

## NL piraten slangen en ladders & mens erger je niet

**Inhoud:**  
1 dubbelzijdig speelbord, 16 fiches, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 1 beker

### PIRATEN SLAGEN EN LADDERS

**Doel**  
Ontsnappen aan de slangen en de finish halen.

#### Spelregels

- De spelers kiezen een pion en zetten deze op start. De jongste speler begint door met de dobbelsteen te gooien en verplaatst de pion het aantal ogen dat met de dobbelsteen wordt gegooid. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als een speler op een vakje onder aan een ladder landt, moet de speler zijn pion op het vakje bovenaan de ladder zetten. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als een speler op een vakje met een kop van een slang landt, moet de speler zijn pion op het vakje onderaan de staart van de slang zetten. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel is uit wanneer één van de spelers de finish haalt. Spelers moeten het exacte aantal ogen gooien om uit te zijn.

#### De winnaar

De winnaar is de eerste speler die de finish haalt.

### PIRATEN MENS ERGER JE NIET

**Doel**  
De eerste speler die met alle gekleurde fiches de schat in het midden van dezelfde kleur bereikt, heeft gewonnen. Blauwe fiches horen bij de zak met geld, rode fiches horen bij de schatkist, groene fiches bij de juwelen en de gele fiches horen bij de kroon.

#### Spelregels

- Spelers kiezen een kleur en zetten hun vier fiches in het startgebied met figuurtjes in dezelfde kleur.
- De jongste speler begint met het gooien van de dobbelsteen en probeert een zes te gooien. Spelers moeten een zes gooien om een pion vanuit het startgebied op het startvakje in het spel te brengen. N.B. Zeer jonge spelers hoeven bij aanvang van het spel geen zes te gooien.
- Spelers met meer dan één fiche in het spel moeten altijd een zes gooien om een fiche uit het startgebied te verplaatsen.
- Zodra alle fiches in het spel zijn, gooien de spelers om beurten met de dobbelsteen. De fiches worden het aantal gegooiden ogen verplaatst.
- Als een fiche van een speler bovenop de fiche van een andere speler landt, moet de onderste fiche worden teruggelgd op het startgebied en mag deze pas in het spel worden gebracht nadat de speler een zes heeft gegooid.
- Zodra de fiche van een speler bijna helemaal rond is gegaan, wordt deze langs de gekleurde pijl omhoog naar de schat in het midden verplaatst. De schat kan alleen worden bereikt door het exacte aantal ogen te gooien. Wanneer er bijvoorbeeld slechts drie vakjes over zijn en de speler gooit vier, dan moet de speler op de volgende beurt wachten of indien mogelijk een andere fiche verplaatsen.

#### De winnaar

De winnaar is de persoon die de vier fiches allemaal bij de schat kan leggen.

## I scale e serpenti & ludo

**Contiene:**  
1 tabellone a due facce, 16 pedine, 4 segnalini, 1 dado, 1 bicchiere

### SCALE E SERPENTI DEI PIRATI

**Obiettivo**  
Sfuggire ai serpenti e raggiungere la casella di arrivo.

#### Come si gioca

- I giocatori scelgono un segnalino e lo pongono sulla casella di partenza. Il più giovane lancia il dado e si sposta del numero di caselle indicato. Il turno passa al giocatore successivo.
- Se un giocatore arriva su una casella contrassegnata dal fondo di una scala, deve spostare il suo segnalino fino alla cima della scala. Il turno allora passa alla persona successiva.
- Se un giocatore arriva su una casella contrassegnata dalla testa di un serpente, deve far retrocedere il proprio segnalino fino in fondo alla coda e il turno passa alla persona successiva.
- Il gioco finisce quando un giocatore arriva sull'ultima casella. Per raggiungere la fine bisogna lanciare il numero esatto.

#### Il vincitore

Vince il primo giocatore che raggiunge la casella di arrivo.

### LUDO DEI PIRATI

**Obiettivo**  
Essere il primo giocatore a muovere tutte le proprie pedine colorate lungo l'intero percorso del tabellone fino ad arrivare al tesoro corrispondente, situato al centro. Le pedine blu devono raggiungere il sacco di monete, le rosse lo scrigno, le verdi i gioielli e le gialle la corona.

