

NL Ren, ren zo snel als je kan

Inhoud:

1 puzzelspeelbord, 4 speculaaspoppetjes, 3 'jager' figuurtjes (bakker, koe en paard), 7 opzetstukjes, 4 puzzel-speculaaspoppetjes, 2 dobbelstenen, 1 draaischijf

Doel van het spel

Wie het snelste door het dorp rent en veilig de rivier oversteekt zonder gepakt te worden, wint het spel.

Spelregels

- Elke speler kiest een puzzelspeculaaspoppetje en zet dit in elkaar. Elke speler kiest ook een bijbehorend speculaaspoppetje en schuift dit op een opzetstukje.
- Leg het bord in elkaar en zet de overige figuurtjes in de steuntjes op de bijbehorende plaatjes op het bord. Alle speculaaspoppetjes die deelnemen aan het spel worden in de bakkerij geplaatst om te kunnen starten.
- De jongste speler begint met het gooien van de **beide** dobbelstenen. De speler verplaatst zijn speculaaspoppetje eerst het aantal ogen dat met de witte dobbelsteen is gegooid. Vervolgens verplaatst de speler **een willekeurige** "jager" het aantal ogen dat met de rode dobbelsteen is gegooid. Spelers moeten proberen hun speculaaspoppetje uit de buurt van de "jagers" te houden en moeten de "jagers" zo dicht mogelijk bij de figuurtjes van andere spelers proberen te zetten.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Wanneer een andere speler een "jager" op dezelfde plek zet als jouw speculaaspoppetje, raak je een deel van je puzzelspeculaaspoppetje kwijt. Om het stukje weer terug te krijgen, moeten spelers tijdens hun volgende beurt proberen op een van de kommetjes terecht te komen om het ontbrekende deel terug te krijgen. Als een speler alle stukjes van het puzzelspeculaaspoppetje verliest, gaat deze terug naar de bakkerij. Daar mag het poppetje weer in elkaar worden gezet. Als er stukjes van hun speculaaspoppetjes ontbreken, mogen spelers gewoon doorspelen. Maar let op: **alleen volledige speculaaspoppetjes kunnen de rivier oversteeken!**
- Zodra een speler de rivierover heeft bereikt, moet deze wachten.
- Spelers mogen pas bij hun volgende beurt proberen de rivier over te steken.

De rivier oversteken

- Wanneer de spelers aan de beurt zijn, draaien ze de draaischijf om te zien of ze verder mogen. Als de draaischijf op een heldere rivier landt, mag de speler één plaats vooruit. Als de draaischijf op een vos landt, blijft de speler staan tot de volgende beurt. (Tijdens het oversteken van de rivier mogen spelers niet met de dobbelstenen gooien.)

De winnaar

De winnaar is de eerste die met een volledig speculaaspoppetje de rivier oversteekt en veilig op zijn speculaashuisje landt.

I Corri, corri più in fretta che puoi

Contiene:

1 tabellone puzzle, 4 omini di pan di zenzero segnaposto, 3 "inseguitori" (fornaio, mucca e cavallo), 7 piedistalli per i segnaposto, 4 omini puzzle di pan di zenzero, 2 dadi, 1 ruota

Obiettivo

Correre più in fretta che puoi attraverso il villaggio, senza farti prendere, e metterti in salvo al di là del fiume.

Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie e monta un omino puzzle di pan di zenzero e l'omino di pan di zenzero segnaposto dello stesso colore, infilandolo nel suo piedistallo.
- Si monta il tabellone, si infilano i rimanenti personaggi nei piedistalli e si collocano sopra la loro figura, sul tabellone. Tutti gli omini di pan di zenzero segnaposto in gioco vanno sistemati sulla casella della panetteria all'inizio del gioco.
- Il primo giocatore lancia **entrambi** i dadi. Prima, il giocatore muove il proprio omino segnaposto del numero di caselle indicato dal dado bianco. Poi muove **uno qualsiasi** degli "inseguitori" del numero di caselle indicato dal dado rosso. I giocatori devono cercare di allontanare i loro omini di pan di zenzero dagli "inseguitori" e di muovere gli "inseguitori" verso gli omini degli altri giocatori.
- Il turno passa al giocatore successivo.
- Se un altro giocatore muove un "inseguitore" e finisce sulla stessa casella del tuo omino segnaposto, perdi un pezzo del tuo omino puzzle. Per riottenere, quando è il loro turno, i giocatori devono cercare di finire in una delle caselle con la scodella e allora possono riprendersi il pezzo. Se un giocatore perde tutti i pezzi del suo omino puzzle, deve tornare dalla panetteria dove verrà rimesso insieme. I giocatori possono continuare a turno a muoversi sul tabellone anche se il loro omino puzzle è incompleto, ma attenzione, **solo gli omini di pan di zenzero a cui non mancano pezzi possono attraversare il fiume!**
- Quando un giocatore raggiunge la casella sulla sponda del fiume si deve fermare.
- I giocatori devono aspettare il turno successivo per cercare di attraversare il fiume.

Attraversare il fiume

- A turno, i giocatori fanno girare la ruota per vedere se possono avanzare. Se la freccia indica il fiume, il giocatore può avanzare di una casella. Se invece indica una volpe, il giocatore deve rimanere fermo fino al turno successivo. (I giocatori non devono lanciare i dadi quando cercano di attraversare il fiume).

Il vincitore

Vince il primo omino di pan di zenzero intero che attraversa il fiume, mettendosi in salvo e raggiungendo la propria casa di pan di zenzero.

E Corre, corre lo más deprisa que puedas

Contenidos:

1 tablero de juego que se monta a modo de rompecabezas, 4 piezas de juego de muñecos de jengibre, 3 piezas de juego de personajes "perseguidores" (panadero, vaca y caballo), 7 soportes para los personajes, 4 muñecos de jengibre acoplables, 2 dados, 1 rueda giratoria

Objetivo

Correr lo más deprisa que se pueda, a través del pueblo y sin ser cogido, y cruzar el río hasta llegar a un sitio seguro.

Cómo jugar

- Cada jugador escoge y ensambla un muñeco de jengibre acoplable y coge una de las piezas de juego de muñecos de jengibre del mismo color, las cuales se colocan en un soporte con ranura.
- Se monta el tablero y los personajes restantes se colocan en las ranuras de los soportes y se ponen en los correspondientes dibujos del tablero. Todas las piezas de juego de muñecos de jengibre se colocan en la panadería para empezar el juego.
- El jugador más joven empieza tirando **los dos** dados. Primero, el jugador mueve su muñeco de jengibre el número de espacios que ha salido en el dado blanco. Luego, el jugador mueve **cualquiera** de los "perseguidores" el número de espacios que ha salido en el dado rojo. Los jugadores deberán tratar de mover sus muñecos de jengibre lo más lejos posible de los "perseguidores", y asimismo mover los "perseguidores" hacia las piezas de juego de los otros jugadores.
- El siguiente jugador continúa con el juego.
- Si otro jugador mueve un "perseguidor" y éste llega al mismo sitio donde está tu muñeco de jengibre, entonces pierdes un trozo de tu muñeco de jengibre acoplable. Para recuperar el trozo, los jugadores deberán esperar a su turno para tratar de llegar a uno de los sitios de cuenco y recuperar uno de sus trozos perdidos. Si un jugador pierde todos los trozos del muñeco de jengibre, deberán volver a la panadería donde los fabricarán por completo de nuevo. Los jugadores seguirán moviéndose por el tablero por turnos con sus muñecos de jengibre incompletos (a los que les faltarán trozos), pero habrá que tener cuidado porque, **¡sólo podrán cruzar el río los muñecos de jengibre a los que no les falte ningún trozo!**
- Una vez que un jugador llega a la orilla del río deberá pararse.
- Los jugadores deberán esperar a su siguiente turno para intentar cruzar el río.

