

# Disney PRINCESS

2 board games



**2 in 1**



1. *Ludo* • 2. *Snakes and ladders*  
Chińczyk      Wężę i drabiny





## Chińczyk

Wiek: 4+  
Gracze: 2-4  
Czas gry: 10-25 min



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

### Zawartość pudełka:

• plansza • kostka do gry • 16 pionków w 4 kolorach • instrukcja gry

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

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



### ROZGRYWKA

Aby wprowadzić pionek do gry, należy wyrzucić na kostce 1 oczko. Możesz próbować 3 razy. Jeśli nie uda Ci się wyrzucić „1”, kolejka przechodzi na następnego gracza.

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

- Jeśli w trakcie rozgrywki wyrzucisz 6 oczek, przysługuje Ci dodatkowy ruch, który możesz wykonać dowolnym swoim pionkiem na planszy.
- Jeśli wprowadzisz już swój pionek do gry i ponownie wyrzucisz na kostce „1”, możesz zdecydować, czy przesuwasz pionek o 1 pole, czy startujesz drugim pionkiem.
- Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Jeśli staniesz na polu, na którym stoi już inny pionek – zbijasz go, a zбитy pionek wraca do swojej bazy.
- Aby wprowadzić pionek do domku, musisz wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych pól w domku. Miejsca w domku nie muszą być zajmowane po kolei. Jeśli wyrzucisz liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w domku, a na planszy nie posiadasz już pionka, który mógłby przesunąć się o tę liczbę pól, rezygnujesz z ruchu.

### WYGRANA

Wygrasz, jeśli jako pierwszy wprowadzisz wszystkie swoje pionki do domku. Powodzenia!





## Wężę i drabiny

Wiek: 4+  
Gracze: 2-4  
Czas gry: 10-25 min



Ważcie udział w wyścigu pełnym nieoczekiwanych zwrotów akcji. Na swej drodze napotkacie pola zarówno oddalające was od celu, jak i pozwalające szybciej dotrzeć do mety. Kto okaże się zwycięzcą?

### Zawartość pudełka:

• plansza • kostka do gry • 4 pionki • instrukcja gry

Właśnie rozpoczął się wyścig, rozłóżcie planszę, wybierzcie swoje pionki i za pomocą wyliczanki wybierzcie osobę, która rozpocznie grę. Kto pierwszy będzie na mecie – wkrótce się dowiecie! Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### ROZGRYWKA

- Każdy z graczy wybiera swój kolor pionka. Następnie ustawia pionek na polu startowym oznaczonym numerem „1”.
- Gracze kolejno rzucają kostką do gry i przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.
- Jeśli gracz wyrzuci na kostce „6”, ma prawo do jeszcze jednego rzutu kostką.
- Niektóre pola są szczęśliwe dla graczy i przenoszą ich o kilka pól do przodu (są to pola z numerami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Niektóre pola są pechowe dla graczy – kto stanie na takim polu, zostaje cofnięty na pola wcześniejsze (są to pola: 19, 25, 41, 46).
- Jeśli gracz stanie na polu, na którym stoi już inny gracz, musi się cofnąć na poprzednio zajmowane miejsce.



### WYGRANA

Gracz, który jako pierwszy dotrze do pola 49, wygrywa.

### UWAGA!

Aby stanąć na polu 49 i wygrać grę, gracz musi wyrzucić dokładnie tyle oczek na kostce, ile pól brakuje mu do końca trasy. Jeśli wyrzuci inną liczbę, traci kolejkę i może spróbować szczęścia dopiero w następnym ruchu. Powodzenia!





## Člověče, nezlob se!

Věk: 4+  
Hráči: 2–4  
Čas hry: 10–25 min.



Dostaňte všechny figurky do domečku. Dejte si pozor na soupeře, na které jistě po cestě narazíte. Komu bude víc přát kostka?

### Obsah balení:

• hrací plán • hrací kostka • 16 figurek ve 4 barvách • návod ke hře

### PŘÍPRAVA HRY

1. Rozložte hrací plán na místě, kde chcete hrát.
2. Vyberte si sadu 4 figurek v dané barvě a postavte je na základně stejné barvy.
3. Hru zahajuje nejmladší hráč. Další hráči se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.



### ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

K zahájení hry první figurkou je potřeba hodit na kostce „1“. Máte na to 3 pokusy.

Pokud se vám nepodaří hodit „1“, je na tahu další hráč.

Házejte kostkou a postupujte s figurkou o tolik políček, kolik padlo na kostce:

- Pokud během hry hodíte „6“, máte právo na jeden hod navíc. Můžete ho využít k tahu libovolnou figurkou na hracím plánu.
- Pokud již máte jednu figurku ve hře a znovu vám na kostce padne „1“, můžete se rozhodnout, zda přesunete figurku o 1 políčko nebo nasadíte druhou.
- Na jednom poli může stát jen jedna figurka. Pokud se postavíte na políčko, na kterém již stojí jiná figurka – vyhazujete ji a vyhozenou figurku vracíte zpět na její základnu.
- Abyste dostali figurku do domečku, musíte hodit přesně takovou hodnotu, abyste obsadili některé z volných polí v domečku. Pořadí obsazování míst v domečku není přesně určené. Pokud vám padne jiná hodnota a na hracím plánu nemáte jinou figurku, kterou byste mohli táhnout, zůstáváte v tomto kole bez tahu.

### KONEC HRY

Vyhráváte, když dostanete všechny figurky do domečku jako první. Hodně štěstí!







## Hadi a žebříky

Věk: 4+  
Hráči: 2–4  
Čas hry: 10–25 min.



Zúčastněte se závodu s neočekanými zvraty. Na své cestě se setkáte s poli, která vás vzdálí od vašeho cíle, nebo vás naopak přiblíží k výhře. Kdo zvítězí?

### Obsah balení:

• hrací plán • hrací kostka • 4 figurky • návod ke hře

Závod právě odstartoval! Rozložte hrací plán, vyberte si figurku a pomocí rozpočítávadla vyberte hráče, který zahájí hru. Kdo bude v cíli první? To se brzy dozvíte! Další hráči se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.

### ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

- Každý hráč si vybere svou barvu figurky. Následně ji postaví na pole start, které je označeno číslem „1“.
- Hráči postupně házejí hrací kostkou a postupují o tolik políček, kolik jim padlo.
- Jestliže hráči padla „6“, může házet ještě jednou.
- Některá políčka vám udělají radost a posunou vás o několik polí dopředu (jsou to políčka s čísly: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Některá políčka vám přinesou smůlu a budete se muset vrátit (jsou to políčka s čísly: 19, 25, 41, 46).
- Pokud hráč stoupne na pole obsazené jiným hráčem, musí se vrátit tam, kde stál předtím.



### KONEC HRY

Hráč, který jako první dorazí na políčko 49, vyhrává.

### UPOZORNĚNÍ!

Pokud chce hráč vyhrát, tedy dojít na políčko 49, musí mu na kostce padnout přesně tolik, kolik políček mu chybí do cíle. Pokud hodí jiné číslo, přichází o svůj tah a může zkusit štěstí teprve při dalším tahu. Hodně štěstí!





## Človeče, nehnevaj sa!

Vek: 4 +

Hráči: 2 - 4

Hrací čas: 10 - 25 minút



Dostaňte sa so všetkými figúrkami do domčeka. Dávajte si pritom pozor na svojich protivníkov, ktorých po ceste určite stretnete. Kto bude mať väčšie šťastie pri hádzaní kockou?

### Obsah:

• herný plán • hracia kocka • 16 figúrok v 4 farbách • pravidlá hry

### PRIPRAVA NA HRU

1. Rozložte herný plán na mieste, kde budete hrať.
2. Vyberte si sériu 4 figúrok obľúbenej farby a postavte ich do domčeka s rovnakou farbou.
3. Hru začína najmladší hráč. Ďalší hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.



### HRA

Hráč môže začať hrať figúrkou, keď hodí kockou jednotku. Hádzat môže trikrát. Ak sa mu nepodarí hodiť „1“, poradie prechádza na ďalšieho hráča.