#### Come si gioca

- I giocatori scelgono un colore e collocano le loro quattro pedine sulla base di partenza contrassegnata da figure dello stesso colore.
- Il giocatore più giovane lancia il dado e cerca di ottenere un sei. Soltanto con un sei si può far uscire una pedina dalla base di partenza e disporla sulla casella iniziale del percorso. N.B. Per i giocatori più piccoli, non è necessario ottenere un sei per uscire dalla base.
- I giocatori possono avere allo stesso tempo più pedine sul percorso, ma devono sempre ottenere un sei per far uscire una pedina dalla base.
- Una volta che le pedine sono sul percorso, i giocatori lanciano a turno il dado e spostano una delle loro pedine del numero di caselle corrispondente.
- Se una pedina di un giocatore si ferma sopra quella di un altro, la pedina di sotto deve tornare alla base di quel giocatore e può uscire nuovamente sul percorso solo quando quel giocatore ottiene un sei.
- Una volta che la pedina di un giocatore ha quasi terminato il giro dell'intero tabellone, prosegue lungo freccia colorata che conduce al tesoro. Si può raggiungere il tesoro solo lanciando il numero esatto. Per esempio, se mancano solo tre caselle e il dado segna quattro, il giocatore deve aspettare il turno successivo o, se può, muovere un'altra pedina.

#### Il vincitore

Vince il primo giocatore che raggiunge il tesoro con tutte e quattro le proprie pedine.

## E Serpientes y escaleras pirata/ parchís pirata

**Contenido:**  
1 tablero de dos caras, 16 fichas, 4 peones, 1 dado y 1 cubilete

### SERPIENTES Y ESCALERAS PIRATA

**Objetivo**  
Escapar de las serpientes y llegar hasta la última casilla.

#### Cómo jugar

- Los jugadores deben elegir un peón y colocarlo en la casilla «start». El jugador más joven empieza el juego lanzando el dado y moviendo su peón el número de casillas que indica el dado. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.
- Si un jugador cae en una casilla situada al pie de una escalera, deberá mover su peón hasta la casilla situada al final de la escalera antes de que el turno pase al siguiente jugador.
- Si un jugador cae en una casilla en la que aparece la cabeza de una serpiente, deberá mover su peón hasta la casilla situada al final de la cola de la serpiente antes de que el turno pase al siguiente jugador.
- El juego termina cuando un jugador alcanza la última casilla. Los jugadores deben conseguir el número exacto con el dado para terminar.

#### Ganador

Gana el jugador que llega primero a la última casilla.

### PARCHÍS PIRATA

**Objetivo**  
Ser el primero en reunir todas sus fichas de color en el cuadrado central del tesoro correspondiente. Las fichas azules deben llegar hasta el saco de monedas, las fichas rojas hasta el cofre del tesoro, las fichas verdes hasta las joyas y las fichas amarillas hasta la corona.

#### Cómo jugar

- Los jugadores deben elegir un color y colocar sus cuatro fichas en la zona en la que aparecen los personajes del mismo color (casa).
- El jugador más joven empieza tirando el dado e intentando sacar un seis. Los jugadores deben sacar un seis para poder sacar una ficha de casa a la casilla «start» del juego. Nota: en el caso de los jugadores más jóvenes, no es necesario sacar un seis para empezar.
- Los jugadores pueden tener más de una ficha circulando por el tablero simultáneamente, pero siempre hay que sacar un seis para que una ficha salga de casa.
- Cuando las fichas están en el juego, los jugadores se turnan para tirar el dado y mover una de sus fichas el número de casillas que indica el dado.
- Si la ficha de un jugador cae encima de la ficha de otro, la ficha que está debajo debe volver a su casa y sólo puede volver a empezar si saca un seis.
- Cuando la ficha de un jugador haya recorrido casi todas las casillas del tablero, debe subir siguiendo la flecha de color hasta el tesoro del centro. Sólo se puede llegar hasta el tesoro si se saca el número exacto. Por ejemplo, si sólo quedan tres casillas y el jugador saca un cuatro, debe esperar hasta el siguiente turno o mover otra ficha, si es posible.