Para cruzar el río

- Cuando les llegue su turno, los jugadores harán girar la rueda giratoria para ver si pueden seguir moviéndose hacia delante. Si la rueda se detiene en un río claro, el jugador podrá moverse un lugar hacia delante. Si la rueda para en un zorro el jugador deberá quedarse donde está hasta el turno siguiente. (Los jugadores no deberán tirar ninguno de los dados cuando estén intentando cruzar el río).

Ganador

El ganador es el primer muñeco de jengibre que cruce el río y llegue a su segura casa de jengibre.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Rif: 067 Fabbriato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para poder consultarla en el futuro.

GB Run, Run As Fast As You Can

Contents:

1 jiggled playing board, 4 gingerbread men character playing pieces, 3 "chaser" character playing pieces (baker, cow and horse), 7 character stands, 4 jiggled gingerbread men, 2 dice, 1 spinner

Object

To run as fast as you can, through the village, without being caught and cross the river to safety.

To play

- Each player chooses and assembles a jiggled gingerbread man and one of the colour matched gingerbread man playing pieces, which they place in a slotted stand.
- The board is assembled and the remaining characters are slotted into stands and placed on their pictures, on the board. All the gingerbread men playing pieces, in play, are placed in the bakery to start.
- The youngest player begins by throwing **both** dice. Firstly, the player moves their gingerbread man playing piece the number of spaces on the white dice. The player then moves **any one** of the "chaser characters" the number of spaces on the red dice. Players should be trying to move their Gingerbread Men away from the "chaser characters" and the "chaser characters" toward other player's playing pieces.
- Play passes to the next player.
- If another player moves a "chaser character" and it lands on the same space as your gingerbread man playing piece, you lose a piece of your jiggled gingerbread man. To get the piece back, players must wait until their turn to try and land on one of the bowl spaces and get one of their missing pieces back. If a player loses all of their gingerbread pieces, they must return to the bakery where they are made whole again. Players can continue to take their turn moving around the board with missing pieces from their gingerbread man, but beware, **only gingerbread men with no missing pieces can cross the river!**
- Once a player reaches the riverbank space they must stop.
- Players must wait until their next turn to try and cross the river.

Crossing the river

- On their turn, players may spin the spinner to see whether they can move forward. If the spinner lands on a clear river the player may move forward one place. If the spinner lands on a fox the player must stay where they are until their next turn. (Players should not throw either dice when trying to cross the river.)

The winner

The winner is the first whole gingerbread man to cross the river to the safety of his gingerbread house.

F Cours, cours, aussi vite que tu peux !

Contient :

1 plateau de jeu puzzle, 4 pions du bonhomme de pain d'épice, 3 pions « poursuivants » (pâtissier, vache et cheval), 7 porte-personnages, 4 puzzles du bonhomme de pain d'épice, 2 dés, 1 flèche tournante.

But du jeu

Courir dans le village aussi vite que tu peux et sans te faire attraper, puis traverser la rivière pour te mettre à l'abri.

Règles du jeu

- Chaque joueur assemble les pièces de son bonhomme de pain d'épice et choisit un pion bonhomme de pain d'épice de couleur assortie qu'il place sur un porte-personnage.
- Les pièces du plateau sont assemblées et les autres personnages sont placés dans un porte-personnage, sur leur image respective sur le plateau. Au début, tous les pions bonhommes de pain d'épice en jeu sont placés dans la boulangerie.
- Le joueur le plus jeune commence en lançant les **deux** dés. D'abord, le joueur déplace son pion bonhomme de pain d'épice du nombre de cases correspondant au nombre indiqué sur le dé blanc. Le joueur déplace alors **l'un ou l'autre** des « poursuivants » du nombre d'espaces indiqué sur le dé rouge. Les joueurs doivent tenter de éloigner leur bonhomme de pain d'épice des personnages « poursuivants » et les personnages « poursuivants », de se rapprocher des pions des autres joueurs.
- Le jeu continue avec le joueur suivant.
- Si un autre joueur déplace un « poursuivant » et qu'il tombe sur l'espace où se trouve votre pion bonhomme de pain d'épice, vous perdez une pièce de votre puzzle bonhomme de pain d'épice. Pour pouvoir récupérer la pièce, le joueur doit attendre son tour pour essayer d'arriver sur une des cases illustrées d'un bol et récupérer sa pièce manquante. Si un joueur perd toutes ses pièces du bonhomme de pain d'épice, il doit retourner à la boulangerie où elles seront assemblées de nouveau. Chacun leur tour, les joueurs continuent de se déplacer autour du plateau, des pièces manquantes à leur bonhomme de pain d'épice, mais attention, **seuls les bonhommes de pain d'épice entiers peuvent traverser la rivière !**
- Lorsqu'un joueur parvient à la rive, il doit s'arrêter.
- Il doit attendre le prochain tour pour essayer de traverser la rivière.