Hráči hádzajú kockou a pohybujú figúrkami o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou:

- Ak počas hry hráč hodí šestku, môže hádzat znovu a hodené body môže využiť na premiestnenie ktorejkoľvek figúrky o toľko políčok, koľko bodov hodil kockou.
- Ak hráč vstúpi figúrkou do hry a znovu hodí kockou „1“, môže sa rozhodnúť, či presunie figúrkou o jedno políčko alebo vstúpi do hry druhou figúrkou.
- Na jednom políčku môže stáť len jedna figúrka. Ak sa hráč dostane na políčko, na ktorom stojí iná figúrka, vyhodí ju a vyhodená figúrka sa vracia do domčeka.
- Ak chce hráč vojsť s figúrkou do domčeka, musí hodiť rovnaký počet bodov, aký potrebuje na obsadenie niektorého voľného políčka v domčeku. Miesta v domčeku nemusia byť obsadzované zaradom. Ak hráč nehodí kockou počet bodov, aký potrebuje na obsadenie miesta v domčeku a na hernom pláne už nemá figúrkou, ktorú by mohol posunúť dopredu o hodený počet políčok, vzdáva sa pohybu.

### VÍTAZ

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý privedie všetky svoje figúrky do domčeka. Veľa šťastia!





## Hady a rebríky!

Vek: 4 +

Hráči: 2–4

Hrací čas: 10–25 minút



Zúčastnite sa na pretekoch plných neočakávaných zvrátov. Na svojej ceste narazíte na políčka, ktoré vás posunú ďalej od vášho cieľa, ale aj na políčka, ktoré vám umožnia rýchlejšie dosiahnutie cieľa. Kto bude víťazom?

### Obsah:

• herný plán • hracia kocka • 4 figúrky • pravidlá hry

Práve sa začali preteky, rozložte herný plán, vyberte svoje figúrky a vypočítaním vyberte osobu, ktorá začne hru. Kto prvý dorazí do cieľa – zistíte už čoskoro! Jednotliví hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.

### HRA

• Každý hráč si vyberie farbu svojej figúrky. Následne figúrku umiestni na startovacom políčku označenom číslom 1.

• Hráči postupne hádžu kockou a pohybujú sa o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou.

• Ak hráč hodí kockou „6“, má právo na dodatočný hod kockou.

• Niektoré políčka sú pre hráčov šťastné a prenášajú ich o niekoľko políčok dopredu (ide o políčka s číslami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).

• Niektoré políčka hráčom prinášajú smolu a ten, kto sa na takéto políčko postaví, sa musí vrátiť na predošlé políčko (ide o políčka: 19, 25, 41, 46).

• Ak hráč stojí na políčku, na ktorom už stojí iný hráč, musí sa vrátiť na skôr obsadené miesto.

### VÍŤAZ

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko 49, vyhráva.

### POZOR

Ak sa chce hráč dostať na políčko 49 a vyhrať hru, musí kockou hodiť taký počet bodov, aký mu chýba do konca trasy. Ak hodí iný počet, stráca ťah a svoje šťastie môže skúsiť v ďalšom kole. Veľa šťastia!





## Ki nevet a végén?

Életkor: 4+  
Játékosok száma: 2-4  
Játékidő: 10-25 perc



Jutassátok el az összes bábut a tábla közepén lévő házhoz. Vigyázzatok az ellenfelekre, mert útközben biztosan találkozni fogtok valamelyikükkel. Kinek lesz több szerencséje, ki dobja ügyesebben a dobókockát?

### A doboz tartalma:

• játéktábla • dobókocka • 16 darab bábu 4 színben • játékszabály

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Válasszatok ki egy helyet és nyissátok szét a játéktáblát.
2. Válasszatok ki egy színt, majd helyezzétek az ilyen színű bábukat a bázisra.
3. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Ezután a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.



### A JÁTÉK MENETE

A bábukat 1-est dobva lehet játékba hozni. Háromszor próbálkozhattok. Ha egyszer sem nem sikerül 1-est dobnod, a következő játékos jön.

Dobj egyet a dobókockával, majd annyi mezővel lépj előre a bábuddal, amennyit dobtál.

- Ha a játék során 6-ost dobsz, még egyszer dobhatsz, és bármelyik játékba hozott bábuval léphetsz.
- Ha már játékba hoztál legalább egy bábut, és újra 1-est dobsz, te döntöd el, hogy 1 mezővel előre lépsz, vagy a következő bábudat is játékba hozod.
- Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha olyan mezőre lépsz, ahol már egy másik bábu áll, kiütöd, a kiütött bábu pedig visszatér a bázisra.
- A bábuddal úgy tudsz célba érni, hogy pontosan annyit dobsz, amennyire szükséged van valamelyik szabad célmező elfoglalására. A célban a célmezőket nem kell sorrendben elfoglalni. Ha a kidobott számmal nem tudod elfoglalni az egyik szabad célmezőt sem, és már egyik bábud sincs játékban, amellyel előreléphetnél annyival, amennyit dobtál, meg kell várnod a következő kört.

### GYŐZTES

Az nyer, aki elsőként ér a célba az összes bábujaival. Sok sikert!





## Kígyók és létrák

Életkor: 4+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 10-25 perc



Vegyetek részt a hirtelen fordulatokkal teli futamban! Az úton lesznek olyan mezők, melyek csak meghosszabbítják az utat a célhoz, de olyan mezők is, melyeknek köszönhetően gyorsabban célba értek. Ki lesz a győztes?

### A doboz tartalma:

• játéktábla • dobókocka • 4 bábu • játékszabály

Indul a verseny, nyissátok szét a táblát, válasszátok ki a bábukat, és egy kiszámoló segítségével döntsétek el, hogy ki kezdi a játékot! Ki ér elsőként célba? Hamarosan megtudjátok! A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

### A JÁTÉK MENETE

- Mindegyik játékos kiválasztja a saját bábuja színét. Ezután azt az 1-es számmal megjelölt startmezőre helyezi.
- A játékosok egymás után következnek, és annyit lépnek előre, amennyit a dobókockával dobtak.
- Ha a játékos 6-ost dob, még egyszer dobhat.
- Vannak olyan mezők, amelyek szerencsét hoznak a játékosoknak, és ha rálépnek, néhány mezővel előrébb jutnak (ezek a 2., 6., 10., 15., 24., 29., 35., 40. számú mezők).
- De peches mezők is vannak – ha ilyenre lép a játékos, akkor néhány mezővel hátrébb kerül (ezek a 19., 25., 41., 46. számú mezők).
- Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol már egy másik játékos bábuja áll, vissza kell térnie az előzőleg elfoglalt helyére.



### GYŐZTES

Az a játékos nyer, aki elsőként ér a 49. számú mezőre.

### FIGYELEM!

Csak úgy tud a játékos a 49. számú mezőre lépni, és ezzel nyerni, ha pont annyit dob, amennyit lépve pontosan célba tud érni. Ha más számot dob, marad a helyén és meg kell várnia a következő kört. Sok sikert!





## Nu te supăra, frate!

Vârsta: 4+

Nr. de jucători: 2-4

Timpul de joc: 10-25 min



Aduceți toți pionii acasă. Aveți grijă la adversarii pe care îi veți întâlni cu siguranță pe parcursul jocului. Cine va avea mai mult noroc în aruncarea zarurilor?

### Jocul conține:

• o tablă de joc • un zar • 16 pionii în 4 culori diferite • regulile jocului

### PREGĂTIREA JOCULUI

1. Desfaceți tabla de joc în locul ales de jucători.
2. Alegeți câte un set de 4 pionii de aceeași culoare și așezați-i în baza cu cerculețele de aceeași culoare.
3. Cel mai tânăr jucător începe jocul. Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.



### DESFĂȘURAREA JOCULUI

Pentru a intra în joc trebuie să aruncați „1”. Puteți arunca cu zarul de 3 ori. Dacă nu reușiți să aruncați „1”, tura trece la ceilalți jucători.