#### Ganador

El ganador es el primero que reúne sus cuatro fichas en su tesoro correspondiente.

## GB Pirate Snakes and Ladders & Ludo

**Contents:**  
1 double-sided playing board, 16 counters, 4 playing pieces, 1 dice, 1 dice shaker

### PIRATE SNAKES AND LADDERS

**Object**  
To escape the snakes and reach the finishing square.

#### To play

- Players choose a counter and place it on the 'start' square. The youngest player starts by throwing the dice and moving the number of spaces indicated on the dice. Play then moves on to the next player.
- If a player lands on a square that is at the bottom of a ladder, they must move their counter to the square at the top of the ladder before play moves on to the next person.
- If a player lands on a square that is the head of a snake, they must move their counter to the square at the end of the snake's tail before play moves on to the next person.
- The game ends when one player has reached the finishing square. Players must throw the exact number to finish.

#### The winner

The winner is the first player to reach the finishing square.

### PIRATE LUDO

**Object**  
To be the first player to move all of their coloured counters round the board to the matching treasure in the centre. Blue counters must be moved to the money bag, red counters to the treasure chest, green counters to the jewels and yellow counters to the crown.

#### To play

- Players choose a colour and place their four counters in the starting area with the same colour characters.
- The youngest player starts by throwing the dice and trying to get a six. Players must throw a six to move a counter out of their starting area and on to the start square on the track. N.B. For very young players, throwing a six at the start is not necessary.
- Players may have more than one counter moving round the track at any one time, but must always throw a six to move a counter out of their starting area.
- Once counters are on the track, players take turns at throwing the dice and moving one of their counters the number of spaces indicated by the dice.
- If a player's counter lands on top of another player's counter, the bottom counter is returned to that player's starting area and can only begin again when that player throws a six.
- Once a player's counter gets almost all the way round the board, it is moved up the coloured arrow to the treasure in the centre. The treasure can only be reached by throwing the exact number. For example, if there are only three squares left and the player throws a four, the player must wait until their next turn or move another counter if possible.

#### The winner

The winner is the first person to get all four of their counters to their treasure.

## F Jeux de Pirates: Serpents et Echelles & Ludo

**Contenu :**  
1 plateau de jeu double-face, 16 jetons, 4 pions, 1 dé, 1 secoueur pour le dé

### SERPENTS ET ECHELLES

**But du jeu**  
Le but est d'échapper aux serpents et d'atteindre la case finale.

#### Le jeu

- Les joueurs choisissent un pion et le placent sur la case départ. Le plus jeune joueur est le premier à jeter le dé et déplace son pion par le nombre de cases indiquées sur le dé. Le joueur suivant continue.
- Lorsqu'un joueur atterrit sur une case en bas d'une échelle, il doit déplacer son pion et le placer sur la case qui est au sommet de l'échelle.
- Lorsqu'un joueur atterrit sur une case où il y a la tête d'un serpent, il doit déplacer son pion et le placer sur la case où il y a le bout de la queue du serpent.
- Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a atteint la dernière case. Les joueurs doivent finir le jeu avec un nombre exact sur le dé.

#### Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à compléter le parcours.

### LUDO

**But du jeu**  
L'objectif est d'être le premier joueur à compléter le parcours avec tous ses jetons, et de les déposer sur le trésor correspondant à leur couleur. Les jetons bleus doivent arriver sur le sac de pièces, les jetons rouges sur la malle aux trésors, les jetons verts sur les bijoux et les jetons jaunes sur la couronne.