La traversée de la rivière

- Chacun leur tour, les joueurs doivent faire tourner la flèche pour savoir s'ils peuvent avancer. Si la flèche tombe sur l'eau claire, le joueur peut avancer d'une case. Si la flèche tombe sur un renard, le joueur doit rester sur place et attendre le prochain tour. (Les joueurs ne doivent pas jeter l'un ou l'autre des dés lorsqu'ils essaient de traverser la rivière).

Le gagnant

Le gagnant est le premier bonhomme de pain d'épice entier qui traverse la rivière pour se mettre à l'abri dans sa maison de pain d'épice.

D Renn, renn, so schnell wie du kannst!

Inhalt:

1 in Stücke zerlegtes Spielbrett, 4 Pfefferkuchenmann-Spielfiguren, 3 Spielfiguren, die "Jäger" sind (Bäcker, Kuh und Pferd), 7 Spielfigurenstände, 4 in Stücke zerlegte Pfefferkuchenmänner, 2 Würfel, 1 Kreisel

Ziel

So schnell du kannst durchs Dorf zu rennen und dich durch Überqueren des Flusses in Sicherheit zu bringen.

So wird gespielt

- Jeder Spieler wählt einen in Stücke zerlegten Pfefferkuchenmann und setzt diesen zusammen. Dann nimmt er die Pfefferkuchenmann-Spielfigur mit dem gleichen farblichen Hintergrund und steckt sie in einen Ständer.
- Das Brett wird zusammengefügt und die übrigen Spielfiguren werden in Ständer gesteckt und auf ihr Bild auf dem Spielbrett gestellt. Alle Pfefferkuchenmann-Spielfiguren, die am Spiel teilnehmen, fangen in der Bäckerei an.
- Der jüngste Spieler würfelt als Erster mit **beiden** Würfeln. Zunächst zieht der Spieler mit seiner Pfefferkuchenmann-Spielfigur um die Anzahl Felder, die er mit dem roten Würfel gewürfelt hat. Dann zieht der Spieler mit einer beliebigen "Jäger"-Spielfigur um die Anzahl Felder, die er mit dem roten Würfel gewürfelt hat. Die Spieler sollten dabei versuchen, ihre Pfefferkuchenmänner von den "Jäger"-Spielfiguren weg- und die "Jäger"-Spielfiguren in die Nähe der Spielfiguren anderer Spieler zu bewegen.
- Nun kommt der nächste Spieler dran.
- Wenn ein anderer Spieler eine "Jäger"-Spielfigur verschiebt und diese auf demselben Feld wie deine Pfefferkuchenmann-Spielfigur landet, verlierst du ein Stück deines anderen Pfefferkuchenmanns. Um das Stück zurückzubekommen, musst du versuchen, wenn du das nächste Mal am Zug bist, auf einer der Schüsseln zu landen. Wenn ein Spieler alle Stücke seines Pfefferkuchenmanns verloren hat, muss er in die Bäckerei zurückkehren, wo er wieder alle Stücke zurückbekommt. Spieler können sich auch mit fehlenden Stücken weiter auf dem Brett bewegen, aber Vorsicht, **nur Pfefferkuchenmänner, denen keine Stücke fehlen, können den Fluss überqueren!**
- Wenn ein Spieler auf dem Feld am Flussufer angelangt ist, muss er stehen bleiben.
- Er darf erst bei seinem nächsten Zug versuchen, den Fluss zu überqueren.