Aruncați zarul și deplasați pionii cu un număr de câmpuri egal cu valoarea zarului:

- După fiecare aruncare de „6”, se mai aruncă o dată cu zarul. În acest caz puteți avansa cu orice pion aflat pe traseu.
- Dacă a intrat deja pe traseu un pion și aruncați a doua oară „1”, aveți două posibilități: fie să deplasați cu un câmp pionul aflat deja în joc, fie să intrați pe traseu cu un pion nou.
- Pe un câmp se poate afla în același timp numai un singur pion. Dacă un pion ajunge pe un câmp ocupat de un pion adversar, acesta din urmă este eliminat și se întoarce în „bază”.
- Intrarea în „casă” este posibilă doar la acele valori ale zarului care conduc pionul pe cerculețele libere. Nu este necesar ca cerculețele din casă să fie ocupate într-o anumită ordine. Dacă valoarea zarului nu permite ocuparea unui loc din „casă” și pe traseu nu se află nici un alt pion în joc, pierdeți tura.

### CÂȘTIGĂTORUL

Câștigă primul jucător care reușește să-și conducă toți pionii în „casă”. Succes!



## SUS-JOS

Vârsta: 4+

Nr. de jucători: 2-4

Timpul de joc: 10-25 min



Participați la o cursă plină de răsturnări de situație neașteptate. Pe drum veți întâlni atât câmpuri care vă separă de destinație, cât și câmpuri care vă vor permite să ajungeți mai repede la final. Cine se va dovedi a fi câștigătorul?

### Jocul conține:

- o tablă de joc • un zar • 4 pioni • regulile jocului

Marea cursă tocmai a început! Desfaceți tabla de joc, alegeți pionii cu care veți juca și persoana care va începe jocul cu ajutorul numărătorii: „Cine jocul va câștiga în curând voi veți afla!” Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.

### DESFĂȘURAREA JOCULUI

- Fiecare jucător își alege câte un pion de o anumită culoare și îl așază pe câmpul „start”, numerotat cu cifra 1.
- Fiecare jucător aruncă zarul și își deplasează pionul cu atâtea câmpuri cu cât indică valoarea zarului aruncat.
- După fiecare aruncare de „6” se mai aruncă o dată.
- Unele câmpuri sunt benefice pentru jucători, ajutându-i să înainteze (câmpurile numerotate cu numerele: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Alte câmpuri sunt nefavorabile. Cine se oprește pe un astfel de câmp va trebui să treacă pe câmpul indicat. (Aceste câmpuri sunt: 19, 25, 41, 46).
- Dacă un anumit jucător se oprește pe câmpul ocupat deja de un alt jucător, trebuie să se retragă la locul ocupat anterior.



### CÂȘTIGATORUL

Câștiga acel jucător care ajunge primul pe câmpul numerotat cu 49.

### ATENȚIE!

Pentru a ajunge la numărul 49 și a câștiga partida, jucătorul trebuie să arunce cu zarul exact valoarea necesară. Dacă aruncă o altă valoare, pierde tura. Își recâștiga dreptul de a arunca din nou abia în turele următoare. Succes!





## Лудо

Вік: 4+  
Гравці: 2-4  
Час гри: 10-25 хв.



Приведіть усі пішаки в будиночок. Остерігайтесь своїх противників, яких ви обов'язково зустрінете на шляху. Кому найбільше пощастить у киданні кубика?

### Вміст коробки:

• дошка • кубик для гри • 16 пішаків 4-х кольорів • інструкція

### ПІДГОТОВКА

1. Розкладіть дошку в місці, де відбудеться гра.
2. Виберіть комплект 4 пішаків відповідного кольору і поставте їх у початкову клітинку того самого кольору.
3. Гру розпочинає наймолодший гравець. Далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.



### ГРА

Щоб ввести пішака в гру потрібно на кубіку викинути 1 очко. Маєте 3 спроби. Якщо вам не вдасться викинути «1», то черга переходить до наступного гравця. Кидайте кубиком і пересувайте пішаків на стільки клітинок, скільки очків випаде на кубіку:

- Якщо в процесі гри ви викинете 6 очок, надається додатковий хід, під час якого можна пересунути будь-якого пішака на дошці.
- Якщо пішак вже в грі і ви вноу викинули «1», то можна або пересунути пішака на 1 клітинку вперед, або ввести в гру нового пішака.
- На одній стартовій клітинці може бути розташований тільки один пішак. Якщо ви потрапите на клітинку, вже зайняту пішаком суперника, то цей пішак збивається і повертається на початкову клітинку.
- Щоб привести пішака до будиночку, ви маєте викинути точно таку кількість очків, яка потрібна для того, аби перейти до вільної клітинки-«будиночку». Необов'язково займати місця в будиночку по черзі. Якщо викинете неправильну кількість очків, щоб зайняти вільну клітинку будиночка а на дошці немає пішаків, які можна було б пересунути на дошці, ви пропускаєте хід.

### ПЕРЕМОГА

Перемагає гравець, який першим приведе усі свої пішаки до «будиночку». Щастя!





## Змії та драбини

Вік: 4+  
Гравці: 2-4  
Час гри: 10-25 хв.



Візьміть участь у гонці, сповненій несподіваних поворотів. На своєму шляху ви потряплатимете на поля, які віддалятимуть вас від цілі, а також на такі, які дозволять швидше дістатися до мети. Хто стане переможцем?

### Вміст коробки:

• дошка для гри • 4 пішаки • кубик • інструкція

Гонки щойно розпочались, розкладіть дошку, виберіть свої пішаки і за допомогою жеребкування виберіть гравця, який розпочне гру. Хто перший дійде до мети - ви скоро дізнаєтесь! Далі хід переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою.

### ГРА:

• Кожен гравець вибирає свій колір пішака. Потім пішаки розміщуються на стартову клітинку, позначену цифрою «1».

• Гравці по черзі кидають кубик і пересувають пішаків на кількість клітинок, що випала на кубіку.

• Якщо гравець викине на кубіку «6», то він має право ще раз кинути кубиком.

• Деякі клітинки є щасливими і переносять пішаків на кілька клітинок вперед (клітинки 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).

• Деякі клітинки нещасливі. Якщо пішак потрапить на таку клітинку, то повернеться назад «змійкою» (це клітинки 19, 25, 41, 46).

• Якщо ваш пішак потрапить в клітинку, зайняту іншим гравцем, ви маєте пересунути пішака на клітинку, з якої почався останній хід.



### ПЕРЕМОГА

У грі перемагає гравець, який першим добереться до клітинки 49.

### УВАГА!

Щоб дістатися клітинки 49 і виграти гру, гравець має викинути певну кількість очок на кубіку, якої йому не вистарчає до фінішу. Якщо гравець викине іншу кількість очок, то він втрачає свій хід і може поспробувати щастя тільки під час наступного ходу. Щастя!





## Ludo

Amžius: nuo 4 metų  
 Žaidėjų skaičius: 2–4  
 Žaidimo laikas: 10–25 min.



Atveskite visas figūrėles į namelį. Saugokitės varžovų, kuriuos tikrai sutiksite savo kelyje. Kam geriau seksis mėtyti kauliuką?

### Rinkinyje yra:

• 1 žaidimo lenta • 1 kauliukas • 16 keturių spalvų figūrėlių • 1 žaidimo instrukcija

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Žaidimo lentą išskleiskite ten, kur žaisite.
2. Išsirinkite žaidimo figūrėlių rinkinį (rinkinys – vienos spalvos figūrėlės) ir pastatykite jas ant atitinkamos spalvos įžanginio laukelio žaidimo lentoje.
3. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.



### ŽAIDIMO EIGA

Norėdami savo žaidimo figūrėlę pastatyti ant pradžios laukelio, kauliuku turite išridenti 1 tašką – tam turite tris bandymus. Jei po trijų bandymų 1 taško išridenti nepavyksta, eilė žaisti tenka kitam žaidėjui. Žaidimo metu meskite kauliuką ir perkeltite savo figūrėles per tiek laukelių, kiek taškų iškrito:

- Jei kauliuku išridenate 6 taškus, gaunate papildomą ėjimą ir galite paeiti su bet kuria savo ant žaidimo lentos esančia figūrėle.
- Jei savo žaidimo figūrėlę pastatėte ant pradžios laukelio ir vėl išridenate 1 tašką, galite rinktis – perkelti figūrėlę per 1 laukelį arba ant pradžios laukelio pastatyti dar vieną savo figūrėlę.
- Ant vieno laukelio vienu metu gali stovėti tik viena figūrėlė. Jei atsistojate ant laukelio, kuriame jau yra jūsų priešininko figūrėlė, šią priešininko figūrėlę numušate ir ji turi grįžti atgal į įžanginį laukelį.
- Norėdami pastatyti savo figūrėlę ant laisvo finišo laukelio, turite išmesti tikslų taškų skaičių, kurio reikia, kad jūsų figūrėlė galėtų ten atsistoti. Ant finišo laukelių figūrėles galite statyti bet kokia tvarka. Jei neišridenate tikslaus taškų skaičiaus ir ant nei vieno iš finišo laukelių savo figūrėlės pastatyti negalite, o ant žaidimo lentos daugiau nėra jūsų figūrėlių, kurias galėtumėte perkelti į priekį, praleidžiate ėjimą.

