7: Przesuń 1 lub 2 pionki o siedem pól. Możesz podzielić ruch - 1 pionek przesuwasz o 3 pola o 2 pionki o 4 pola.

4: Cofnij pionek o 4 pola.

Wszystkie pozostałe karty: Podejdź do przodu o tyle pól, ile widzisz na karcie.



Ruchy pionków

- Jeśli pionek znajdzie się na tym samym polu co inny pionek to wraca do pozycji początkowej.
- Pionek na pozycji startowej blokuje ruchy innych pionków: nie można go przejść, zbić.
- Pionek wchodzący do domu zajmuje pola po kolei.

Karty

- Gracz wybiera dowolną ze swoich kart, którą chce wyrzucić.
- Jeśli nie możesz zagrać karty to oddajesz swoje karty na środek planszy i czekasz do następnej rundy.
- Jeśli jesteś przed domem i nie możesz położyć żadnej karty to oddajesz swoje karty na środek planszy i czekasz do następnej rundy.

Drużyny

- Jeśli chcesz pomóc graczowi z drużyny i użyć swoich kart najpierw umieść swoje pionki w domu.
- Członkowie drużyny nie mogą się porozumiewać. Jeśli zostaniecie przytłapani to po 1 waszym pionku wraca do pozycji początkowej.
- Zwycięża drużyna która jako pierwsza umieści pionki wszystkich graczy w domu.
- Jeżeli użyjesz "" 7 "" aby swój ostatni pionek umieścić w domu to następną kartę możesz użyć do ruchu pionku ze swojej drużyny.



PL Gęś
GA374



Etapy gry

- Rzuć dwoma kostkami i przesunij pionek o tyle pól ile wynosi suma wyrzuconych oczek
- Jeśli stanąłeś na polu GĘŚ możesz ponownie przesunąć się o tyle oczek
- Jeśli na końcu rzucisz za dużo i miniesz pole 63, musisz cofnąć się o pozostałą liczbę kroków. Jeśli wylądujesz na gęsi, musisz ponownie zmniejszyć liczbę kroków, które wykonałeś.
- Jeśli rzucisz 4 i 5 przy pierwszym rzucie, możesz natychmiast przejść do pola 53. Jeśli rzucisz 6 i 3, możesz przejść do pola 26.
- Możesz także zagrać, aby wyjść z pól 31 i 52, jeśli nie zostaniesz zwolniony po trzech rundach.



Pole Gęś - 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Jeśli stanąłeś na polu gęsi, możesz powtórzyć liczbę kroków jeszcze raz. Na przykład, jeśli rzucisz 4 możesz ponownie przesunąć pionek o 4 pola do przodu.



Latająca Gęś - 6

Ła! Możesz polecieć do pola nr 12.



Gniazdo - 19

Odpocznij, mijasz kolejkę



No cóż... - 31

O nie, spadłeś ze studni. Poczekaj, aż ktoś inny wejdzie na to pudełko. Osoba, która była pierwsza w studni, może kontynuować grę.



Objazd - 42

Zgubiłeś się! Wróć na pole nr 37.



Klatka - 52

Jesteś uwięziony. Poczekaj, aż ktoś inny pojawi się w tym polu. Kto był pierwszy w klatce, może kontynuować grę.



Zupa - 58

Zostałeś zamieniony w zupę - Wracasz na start



Koniec! - 63

Pierwszy, który dotrze do mety, to zwycięzca!