#### Le jeu

- Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs 4 jetons sur la zone de départ de leur couleur.
- Le plus jeune joueur jette le dé jusqu'à ce qu'il tombe sur un '6'. Les joueurs doivent avoir un '6' pour pouvoir sortir un jeton de leur zone de départ. N.B. Pour les plus jeunes joueurs, il n'est pas nécessaire d'avoir un 6 pour sortir de la zone de départ.
- Les joueurs doivent à tout moment avoir plus d'un jeton sur le plateau, mais ils doivent avoir un '6' pour mettre en jeu chaque jeton.
- Une fois que les jetons sont sur le parcours, les joueurs jettent tour à tour le dé et déplacent un des jetons du nombre de cases indiqué.
- Si un jeton atterrit sur le jeton d'un autre joueur, le jeton 'au-dessous' est retourné à la zone de départ du joueur et ne peut être remis en jeu que lorsque le joueur tombe sur un '6'.
- Une fois que le jeton d'un joueur a fait le tour du parcours, il est déplacé le long de la flèche colorée vers le trésor. Le trésor ne peut être atteint que si le joueur a le nombre exact sur les dés. Par exemple, s'il reste trois cases et que le joueur a un '4', il doit attendre son prochain tour ou bien déplacer un de ses autres jetons.

#### Le gagnant

Le gagnant est le premier à atteindre le trésor avec ses quatre jetons.

## D Schlangen und Leitern und Mensch ärgere dich nicht mit Piraten

**Inhalt:**  
1 doppelseitiges Spielbrett, 16 Spielmarken, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Würfelbecher

### SCHLANGEN UND LEITERN MIT PIRATEN

**Ziel**  
Den Schlangen zu entfliehen und das Zielfeld zu erreichen.

#### So wird gespielt

- Die Spieler wählen eine Spielfigur und legen sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht mit seiner Spielfigur die gewürfelte Felderzahl vorwärts. Dann kommt der nächste Spieler dran.
- Wenn ein Spieler auf einem Feld unten an einer Leiter landet, muss er seine Spielfigur auf das Feld oben an der Leiter verschieben, bevor das Spiel weitergeht.
- Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem Schlangenkopf landet, muss er seine Spielfigur auf das Feld mit der Schwanzspitze der Schlage verschieben, bevor das Spiel weitergeht.
- Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler auf dem Zielfeld angelangt ist. Dies gilt erst dann, wenn der Spieler genau die richtige Punktzahl gewürfelt hat, um auf dem Zielfeld zu landen.

#### Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der das Zielfeld erreicht.

### MENSCH ÄRGERE DICH NICHT MIT PIRATEN

**Ziel**  
Der erste Spieler zu sein, der mit seinen bunten Spielmarken auf dem Brett den dazu passenden Schatz in der Mitte erreicht. Blaue Spielmarken müssen zur Geldtasche, rote zur Schatztruhe, grüne zu den Juwelen und gelbe zur Krone bewegt werden.

#### So wird gespielt

- Spiele wählen eine Farbe aus und stellen ihre vier Spielmarken in den Startbereich auf die Figuren derselben Farbe.
- Der jüngste Spieler versucht als Erster, eine Sechse zu würfeln. Spieler müssen eine Sechse würfeln, um eine Spielmarke aus dem Startbereich auf das Startfeld auf dem Brett zu stellen. HINWEIS: Ganz junge Spieler müssen am Anfang keine Sechse würfeln.
- Spiele können gleichzeitig mehrere Figuren im Spiel haben, müssen aber immer eine Sechse würfeln, um eine Figur aus dem Startbereich zu holen.
- Sobald sich die Spielmarken auf der Bahn befinden, würfeln die Spieler nacheinander und bewegen eine ihrer Figuren um die gewürfelte Felderzahl.
- Wenn die Figur eines Spielers auf der eines anderen landet, muss die erste Spielmarke in den Startbereich des betreffenden Spielers zurückkehren und kommt erst wieder ins Spiel, wenn der Spieler eine Sechse würfelt.
- Wenn die Figur eines Spielers fast das ganze Brett umkreist hat, geht sie den bunten Pfeil entlang zum Schatz in der Mitte. Der Schatz kann nur erreicht werden, wenn genau die richtige Punktzahl gewürfelt wird. Wenn zum Beispiel nur noch drei Felder übrig sind und der Spieler eine Vier würfelt, muss er aussetzen oder, falls möglich, eine andere Spielmarke bewegen.

#### Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der mit allen vier Spielmarken seinen Schatz erreicht.