### LAIMĖJIMAS

Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sustatęs visas savo figūrėles ant finišo laukelių. Sėkmės!



## Gyvatės ir kopėčios



Amžius: nuo 4 metų  
 Žaidėjų skaičius: 2–4  
 Žaidimo laikas: 10–25 min.



Tapkite netikėtų veiksmo posūkių kupinų lenktyvių dalyviu. Jūsų kelyje pasitaikys langelių, tiek atitolinančių nuo tikslo, tiek leidžiančių greičiau pasiekti finišą. Kas taps laimėtoju?

### Rinkinyje yra:

• 1 žaidimo lenta • 4 figūrėlės • 1 kauliukas • Taisyklės

Lenktynės prasideda! Atverskite žaidimo lentą, pasirinkite figūrėlės ir išsiskaičiuokite, kuris pradės žaidimą. Netrukus išsiaiškinsite, kas taps laimėtoju! Žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

### ŽAIDIMAS:

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną spalvotą figūrėlės. Tuomet figūrėlės pastatomos ant pradžios laukelio, pažymėto skaičiumi „1“.
- Žaidėjai iš eilės meta kauliuką ir perkelia figūrėlės į priekį tiek laukelių, kiek taškų iškrito. Jei išridenate 6 taškus, perkėlė savo figūrėlę, ėjimą galite pakartoti.
- Kai kurie laukeliai yra laimingi ir į juos patekusios jūsų figūrėlės gali būti perkeltos į priekį per kelis laukelius (laimingi laukeliai: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Kiti laukeliai yra nelaimingi. Jei jūsų figūrėlė pateks į tokį laukelį, turėsite sugrįžti „gyvate“ atgal (nelaimingi laukeliai: 19, 25, 41, 46).
- Jei jūsų figūrėlė patenka į kito žaidėjo jau užimtą laukelį, savo figūrėlę turite perkelti atgal į laukelį, kuriame pradėjote ėjimą.



### LAIMĖJIMAS

Laimi žaidėjas, kurio figūrėlė pirmoji pasiekia 49 laukelį.

### PASTABA

Tam, kad patektumėte į 49 laukelį ir laimėtumėte žaidimą, turite išmesti tiksliai tokį skaičių, kiek trūksta iki paskutinio laukelio. Išmetę kitokį skaičių, palikite savo figūrėlę vietoje ir bandykite sėkmę kitą kartą. Sėkmės!





## Ludo

Vecums: 4+  
Spēlētāju skaits: 2–4  
Spēles ilgums: 10–25 min



Vediet visas figūras uz māju. Uzmanieties no pretiniekiem, kurus noteikti satiksiet ceļā. Kam būs vairāk paveicies, metot kauliņus?

### Komplektā ietilpst:

• Spēles laukums • Metamais kauliņš • 16 spēles figūras 4 krāsās • Instrukcija

### SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

1. Nolieciet spēles laukumu izvēlētajā vietā.
2. Izvēlieties 4 vienādas krāsas spēles figūras un nolieciet tās pašas krāsas starta lauciņā.
3. Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka, kurš atrodas pa kreisi no iepriekšējā spēlētāja.



### SPĒLES GAITA

Lai ievadītu figūru spēlē, jāuzmet „1”. Dalībniekam ir 3 mēģinājumi. Ja spēles dalībniekam neizdodas uzmet „1”, gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka.

Metiet kauliņu un pārvietojiet figūras atbilstoši uzmetajam skaitam:

- Ja jūs uzmetāt „6”, jums tiek piešķirts papildus gājiens. Veiciet gājienu ar jebkuru savu uz spēles laukuma esošo spēles figūru.
- Ja jūsu figūra jau ir ievadīta spēlē, bet jūs vēlreiz uzmetāt „1”, jums ir divas iespējas: pārvietot figūru pa 1 lauciņu uz priekšu vai ievadīt spēlē otru figūru.
- Vienā lauciņā var atrasties tikai viena spēles figūra. Ja jūsu spēles figūra ir nokļuvusi lauciņā, kur jau ir cita spēlētāja figūra, jūsu kauliņš paliek lauciņā, taču cita spēlētāja kauliņam jāatgriežas savā starta lauciņā.
- Lai spēles figūra nonāktu savā finiša vietā, jāuzmet precīzs punktu skaits, kāds nepieciešams, lai ieņemtu vienu no brīvajām vietām finišā. Vietas finišā nav obligāti jāieņem pēc kārtas. Ja jūsu uzmettais skaits neatbilst lauciņu skaitam, kāds ir nepieciešams, lai ieņemtu vietu finišā, bet uz spēles laukuma vairs nav jūsu spēles figūru, kuras varētu pārvietot pa attiecīgu lauciņu skaitu, jūs izlaižat gājienu.

### UZVARĒTĀJS

Lai uzvarētu, jums pirmajam jāizveid līdz finišam visus savus spēles kauliņus. Lai veicas!





# Čūskas un kāpnes



Vecums: 4+  
Spēlētāju skaits: 2-4  
Spēles ilgums: 10-25 min



Piedalieties sacīkstēs, kas ir negaidītu līkloču pilnas. Savā ceļā jūs saskarsieties ar laukiem, kas jūs attālina no mērķa, kā arī ļauj ātrāk sasniegt finišu. Kurš būs uzvarētājs?

## Komplektā ietilpst:

• Spēles laukums • Četras spēles figūras • Metamais kauliņš • Instrukcija

Sacensība var sākties. Izklājiet spēles laukumu, izvēlieties spēles figūru un ar skaitāmpantiņu nosakiet, kurš sāks spēli. Drīz jūs uzzināsiet, kurš to pirmais pabeigs! Spēle turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā.

## SPĒLES GAITA

- Katrs spēlētājs izvēlas vienu spēles figūru. Pēc tam nolieciet spēles figūras starta lauciņā, kas apzīmēts ar ciparu „1”.
- Spēlētāji secīgi ripina metamo kauliņu un pārvieto uz priekšu savu spēles figūru pa uzņemto punktu skaitu.
- Ja uzmetat sešus punktus, uzreiz pēc spēles figūras pārvietošanas drīkstat atkārtoti ripināt metamo kauliņu.
- Dažos lauciņos uzsmaida veiksmē, un jūs no tiem varat nogādāt spēles figūru vairākus lauciņus uz priekšu (tie ir lauciņi 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Citi lauciņi ir neveiksmīgi. Ja spēles figūra apstājas šādā lauciņā, tai jādodas atpakaļ pa norādīto līniju (tie ir lauciņi 19, 25, 41, 46).
- Ja jūsu spēles figūra apstājas lauciņā, kurā jau atrodas cita spēlētāja figūra, jums jāpārvieto sava spēles figūra atpakaļ uz lauciņu, no kura sākat šo gājieni.



## UZVARĒTĀJS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nogādājis savu spēles figūru 49. lauciņā.

## PIEZĪME!

Lai nonāktu 49. lauciņā un uzvarētu spēlē, jums ir jāuzmet precīzs punktu skaits finiša lauciņa sasniegšanai. Ja uzmetat citu punktu skaitu, izlaidiet šo gājieni, nepārvietojot savu spēles figūru, un centieties uzvest vajadzīgo punktu skaitu nākamajā gājienā. Lai veicas!





## Reis ümber maailma

Vanus: 4+

Mängijaid: 2–4

Mäng kestab: 10–25 min



Vii kõik nupud koju. Pööra tähelepanu vastastele, keda teel kohtad. Kellel on rohkem õnne täringuvisetes?

### Komplektis on:

• 1 mängulaud; • 1 täring; • 16 nelja värvi nuppu; • 1 mängujuhend.