Überqueren des Flusses

- Wenn sie am Zug sind, dürfen Spieler den Kreisel drehen, um zu sehen, ob sie weitergehen können. Wenn der Kreisel bei Flusswasser anhält, darf der Spieler um ein Feld vorrücken. Wenn der Kreisel bei einem Fuchs anhält, muss der Spieler bis zum nächsten Zug am selben Ort bleiben. (Spieler, die versuchen, den Fluss zu überqueren, brauchen nicht mehr zu würfeln).

Der Sieger

Gewonnen hat der erste vollständige Pfefferkuchenmann, der den Fluss überquert und sich in sein Pfefferkuchenhäuschen geflüchtet hat.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.: 067 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour consultation future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Corre, corre o mais rápido que puderes

Conteúdo:

1 tabuleiro de jogo de montar, 4 figuras de homem-biscoito, 3 figuras de “personagens perseguidoras” (o padeiro, a vaca e o cavalo), 7 bases para as personagens, 4 homens-biscoito em puzzle, 2 dados, 1 roleta

Objectivo

Atravessar a aldeia o mais rapidamente possível, sem ser apanhado, e passar para a outra margem do rio.

Como se joga

- Cada um dos jogadores escolhe e monta um homem-biscoito em puzzle e uma das figuras de homem-biscoito da mesma cor, que é colocada numa base com encaixe.
- Monta-se o tabuleiro e as restantes figuras são encaixadas nas bases e colocadas nas imagens correspondentes que estão no tabuleiro. Para começar, colocam-se todas as figuras de homem-biscoito em jogo na padaria.
- O jogador mais novo começa por lançar os **dois** dados. Em primeiro lugar, o jogador avança com a sua figura de homem-biscoito o número de casas indicado pelo dado branco. Depois, o jogador faz avançar **qualquer uma** das “personagens perseguidoras” o número de casas indicado pelo dado vermelho. Os jogadores têm de tentar fugir com a sua figura de homem-biscoito das “personagens perseguidoras” e tentar apanhar a figura de homem-biscoito dos outros jogadores com as “personagens perseguidoras”.
- O jogo continua com o jogador seguinte.
- Quando outro jogador desloca uma “personagem perseguidora” e cai na mesma casa em que se encontra uma figura de homem-biscoito de outro jogador, é retirada uma peça do respectivo homem-biscoito em puzzle. Para reaverem as peças, os jogadores têm de aguardar a sua vez para tentarem ficar numa casa com taça e reaver uma das peças retiradas. Se um jogador calhar sem todas as peças do homem-biscoito em puzzle, tem de voltar para a padaria para que ele volte a ficar completo. Os jogadores podem continuar a jogar na sua vez, movendo-se no tabuleiro, mesmo que faltem peças no seu homem-biscoito, mas atenção, **só os jogadores com os homens-biscoito completos podem atravessar o rio!**
- Os jogadores têm de parar quando chegam à margem do rio.
- Para tentarem atravessar o rio, os jogadores têm de aguardar até à sua próxima vez de jogar.

Atravessar o rio

- Na sua vez, os jogadores rodam a roleta para verem se podem avançar. Se a roleta parar na água, o jogador pode avançar uma casa. Se a roleta parar numa raposa, o jogador tem de ficar na casa onde está até à próxima vez de jogar. (Para tentar atravessar o rio, os jogadores não atiram os dados).

O vencedor

O vencedor é o primeiro jogador, com o homem-biscoito completo, que conseguir atravessar o rio até à casa-biscoito.

S Spring, spring så fort du kan

Innehåll:

1 pusselplatta, 4 spelpjäser med pepparkaksgubbar, 3 spelpjäser med “jagarfigurer” (bagare, ko och häst), 7 ställ till spelpjäserna, 4 pussel-pepparkaksgubbar, 2 tärningar, 1 snurra

Syfte

Att springa så fort du kan genom byn utan att bli fångad och ta dig över ån till säkerhet.