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 040 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 040 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 040 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

## P Piratas, Cobras e Escadas & Ludo

**Conteúdo:**

1 tabuleiro de jogo de duas faces, 16 peões, 4 peças de jogo, 1 dado, 1 copo para lançar o dado

**PIRATAS, COBRAS E ESCADAS**

**Objectivo**

Escapar às cobras e chegar ao quadrado da meta.

**Como jogar**

- Os jogadores escolhem um peão e colocam-no no quadrado “start”. O jogo começa com o jogador mais novo, que lança o dado e avança o número de espaços indicado no dado. A vez de jogar passa para o jogador seguinte.
- Se um jogador parar num quadrado que tenha a base de uma escada, o jogador tem de passar o peão para o quadrado existente no topo da escada antes da vez passar para o jogador seguinte.
- Se um jogador parar num quadrado que tenha a cabeça de uma cobra, o jogador tem de passar o peão para o quadrado que tem a ponta da cauda da cobra antes da vez passar para o jogador seguinte.
- O jogo termina quando um dos jogadores chegar ao quadrado da meta. Os jogadores têm de tirar o número exacto no dado para poder atingir a meta.

**Quem ganha**

O vencedor é o primeiro jogador a chegar ao quadrado da meta.

**LUDO DOS PIRATAS**

**Objectivo**

Ser o primeiro jogador a percorrer o tabuleiro com todos os seus peões coloridos e a colocá-los no centro, no tesouro correspondente. Os peões azuis são colocados na bolsa do dinheiro, os vermelhos no baú do tesouro, os verdes no monte de jóias e os amarelos na coroa.

**Como jogar**

- Os jogadores escolhem uma cor e colocam os seus quatro peões na casa de partida com as personagens da cor correspondente.
- O jogo começa pelo jogador mais novo, que lança o dado e tenta tirar um seis. Para sair com um peão da sua casa de partida para o quadrado “start”, os jogadores têm de tirar um seis. Nota: no caso de jogadores muito jovens, não será necessário tirar um seis para começar.
- Os jogadores podem ter mais de um peão a dar a volta ao tabuleiro em qualquer momento, mas têm sempre que tirar um seis para sair da sua casa de partida com um peão.
- Quando os peões estiverem na volta ao tabuleiro, os jogadores lançam o dado à vez e deslocam um dos seus peões o número de espaços indicado pelo dado.
- Se o peão de um jogador calhar sobre o peão de outro jogador, aquele que fica por baixo é devolvido à casa de partida do respectivo jogador e só pode recomeçar quando esse jogador tirar um seis.
- Quando o peão de um jogador está prestes a completar a volta ao tabuleiro, sobe a seta colorida até ao tesouro no centro. Para chegar ao tesouro é necessário tirar o número exacto. Por exemplo, se faltarem apenas três quadrados e o jogador tirar um quatro, o jogador tem de aguardar pela sua vez seguinte ou tem de mexer outro peão, se tal for possível.

**Quem ganha**

Ganha o primeiro jogador que conseguir colocar os quatro peões no tesouro.

## S Sjørövar- Ormar och Stegar & Fia

**Innehåll:**

1 dubbelsidig spelplatta , 16 brickor, 4 spelpjäser, 1 tärning, 1 tärningsbägare

**SJÖRÖVAR- ORMAR OCH STEGAR**

**Syfte**

Att undvika ormarna och nå fram till målrutan.

**Hur man spelar**

- Spelarna väljer en bricka och placerar den i startrutan. Den yngsta spelaren börjar med att kasta tärningen och flytta lika många steg som tärningen visar. Spelet går vidare till nästa spelare.
- Om en spelare hamnar på en ruta som är längst ned på en stege, måste de flytta sin bricka upp till den översta tvärpinnen på stegen innan spelet går vidare till nästa person.
- Om en spelare hamnar på en ruta med ett ormhuvud, måste de flytta brickan till rutan längst ned på ormen, innan spelet går vidare till nästa person.
- Spelet är över när en spelare har nått fram till målrutan. Spelarna måste kasta exakt rätt siffra för att gå ut.