### ETTEVALMISTUS

1. Ava mängulaud ja pane see mängupaika maha.
2. Vali neljast nupust koosnev komplekt ja pane nupud sama värvi stardialale.
3. Mängu alustab noorim mängija. Mängukord liigub edasi päripäeva.



### MÄNGIMINE

Et saaksid oma nupuga minna stardiruudule, pead veeretama 1. Saad seda proovida kolm korda, enne kui mängukord järgmisele mängijale edasi liigub.

Mängulaul liikumiseks veereta täringut ja liiguta oma nuppu saadud täringusilmade arvu võrra edasi.

- Kui veeretad kuue, saad veel ühe käigu, mille jooksul võid mängulaul liigutada oma mis tahes nuppu.
- Kui oled nupuga juba stardiruudule liikunud ja veeretad uuesti ühe, võid nupuga ühe sammu võrra edasi liikuda või panna stardiruudule järgmise nupu.
- Korraga võib stardiruudul olla vaid üks nupp. Kui satud sinna ajal, mil sellel on mõne vastase nupp, oled vastase nupu kinni püüdnud ja see saadetakse tagasi stardialale.
- Selleks, et nupp jõuaks pessa, pead veeretama täpselt pesas oleva vaba ruuduni jäänud sammude jagu silmi. Võid pesa ruute täita mis tahes järjekorras. Kui veeretad sellise arvu silmi, millega nupp ei jõua pesas vaba ruuduni, ja sul ei ole mängulaul ka teisi nuppe, mida liigutada, jääd selle käigu vahele.

### VÕIT

Võidab mängija, kes toob kõik oma nupud esimesena pessa. Õnn kaasa!



## Maod ja redelid



Vanus: 4+  
Mängijaid: 2–4  
Mäng kestab: 10–25 min



Võta osa ootamatute pööretega võidujooksust. Kohtad oma teel nii välju, mis sind eesmärgist eemaldavad, kui ka selliseid, mis kiiremini eesmärki saavutada aitavad. Kes võidab?

### Komplektis on:

• 1 mängulaud; • 4 nuppu; • 1 täring; • 1 mängujuhend.

Võiduajamine sai just hoo sisse. Avage mängulaud, valige endale nupud ja otsustage, kes mängu alustab. Õige pea saab selgeks, kes jõuab esimesena finišisse! Mängukord liigub edasi päripäeva.

### KUIDAS MÄNGIDA?

- Iga mängija valib endale ühe värvilise nupu. Seejärel panevad kõik oma nupu stardipaigale, millel on kirjas number 1.
- Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja liiguvad oma nuppudega edasi saadud täringusilmade arvu võrra samme.
- Kui veeretad kuue, saad pärast oma käiku teha kohe veel ühe käigu.
- Mängulaul on mõni õnnekoht, kuhu maandudes saad oma nuppu mitu sammu edasi liigutada. (Õnnekohad on 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, ja 40).
- Samas on ka mõni õnnetu koht. Kui neile satud, pead tagasi liikuma. (Õnnetud kohad on 19, 25, 41 ja 46).
- Kui su nupp maandub kohal, kus juba on keegi su mängukaaslastest, pead minema tagasi kohale, kust selle käigu ajal liikuma hakkasid.



### VÕIT

Võidab mängija, kes jõuab oma nupuga esimesena numbrini 49.

### NB!

49-ni jõudmiseks ja mängu võitmiseks pead veeretama täpselt nii mitu täringusilma, mitme sammu kaugusel oled viimasest numbrist. Kui saad teise tulemuse, pead oma nupu paigale jätma ja ootama järgmise käiguni, mil saad uuesti proovida. Õnn kaasa!





## LUDO

Dob: 4+  
 Broj igrača: 2 – 4  
 Trajanje igre: 10 – 25 min



Dovedite sve figurice u kućicu. Pazite na svoje protivnike, na koje ćete sigurno naići na putu. Tko će imati više sreće u bacanju kockice?

### Sadržaj kutije:

• 1 ploča • 1 kocka • 16 figurica u 4 bojama • 1 upute za igru

### PRIPREMA

1. Otvorite ploču i postavite je na mjesto na kojemu ćete igrati igru.
2. Odaberite komplet od četiriju figurica i postavite sve svoje figurice na početno mjesto odgovarajuće boje.
3. Najmlađi igrač započinje igru. Igrači se izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.



### PRAVILA IGRE

Svoju figuricu smijete postaviti na polje ako bacanjem kocke dobijete broj 1. Imate tri pokušaja prije nego što drugi igrač dođe na red.

Bacite kocku i pomaknite svoju figuricu u skladu s brojem koji ste dobili bacanjem kocke:

- Ako dobijete broj 6, dobivate pravo na dodatno bacanje kocke nakon kojeg smijete pomaknuti bilo koju od svojih figurica na ploči.
- Ako ste već postavili svoju figuricu na početno polje i opet dobijete broj 1, smijete pomaknuti figuricu za jedno polje ili postaviti svoju drugu figuricu na početno polje.
- Na početnom se polju smije nalaziti samo jedna figurica. Ako dospijete na polje na kojemu se već nalazi protivnička figurica, tada je protivnička figurica ulovljena i vraća se na početno mjesto.
- Da biste svoju figuricu doveli u „kućicu“, bacanjem kocke morate dobiti točan broj koji vam omogućava da figuricu postavite na prazno polje unutar „kućice“. Polja unutar „kućice“ možete zauzimati bilo kojim redoslijedom. Ako dobijete broj koji vam ne omogućava da figuricu postavite na prazno polje u „kućici“, a nemate drugih figurica za kretanje po ploči, propuštate potez.

### POBJEDA

Pobjednik je igrač koji prvi dovede sve svoje figurice u „kućicu“. Sretno!





## ZMIJE I LJESTVE



Dob: 4+  
Broj igrača: 2 – 4  
Trajanje igre: 10 – 25 min



Sudjelujte u utrki prepunoj neočekivanih obrata. Na svom putu ćete naići na polja koja vas udaljavaju od cilja i ona koja omogućavaju brzo stizanje do cilja. Tko će odnijeti pobjedu?

### U kutiji se nalaze:

• 1 igrača ploča • 1 kocka • 4 figurice • 1 priručnik za igru

Utrka je upravo započela. Otvorite ploču, odaberite svoje figurice i brojalicom odredite tko će započeti igru. Uskoro ćete saznati tko će završiti prvi! Igrači se izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.

### PRAVILA IGRE

- Svaki igrač odabire figuricu jedne boje. Zatim postavljate svoje figurice na početno polje označeno brojem „1“.
- Igrači po redu bacaju kocku i pomiču svoje figurice u skladu s brojem koji su dobili bacanjem kocke.
- Ako dobijete broj 6, još ste jednom na potezu nakon što pomaknete figuricu.
- Određena polja donose sreću i omogućuju vam da pomaknete svoju figuricu za nekoliko polja prema naprijed (polja označena brojevima 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Druga polja donose nesreću. Ako vaša figurica dospije na jedno od tih polja, vraća se niz „zmiju“ (polja označena brojevima 19, 25, 41, 46).
- Ako vaša figurica dospije na polje na kojemu se već nalazi figurica drugog igrača, svoju figuricu morate vratiti na polje s kojeg ste započeli svoj prethodni potez.



### POBJEDA

Pobjednik je igrač koji prvi uspije svoju figuricu dovesti do polja broj 49.

### NAPOMENA

Da biste figuricu postavili na polje broj 49 i pobijedili, morate dobiti točan broj da biste dospjeli na posljednje polje. Ako bacanjem kocke ne dobijete odgovarajući broj, svoju figuricu morate ostaviti na polju na kojem se nalazi i okušati sreću tijekom sljedećeg poteza. Sretno!





## Не се сърди, човече

Възраст: 4+

Играчи: 2 – 4

Времетраене: 10 – 25 min



Приберете всички пионки в депото. Бъдете нащрек за противниковите пионки, които ще срещнете по пътя си. Кой ще има най-голям късмет при хвърлянето на зарчето?

### Съдържание на опаковката:

• игрална дъска • 16 пионки в 4 цвята • зар • инструкции за игра

### ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Поставете игралната дъска на мястото, където ще играете.
2. Изберете комплект от 4 пионки от един цвят и ги поставете в базата със същия цвят.
3. Играта започва най-малкият играч. Останалите играчи се включват по посока на часовниковата стрелка.



### ИГРА

За да въведете пионката в играта, трябва да хвърлите със зара 1 точка. Можете да опитате 3 пъти. Ако не успеете да хвърлите „1“, идва ред на следващия играч. Хвърляйте зарчето и премествайте пионките с толкова полета напред, колкото точки показва зарът:

- Ако по време на играта хвърлите 6 точки, пчелите допълнително движение, което можете да направите с произволна от своите пионки върху игралната дъска.
- Ако вече сте въвели своята пионка в играта и отново хвърлите „1“, можете да изберете дали да преместите пионката напред с 1 поле, или да стартирате следващата пионка.
- Върху едно поле може да се намира само една пионка. Ако застанете върху поле, върху което вече има пионка на друг играч, можете да я бутнете и застигнатата пионка се връща в своята база.
- За да въведете пионката в къщичката, трябва да хвърлите точно толкова точки със зара, колкото са необходими да влезете върху някое от свободните полета в къщичката. Местата в къщичката не трябва да се заемат поредно. Ако хвърлите със зара брой точки, който не отговаря на нито една от възможностите за влизане в къщичката, а нямате вече други пионки, които можете да преместите с хвърления брой точки, се отказвате от реда си.

### КРАЙ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който пръв въведе всички свои пионки в къщичката. Успех!





## Пожарникарски стълби и маркучи

Възраст: 4+

Играчи: 2 – 4

Времетраене: 10 – 25 min



Включете се в надпревара, пълна с неочаквани обрати. Ще попадате не само на полета, които ще ви приближават до финалната линия, но и на такива, които ще ви забавят. Кой ще спечели играта?

### Съдържание на опаковката:

• Игрална дъска • 4 пионки • Зар • Инструкции за игра

Точно сега започва състезанието! Отворете игралната дъска, изберете своите пионки и с помощта на броенка изберете кой ще започне пръв играта: скоро ще разберете кой ще стигне пръв до финала! Останалите играчи се включват в играта по посоката на часовниковата стрелка.

### ИГРА

• Всеки играч избира пионка с различен цвят. След това поставя пионката върху стартовото поле, означено с номер 1.

• Играчите хвърлят поред зарчето и се придвижват с толкова полета, колкото показва зарът.

• Ако играчът хвърли „6“, тогава има право да хвърли зара още веднъж.

• Някои от полетата носят късмет на играчите и ги пренасят с няколко полета напред (това са полета с номера: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).

• Някои от полетата носят лош късмет на играчите – който застане върху такова поле, се връща на задните полета (това са полета: 19, 25, 41, 46).

• Ако играчът застане върху поле, върху което вече стои друг играч, трябва да се върне на предишното си място.



### КРАЙ НА ИГРАТА

Играчът, който пръв застане върху поле 49, печели играта.

### ВНИМАНИЕ!

За да застане върху поле 49 и да спечели играта, играчът трябва да хвърли точно толкова точки със зара, колкото полета му липсват до края. Ако хвърли друг брой, губи реда си и може да опита пак, когато е отново на ход. Успех!





## Človek ne jezi se

Starost: 4 +  
Število igralcev: 2–4  
Igralni čas: 10–25 minut



Vse igralne figure povedite do hiše. Pazite na svoje nasprotnike, ki jih boste zagotovo srečali na poti. Kdo bo imel več sreče pri metanju kocke?

### V škatli:

• 1 igralna plošča • 1 kocka • 16 igralnih figur v 4 barvah • 1 navodilo za igro

### PRIPRAVE

1. Odprite ploščo in jo odložite na mesto, kjer boste igrali.
2. Izberite komplet štirih igralnih figur in vse svoje igralne figure postavite na začetno območje ujemajoče se barve.
3. Igro začne najmlajši igralec. Igralci se izmenjujejo v smeri urinega kazalca.



### IGRANJE

Če želite postaviti igralno figuro na polje, morate na kocki vreči številko 1. Na voljo imate tri poskuse, preden pride na vrsto naslednji igralec.

Vrzite kocko in premaknite svojo igralno figuro za število pik na kocki:

- Ko vržete številko 6, ste lahko še enkrat na vrsti, in takrat lahko premaknete katerokoli izmed svojih igralnih figur na plošči.
- Če ste že postavili igralno figuro na začetno polje in še enkrat vržete »1«, lahko premaknete svojo figuro za 1 polje ali postavite drugo igralno figuro na začetno polje.
- Na polju je lahko samo ena igralna figura. Če pristanete na polju, ki je že zasedeno z nasprotnikovo igralno figuro, je druga igralna figura zajeta in se vrne v začetno območje.
- Če želite svojo igralno figuro pripeljati v »domače območje«, morate vreči točno tako številko, da lahko pristanete na praznem polju v »domačem območju«. Polja »domačega območja« lahko zasedete brez posebnega vrstnega reda. Če vržete številko, ki vam ne dovoljuje, da bi pristali na prostem polju »domačega območja« in nimate drugih igralnih figur za premikanje na plošči, je na vrsti drug igralec.

### ZMAGA

Igralec, ki prvi povede vse svoje igralne figure v »domače območje«, je zmagovalec. Vso srečo!





## Kače in lestve

Starost: 4 +  
Število igralcev: 2–4  
Igralni čas: 10–25 minut



Sodelujte v dirki, polni nepričakovanih preobratov. Na svoji poti boste naleteli na polja, ki vas odpeljejo stran od cilja, pa tudi na tista, ki vam omogočajo, da hitreje pridete na cilj. Kdo bo zmagovalec?

### V škatli:

• 1 igralna plošča • 1 kocka • 4 igralne figure • 1 navodilo za igro

Dirka se je pravkar začela. Odprite plošči, izberite svoje figure in z izštevanko določite, kdo bo začel z igro. Kmalu boste izvedeli, kdo bo končal na prvem mestu! Igralci se izmenjujejo v smeri urinega kazalca.

### IGRANJE

- Vsak igralec izbere figuro ene barve. Nato svoje figure odložite na začetno polje, ki je označeno s številko »1«.
- Igralci izmenično mečejo kocko in premikajo svoje figure za število polj, ki je enako številu na kocki.
- Če vržete številko 6, ste lahko po premiku figure takoj ponovno na vrsti.
- Nekatera polja prinašajo srečo in vaša figura odnesejo nekaj polj naprej (polja št. 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Nekatera polja prinašajo nesrečo. Če vaša figura pristane tam, se vrne po »kači« (polja št. 19, 25, 41, 46).
- Če vaša figura pristane na polju, ki je že zasedeno s figuro drugega igralca, morate premakniti svojo figuro nazaj na polje, kjer se je začela vaša zadnja poteza.



### ZMAGA

Igralec, ki prvi odloži svojo figuro na polje št. 49 je zmagovalec.

### OPOMBA

Da bi pristali na polju št. 49 in zmagali v igri, morate vreči točno število, da dosežete končno polje. Če vržete drugo število točk, morate figuro pustiti na trenutnem mestu, nato pa lahko srečo poskusite, ko boste ponovno na vrsti. Vso srečo!





## Ludo

Ikä: 4+  
Pelaajia: 2–4  
Pelin kesto: 10–25 min.



Saattakaa nappulat kotiin. Varokaa vastustajia, jotka kohtaatte matkalla. Kenellä on eniten onnea nopan heitossa?

### Laatikon sisältö:

• pelilauta • noppa • 16 nappulaa 4:llä värillä • peliohje

### PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1. Levittäkää pelilauta paikkaan, jossa aiotte pelata.
2. Valitkaa 4:n nappulan setti samoilla väreillä ja asettakaa ne samanväriseen tukikohtaan.
3. Pelin aloittaa nuorin pelaaja. Vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.