**Vinnare**

Vinnaren är den spelare som först når fram till målrutan.

**SJÖRÖVAR-FIA**

**Syfte**

Att bli den spelare som först flyttar alla sina färgade spelpjäser runt banan på plattan in till den matchande skatten i mitten. Blå spelpjäser måste flyttas till penningpåsen, röda spelpjäser till skattkistan, gröna spelpjäser till smyckena och gula spelpjäser till kronan.

**Hur man spelar**

- Spelarna väljer var och en sin färg och placerar sina fyra spelpjäser i ‘startboet’ i samma färg.
- Den yngsta spelaren börjar med att kasta tärningen och försöker få en sexa. Spelarna måste slå en sexa för att få flytta ut en spelpjäs ur ‘startboet’ och ut på startrutan på banan. OBS! Mycket unga spelare behöver inte slå en sexa för att få börja
- Spelarna kan ha mer än en spelpjäs på gång runt banan samtidigt men måste alltid slå en sexa innan de får flytta en spelpjäs ut ur ‘startboet’
- När spelpjäserna väl är ute på banan, turas spelarna om att kasta tärningen och flytta en av sina pjäser lika många steg som tärningen visar.
- Om en spelares pjäs hamnar i samma ruta eller ovanpå en annan spelares pjäs, flyttas den undre pjäsen tillbaka till den spelarens ‘startbo’ och kan bara vara med i spelet igen när den spelaren slår en sexa.
- När en spelares pjäs nått nästan runt hela plattan, flyttas den utmed den färgade pilen fram till skatten i mitten. Skatten kan bara nås genom att man kastar exakt siffrå. Om det t ex återstår tre rutor och spelaren slår en fyra, måste spelaren vänta till nästa tur eller flytta på en annan spelpjäs, om det går.

**Vinnare**

Vinnaren är den person som först får fram alla sina fyra spelpjäser till skatten.

## TR Korsanlı Yılanlar ve Merdivenler & Ludo

**İçindekiler:**

1 adet iki taraflı oyun tahtası, 16 oyun pulu, 4 oyun parçası, 1 zar, 1 zar sallama kabı

**KORSANLI YILANLAR VE MERDIVENLER**

**Hedef**

Yılanlardan kaçıp bitirme hanesine ulaşmak.

**Nasıl oynanacağı**

- Her oyuncu bir pul seçip ‘başlama’ hanesine koyar. En küçük oyuncu zarı atarak oyunu başlatır ve pulunu zarda gelen sayı kadar hane ileri götürür. Sıra bundan sonraki oyuncuya gelir.
- Bir merdivenin dibindeki haneye gelen oyuncu, sıra bundan sonraki oyuncuya gelmeden önce pulunu merdivenin tepesindeki haneye götürmelidir.
- Bir yılanın başındaki haneye gelen oyuncu, sıra bundan sonraki oyuncuya gelmeden önce pulunu yılanın kuyruğundaki haneye götürmelidir.
- Oyun, oyunculardan biri bitirme hanesine ulaştığında sona erer. Bitirme hanesine ulaşmak için oyuncuların tam gereken sayıyı atmaları şarttır.

**Kazananın nasıl belirleneceğini**

Bitirme hanesine ilk ulaşan oyuncu kazanmış olur.

**KORSANLI LUDO**

**Hedef**

Bütün renkli oyun pullarını oyun tahtasının çevresinde dolaştırıp ortada yer alan aynı renkteki hazineye ulaştırın ilk oyuncu olmak. Mavi pullar para kesesine, kırmızı pullar define sandığına, yeşil pullar mücevherlere, sarı pullar da taca ulaştırılmaldır.

**Nasıl oynanacağı**

- Oyuncular bir renk seçer ve bu renkteki dört pulu aynı renkteki karakterlerin olduğu başlama bölgesine koyar.
- En küçük oyuncu zarı alır ve altı atmaya çalışarak oyunu başlatır. Oyuncuların pullardan birisini başlama bölgesinden alıp yarış yolu üzerindeki başlama hanesine koyabilmeleri için altı atmaları şarttır. Dikkat: Çok küçük oyuncular için başlangıçta altı atma zorunluğu yoktur.
- Oyuncuların aynı anda yarış yolu üzerinde birden fazla pulu olabilir, ama her pulun başlama bölgesinden çıkarılabilmesi için altı atılması gerekir.
- Pullar yarış yoluna çıkarıldıktan sonra oyuncular sırayla zar atıp pullarını zarda gelen sayı kadar ilerletirler.
- Bir oyuncunun pulu başka bir oyuncunun pulunun bulunduğu haneye gelirse oraya ilk gelmiş olan pul alınıp sahibinin başlama bölgesine geri konur ve sahibi altı atana kadar başlama hanesine konulup tekrar ilerlemeye başlayamaz.
- Pullar neredeyse bütün tahtanın çevresini dolaştıktan sonra renkli okun gösterdiği yoldan ortada yer alan hazineye doğru ilerler. Hazineye ulaşmak için tam gereken sayıyı atmak şarttır. Örneğin, yalnızca üç hane kalmışken dört atan bir oyuncu, sıra bir daha kendisine gelene kadar bekler ya da, varsa, başka bir pulunu ilerletir.

**Kazananın nasıl belirleneceğini**

Bütün pullarını hazineye ulaştırın ilk oyuncu kazanmış olur.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
Ref.º 040 Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
Ref: 040 Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
Ref: 040 İngiliz mali
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

### UAE

## لعبة ثعابين وسلالم القرصان ولعبة لودو القرصان

المحتويات:

لوح لعب مزدوج الأوجه, 16 فيئس, 4 قطع لعب, نرد, أداة قرع النرد

**ثعابين القرصان والسلالم**

**الهدف:**

الهروب من الثعابين والوصول إلى مربع النهاية.

**طريقة اللعب**

- يختار اللاعبون فيئشات ويضعوها على مربع ‘البداية’. يبدأ أصغر اللاعبين برمي النرد وتخطي المربعات حسب العدد الموجود على النرد. ينتقل للعب بعد ذلك إلى اللاعب التالي.
- عند توقف أحد اللاعبين على مربع به بها طرف سفلي لسللم, يجب عليه أن ينتقل بالفئشة إلى المربع الذي به الطرف العلوي من السلم قبل أن ينتقل للمعب إلى اللاعب التالي.
- عند توقف أحد اللاعبين على مربع به رأس ثعبان, يجب عليه أن ينتقل بالفئشة إلى المربع الذي به ذيل الثعبان قبل أن ينتقل للمعب إلى اللاعب التالي.
- تنتهي اللعبة عند وصول أحد اللاعبين إلى مربع النهاية, ويجب على اللاعبين الحصول على العدد الذي يطابق عدد المربعات المتبقية لإنهاء اللعبة.

**اللاعب الفائز**

الفائز هو اللاعب الأول الذي يصل إلى مربع النهاية.

**لودو القرصان**

**الهدف:**

الفائز الأول هو اللاعب الذي يحرك كافة الفئش الملونة الخاصة بها حول اللوح ويصل إلى الكنز الذي يطابق لون الفئش في منتصف اللوح. ويجب تحريك الفئش الزرقاء إلى كيس النقود والفئش الحمراء إلى صندوق الكنز والفئش الخضراء إلى الجواهر والفئش الصفراء إلى التاج.