### PELIN KULKU

Pelinappulan saa mukaan peliin heittämällä nopalla silmäluvun 1. Voit yrittää 3 kertaa peräkkäin. Mikäli et onnistu heittämään „1”, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Heitä noppaa ja siirrä pelinappuloita nopan silmäluvun osoittaman määrän mukaan:

- Jos heität pelin aikana nopalla „6”, saat ylimääräisen siirron, jonka voit tehdä millä tahansa pelilaudalla sijaitsevalla pelinappulallasi.
- Kun olet jo saanut jonkun pelinappulasi mukaan pelilaudalle ja heität nopalla 1, voit valita, siirrätkö nappulaasi yhden kentän vai otatko toisen pelinappulan mukaan peliin.
- Yhdellä kentällä voi olla ainoastaan yksi nappula. Jos astut kenttään, jossa jo on toinen nappula, kaada se, jolloin kaadettu nappula palautetaan kotikenttäänsä.
- Voit siirtää nappulan kotiin heittämällä nopalla juuri sen silmäluvun, joka tarvitaan johonkin kotona sijaitsevaan vapaana olevaan kenttään siirtymiseen. Kotona sijaitsevia kenttiä ei tarvitse täyttää järjestyksessä. Jos heität sellaisen silmäluvun, jolla et pääse täyttämään kenttää kodista, ja sinulla ei pelilaudalla enää ole nappulaa, jota voisit liikuttaa tämän silmäluvun osoittaman kenttien määrän, vuorosi peruuntuu.

### VOITTAJA

Se voittaa, joka ensimmäisenä onnistuu siirtämään kaikki pelinappulansa kotiin. Onnea peliin!





## Käärmeet ja tikapuut

Ikä: 4+

Pelaajia: 2–4

Pelin kesto: 10–25 min.



Osallistu kilpailuun, joka on täynnä odottamatto mia käänteitä. Matkalla törmäät kenttiin, jotka erottavat sinut määränpäästäsi ja joiden avulla pääset maaliin nopeammin. Kuka voittaa?

### Laatikon sisältö:

• pelilauta • 4 nappulaa • noppa • peliohje

Kilpailu alkaa, joten, levittääkää pelilautaa, valitkaa itsellenne nappulat ja arpokaa henkilö, joka aloittaa pelin. Kuka on ensimmäisenä maalissa? Se selviää pian! Vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

### PELIN KULKU

- Jokainen pelaaja valitsee pelinappulansa värin. Sen jälkeen pelaajat asettavat nappulansa 1:llä merkittyyn lähtökenttään.
- Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtyvät nopan silmäluvun osoittaman määrän kenttiä.
- Pelaaja, joka heittää nopalla silmäluvun 6, on oikeutettu toiseen heittovuoroon.
- Tietyt kentät edesauttavat pelaajia ja siirtävät heitä muutaman kentän eteenpäin (nämä ovat kentät: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Tietyt kentät ovat vahingoksi pelaajille ja siirtävät heitä muutaman kentän taaksepäin (nämä kentät ovat: 19, 25, 41, 46).
- Jos pelaaja astuu kenttään, jossa on jo toinen pelaaja, täytyy hänen palata aikaisempaan sijaintiinsa.



### VOITTAJA

Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee kenttään 49, voittaa.

### HUOM!

Päästäkseen kenttään numero 49 ja voittaakseen pelin, pelaajan pitää heittää tasaluku. Jos pelaaja heittää esimerkiksi silmäluvun 5 ja kotiin on matkaa neljä kenttää, menettää hän vuoronsa ja pääsee kokeilemaan onneaan seuraavalla heittovuorollaan. Onnea peliin!





## Fia

Ålder: 4+  
Spelare: 2-4  
Speltid: 10-25 min.



Led alla pjäser till mitten. Se upp för era motspelare, ni kommer säkert att träffa dem på vägen. Vem har tur med tärningen?

### Innehåll:

• spelplan • tärning • 16 pjäser i 4 färger • spelregler

### FÖRBEREDELSE

1. Lägg ut spelplanen.
2. Välj 4 pjäser var och placera pjäserna vid startrutorna med samma färg som dina pjäser.
3. Låt den yngsta spelaren börja. Fortsätt sedan spelet medsols.



### SPELET

För att få börja spela måste du få en etta (1). Du får tre kast. Om du inte lyckas få en etta går turen över till nästa spelare.

Kasta tärningen och gå fram lika många steg som tärningen visar:

- Om du får en sexa (6) får du ett extra kast som du kan använda för en egen valfri pjäs på spelplanen.
- Om du redan fått ut en spelpjäs på spelplanen och sedan kastar en etta (1) med tärningen igen, får du själv bestämma om du vill fortsätta framåt med din pjäs eller om du vill flytta en av dina andra pjäser från startrutorna.
- Man får bara ha en pjäs på en spelruta åt gången. Om du hamnar på samma spelruta som en annan spelare redan står på – knuffar du ut pjäsen som då får återvända till startrutorna.
- För att nå målet i mitten av spelplanen, behöver du få exakt rätt antal steg på tärningen. Du kan stå på vilken spelruta du vill inom målplatserna. Om du kastar tärningen utan att få antalet steg som krävs för att kunna nå en spelruta i målet och inte har någon annan pjäs kvar som du kan flytta på planen, får du stå över till nästa kast.

### VINNAREN

Den som först får in alla sina pjäser i mål vinner spelet. Lycka till!!





## Ormar och stegar

Ålder: 4+  
Spelare: 2-4  
Speltid: 10-25 min.



Delta i en löptävling med många oväntade vändningar. På vägen finns både rutor som hindrar er och sådana som hjälper er att nå målet snabbare. Vem vinner?

### Innehåll:

• spelplan • tärning • 4 pjäser • spelregler

Loppet har precis börjat. Lägg ut spelplanen, välj pjäser och bestäm vem som börjar (till exempel med hjälp av en ramsa). Spela medsols. Snart får ni se vem som kommer först i mål!

### SPELET

- Varje spelare väljer sin pjäs och ställer den på startrutan med nummer "1".
- Spelarna kastar tärningen i tur och ordning och går fram så många steg som tärningen visar.
- Får man en sexa, har man rätt till ett extra tärningskast.
- Några av rutorna är lyckorutor och flyttar spelaren några steg framåt (rutor med nummer: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Några andra är otursrutor – den som stannar på en av dessa rutor måste backa några steg (rutor med nummer: 19, 25, 41, 46).
- Om man hamnar på samma spelruta som en annan spelare redan står på, måste man backa till sin senaste ruta.



### VINNAREN

Den som först kommer till ruta 49 vinner spelet.

### OBS!

För att få komma till ruta 49 måste man få exakt rätt antal steg på tärningen. Om stegen på tärningen är fler än antalet steg som skiljer spelaren från sista rutan, står man över sin tur till nästa kast. Lycka till!







## LUDO

Fra: 4 år  
Antal deltagere: 2 - 4  
Spilletid: 10 - 25 min



Bring alle brikker i hus. Pas på jeres modstandere, som I helt sikkert vil møde undervejs. Hvem vil have mere held i terningekast?

### Æskens indhold:

• 1 spillebræt • 1 terning • 16 brikker i 4 farver • 1 spillevejledning

### FORBEREDELSE

1. Åbn spillebrættet og anbring det der, hvor I vil spille.
2. Vælg brikker og placér dem alle i det startområde, der passer til farven på brikkerne.
3. Yngste deltager starter. Deltagerne skiftes til at spille, og omgangen går på tur i urets retning.



### SPILLEREGLER

For at kunne placere en af dine brikker på feltet, skal du slå en etter med terningen. Du har tre forsøg, før det er næste deltagers tur.

Slå terningen og flyt den det antal øjne som terningen viser:

- Hvis du slår en sekser, får du lov til at slå igen, og kan flytte en hvilken som helst af dine brikker på brættet.
- Hvis du allerede har en brik på startfeltet og du slår endnu en etter, kan du enten flytte din brik et felt fremad eller stille endnu en brik ud på startfeltet.
- Der må kun stå én brik på hvert felt. Hvis du lander på et felt, hvor der allerede står en af dine modspilleres brikker, slår du denne anden brik hjem til sit startområde.
- For at få din brik helt ind i sit "hjemmeområde", skal du slå det nøjagtige antal øjne, og lande på et tomt felt inde i hjemmeområdet. Du kan tage felterne i hjemmeområdet i vilkårlig rækkefølge. Hvis du slår et antal øjne, der ikke giver dig lov til at lande på et tomt felt i hjemmeområdet, og du ikke har andre brikker på spillebrættet, som du kan flytte med, så går du glip af din tur.

### VINDEREN

Den deltager, der først får alle sine brikker ind i sit hjemmeområde er vinderen. Held og lykke!



## SLANGER OG STIGER



Fra: 4 år  
Antal deltagere: 2 - 4  
Spilletid: 10 - 25 min



Deltag i et løb fuld af overraskelser. På vejen vil I komme på tværs af felter, der enten flytter jer længere væk fra eller tættere på målet. Hvem mon der vinder?

### Æskens indhold:

- 1 spillebræt • 1 terning • 4 brikker • 1 spillevejledning

Løbet er lige begyndt. Åbn spilbrættet, vælg dine brikker og slå om hvem der skal starte spillet. Snart vil I vide, hvem der kommer først i mål! Deltagerne skiftes til at slå, og omgangen går i urets retning.

### SPILLEREGLER

- Hver deltager vælger en brikfarve. Placér brikkerne på startfeltet, der hvor der står "1".
- Deltagerne skiftes til at slå med terningen, og flytter deres brik, det antal felter der svarer til det antal øjne, som terningen viser.
- Hvis du slår en sekser, får du lov til at slå igen.
- Nogle felter bringer held hvor du får lov til at flytte din brik flere felter fremad (fx 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Andre felter bringer uheld. Hvis din brik lander der, skal du gå tilbage ved at følge slangen (fx 19, 25, 41, 46).
- Hvis din brik lander på et felt, hvor der allerede står en brik der tilhører din modspiller, skal du flytte din brik tilbage til det felt hvor du kom fra.



### VINDEREN

Den deltager der først får sin brik frem til felt nr 49 er vinderen.

### BEMÆRK

For at kunne lande på felt nr. 49 og vinde spillet, skal du slå det nøjagtige antal øjne for at nå det sidste sidste felt. Hvis du slår et andet antal øjne, skal du lade din brik blive stående og prøve igen næste gang det er din tur. Held og lykke!





## Ludo

Alder: 4+  
Antall spillere: 2–4  
Spilletid: 10–25 minutter



Få alle brikkene dine hjem. Vær obs på motstanderne dine som du vil møte på veien. Hvem har mest flaks når terningen kastes?

### Eskens innhold:

• brett • terning • 16 brikker i fire forskjellige farger • anvisninger

### FORBEREDELSE

1. Legg ut brettet der dere skal spille.
2. Velg et sett med fire brikker i ønsket farge og plasser dem i båsen med samme farge.
3. Den yngste spilleren begynner. Spillerne kaster så terningen etter tur i retning med klokken.



### SLIK SPILLER DERE

For å kunne flytte en brikke ut av båsen, må du kaste en 1-er på terningen. Du har tre forsøk. Hvis du ikke får en 1-er, er det neste spiller sin tur.

Kast terningen og flytt brikkene etter hvor mange øyne du får på terningen:

- Hvis du får en 6-er, får du et ekstra kast som du kan bruke for hvilken som helst av brikkene dine på brettet.
- Hvis du allerede har en brikke på brettet og du kaster en 1-er igjen, kan du velge om du vil flytte brikkene ett felt fremover eller ta en annen brikke ut av båsen.
- Det kan kun være én brikke på ett felt. Hvis du ender opp på et felt der det allerede står en annen brikke, slår du den brikken tilbake til båsen.
- Du kan bare flytte en brikke inn i huset hvis du får nøyaktig antall øyne på terningen til å komme på et av de ledige feltene i huset.

Du trenger ikke å fylle feltene i huset i rekkefølge. Hvis du kaster terningen og ikke får antallet øyne du trenger for å flytte brikkene til et felt i huset, og du ikke har en annen brikke du kan flytte, står du over turen din.

### SLIK VINNER DU

Den første som får alle brikkene sine hjem, vinner! Lykke til!



## Stigespill

Alder: 4+

Antall spillere: 2–4

Spilletid: 10–25 minutter



Delta i et kappløp fullt av uventede vendinger. Du kan ende opp på spesielle felt som enten hjelper deg nærmere mål eller sender deg bakover. Hvem vinner?

### Eskens innhold:

- brett • terning • 4 brikker • anvisninger

Kappløpet er i gang. Legg ut brettet, velg brikkene og bruk en telleregule for å avgjøre hvilken spiller som skal starte. Hvem kommer først i mål? Vent og se! Spillerne kaster så terningen etter tur i retning med klokken.

### SLIK SPILLER DERE

- Hver spiller velger en brikkefarge. Så setter de brikken sin på startfeltet (felt nr. 1).
- Spillerne kaster terningen etter tur og flytter brikkene etter hvor mange øyne de får på terningen.
- Hvis en spiller får en 6-er, får hen et ekstra kast.
- Noen felt bringer lykke og flytter spillerne noen felt fremover (felt med tallene 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35 og 40).
- Enkelte felt bringer uflaks og vil flytte spillerne noen felt bakover (felt med tallene: 19, 25, 41 og 46).
- Hvis en spiller ender opp på et felt der det allerede står en annen brikke, må spilleren gå tilbake til sitt forrige felt.



### SLIK VINNER DU

Den første spilleren som ender opp på felt nr. 49, vinner spillet.

### ADVARSEL!

For å ende opp på felt nr. 49 og vinne spillet, må spilleren kaste terningen og få nøyaktig antall øyne som trengs. Hvis spilleren kaster et annet tall, må hen vente til neste gang det er hans/hennes tur. Lykke til!





## Ludo

Age: 4+

Number of players: 2–4

Playing time: 10–25 min



Lead all pawns to the house. Watch out for your opponents that you will surely meet along the way. Who will be luckier in rolling the dice?

### In the box:

• 1 game board • 1 dice • 16 pawns in 4 colours • 1 game instruction

### PREPARATIONS

1. Open the board and put it down in the place where you are going to play.
2. Choose a set of four pawns and place all your pawns in the starting area of the matching colour.
3. The youngest player starts the game. The players take their turns clockwise.



### PLAYING

To be allowed to place your pawn on a square, you must roll 1 pip on the dice. You will have three attempts before the next player takes their turn.

Roll the dice and move your pawn by the number of pips on the dice:

- When your roll 6 pips, you are granted an additional turn during which you can move any of your pawns on the board.
- If you have already placed a pawn on the starting square and you roll another “1”, you may either move your piece by 1 square or put another pawn of yours on the starting square.
- Only one pawn may occupy one square. Should you land on the square already occupied by an opponent’s pawn, the other pawn is captured and returns to the starting area.
- In order to bring your pawn into the “home area”, you must roll the exact number of pips allowing you to land on a vacant square within the “home area”. You can occupy the “home area” squares in no particular order. If you roll a number of pips which does not allow you to land on a vacant “home area” square and you have no other pawns to move on the board, you miss your turn.

### WINNING

The first player to bring all their pawns into the “home area” wins the game. Good luck!





# Snakes and Ladders



Age: 4+  
Number of players: 2–4  
Playing time: 10–25 min



Take part in a race full of unexpected twists. On your way, you will come across fields that either take you away from your destination or allow you to reach the finish line faster. Who will be the winner?

## In the box:

• 1 game board • 1 dice • 4 pawns • 1 game instruction

The race has just started. Open the board, choose your tokens and count-out who will start the game. Soon, you will find out who will finish it first! Players take their turns clockwise.

## PLAYING

- Each player chooses one colour token. Then, place your tokens on the starting square which is marked with number “1”.
- The players roll the dice in turns and move their tokens by the number of squares equal to the number of pips on the dice.
- If you roll 6 pips, you may, after moving, immediately take another turn.
- Some squares are lucky and take your token several squares forward (squares nos. 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Other squares are unlucky. If your token lands there, it goes back along the “snake” (squares nos. 19, 25, 41, 46).
- If your token lands on a square which is already occupied by another player’s token, you must move your token back to the square where your last move started.



## WINNING

The first player to bring their token to square no. 49 wins the game.

## NOTE

In order to land on square no. 49 and win the game, you must roll the exact number to reach the final square. If you roll another number of pips, you must leave your token in place and may try your luck during your next turn. Good luck!



Disney  
PRINCESS

Copyright © by Trefl SA, 2022  
Trefl S.A., ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

©Disney  
[www.Disney.com](http://www.Disney.com)