**طريقة اللعب**

- يختار اللامبون أحد الألوان ويضعون الفئش الأربعة الخاصة بهم في منطقة البداية التي تحتوي على أشكال بنفس ألوان الفئش.
- يبدأ أصغر اللاعبين برمي النرد ومحاولة الحصول على رقم ستة. يجب على اللاعبين الحصول على رقم ستة لتحريك الفئش خارج منطقة البداية والانتقال إلى مربع البداية في المضمار. ملاحظة. بالنسبة للاعبين الصغار, الحصول على رقم ستة ليس ضروري.
- يمكن للاعب تحريك أكثر من فيئش في المضمار في آن واحد. ولكن يجب عليه الحصول على رقم ستة لإخراج الفئش خارج منطقة البداية.
- مجرد أن تكون الفئش في المضمار, يتبادل اللاعبون الدور في رمي النرد وتحريك الفئش حسب الرقم الذي حصل عليه اللاعب عند رميه للنرد.
- عند وصول فيئش أحد اللاعبين إلى مربع به فيئش لأعب آخر يتم إعادة فيئش اللاعب الآخر إلى منطقة البداية الخاصة به ويكنه حرك الفئش مرة أخرى إذ حصل على الرقم ستة.
- مجرد أن ينهي فيئش اللاعب المسار حول اللوح, ينتقل إلى أعلى ويتبع السهم الملون ليصل إلى الكنز الموجود في المنتصف. لا يمكن الوصول إلى الكنز إلا عند الحصول على رقم يطابق عدد المربعات المتبقية للوصول إلى الكنز. على سبيل المثال, إذا تبقى ثلاثة مربعات فقط وحصل اللاعب على الرقم أربعة, يجب على اللاعب أن ينتظر دوره في اللعب أو يحرك فيئش آخر إذا كان هناك فيئش متبقية له.

**اللاعب الفائز**

الفائز هو اللاعب الأول الذي يوصل جميع فيئشه الأربعة إلى الكنز الخاص به.

### RUS

## Пиратские змейки и лесенки и игра Лудо

**Комплект:**

1 двусторонняя игровая доска, 16 кружочков, 4 фигурки, 1 игральная кость, 1 стаканчик для игровой кости

**ПИРАТСКИЕ ЗМЕЙКИ И ЛЕСЕНКИ**

**Задача**

Избежать змеек и прибыть в поле назначения.

**Правила игры**

- Играки выбирают по кружочку и кладут из на поле «старт». Начинает младший игрок. Он бросает кость и передвигает кружочек на соответствующее количество ходов. Игра переходит к следующему игроку.
- Если игрок оказывается на поле внизу лесенки, они должны передвинуть свой кружочек наверх лестницы перед тем, как игра переходит к другому игроку.
- Если игрок оказывается на поле, которое находится на голове змейки они должны передвинуть свой кружочек к концу хвоста змейки перед тем, как игра переходит к другому игроку.
- Игра заканчивается, когда один из игроков достигает конечное поле назначения. Число на кости должно точно соответствовать количеству необходимых ходов.

**Победитель**

Побеждает тот, кто первым достигает последнего поля.

**ПИРАТСКОЕ ЛУДО**

**Задача**

Быть первым игроком, передвинувшим цветные кружки по полю к сокровищу в центре. Синие кружочки должны быть передвинуты к мешку с деньгами, зеленые кружочки – к бриллиантам, а желтые кружочки - к короне.

**Правила игры**

- Игроки выбирают цвет и кладут четыре своих кружочка на стартовое поле вместе с фигурками того же цвета.
- Начинает младший игрок. Он бросает кость и пытается получить шесть очков. Игроку должна выпать шестерка для передвижения кружочка со стартового поля на начальное поле тропинки. Внимание: для самых младших игроков, выпадение шестерки в начале необязательно.
- Игроки могут по тропинке одновременно двигать более одного кружочка, но в каждом случае необходимо, чтобы выпала шестерка для передвижения кружочка со стартового поля.
- Когда кружочки будут на тропинке, игроки бросают кость по очереди и передвигает один из своих кружочков на количество ходов, выпавшее на кости.
- Если кружочек игрока оказывается на кружочке другого игрока, нижний кружочек возвращается на стартовое поле этого игрока, и может начать снова только тогда, когда игроку выпадет шестерка.
- Когда кружочек игрока проходит почти весь путь вокруг доски, он передвигается по цветному указателю к сокровищу в центре. К сокровищу можно подойти, только когда число на кости точно соответствует количеству необходимых ходов. Например, если остались только три поля, а игроку выпадает четыре, игрок должен ждать другого хода или, по возможности, передвинуть другой кружочек.

**Победитель**

Побеждает тот, кто первым подходит своими четыремя кружочками к сокровищу.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
الرجع:040 صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
Ссылочный номер: 040 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2003 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
商品番号: 040 英国製
この説明書は、後日参照できるよう保管してください。