Hur man spelar

- Varje spelare väljer och sätter ihop en pussel-pepparkaksgubbe och en av spelpjäs-pepparkaksgubbarna i matchande färg, som ställs upp i skåran på stället.
- Plattan sänts ihop och de övriga figurerna fogas in i skåroarna på ställen och placeras på bilderna av dem på plattan. Alla spelpjäs-pepparkaksgubbar som är med i spelet placeras till att börja med i bageriet.
- Den yngsta spelaren börjar med att kasta **båda** tärningarna. Först flyttar spelaren sin spelpjäs-pepparkaksgubbe lika många steg som den vita tärningen visar. Spelaren flyttar sedan en - **vilken som helst** - av “jagarfigurerna” lika många steg som den röda tärningar visar. Spelarna bör försöka flytta undan sina pepparkaksgubbar för ““jagarfigurerna” och flytta “jagarfigurerna” i riktning mot den andra spelarens pjäser.
- Spelet går vidare till nästa spelare.
- Om en annan spelare flyttar sin “jagarfigur” och den landar på samma ställe som din spelpjäs-pepparkaksgubbe, förlorar du en bit av din pussel-pepparkaksgubbe. För att få tillbaka pusselbiten, måste spelarna vänta tills det blir deras tur och försöka landa på ett av skålställena för att få tillbaka en av bitarna som fattas. Om en spelare förlorar alla sina pepparkaksgubbebitar, måste de gå tillbaka till bageriet där dessa kan göras hela igen. Spelarna kan fortsätta att turas om och flytta runt plattan med pepparkaksgubben som saknar bitar, men se upp! det är bara **hela pepparkaksgubbar som kan gå över ån!**
- När en spelare väl när fram till åns strand, måste de stanna.
- Spelarna måste vänta tills det blir deras tur nästa gång för att gå över ån.

Att gå över ån

- När det blir deras tur, kan spelarna snurra på snurran för att se om de kan flytta framåt. Om snurran hamnar på en fri del av ån, får spelaren flytta ett steg framåt. Om snurran hamnar på en räv, måste spelarna stanna där de är tills det blir deras tur nästa gång. (Spelarna ska inte kasta någondera av tärningarna, när de försöker ta sig över ån).

Vinnare

Vinnaren är den första pepparkaksgubben som tar sig över ån och når säkerhet i sitt pepparkakshus.

TR Koş, Kurabiye Adam, Koş

İçindekiler:

1 adet kesilmiş parçalar halinde oyun tahtası, 4 adet kurabiye adam şeklinde oyun taşı, 3 adet “kovalayıcı karakter” şeklinde oyun taşı (fırınçı, inek ve at), 7 adet oyun taşı altlığı, 4 adet kesilmiş parçalar halinde kurabiye adam, 2 adet zar, 1 adet şans çarkı

Hedef

Köyün içinden, yakalanmadan mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde koşarak geçmek ve nehrin öteki kıyısına varıp emniyete kavuşmak.

Nasıl oynanacağı

- Her oyuncu kesilmiş parçalar halindeki kurabiye adamlardan birini seçip parçaları bir araya getirir ve aynı renkteki kurabiye adam şeklindeki oyun taşını altlığına yerleştirir.
- Oyun tahtasının parçaları bir araya getirilir ve kalan karakterler altlıklarına yerleştirilir oyun tahtasındaki resimlerinin üstüne konur.
- En küçük oyuncu zarların **ikisini** de atarak oyunu başlatır. Oyuncu önce kendisine ait olan kurabiye adam oyun taşını beyaz zarın gösterdiği sayıda hane ileri götürür. Sonra “kovalayıcı karakterler” den **herhangi birisini** kırmızı zarın gösterdiği sayıda hane ileri götürür. Her oyuncu bir yandan kendi kurabiye adamını “kovalayıcı karakterler”den uzaklaştırmaya, bir yandan da “kovalayıcı karakterler”i öbür oyuncuların oyun taşlarına yaklaştırmaya çalışmalıdır.
- Sıra bundan sonraki oyuncuya geçer.
- Başka oyunculardan biri bir “kovalayıcı karakter”i sizin kurabiye adam oyun taşınızın olduğu haneye ulaştırırsa parçalardan oluşan kurabiye adamınızın bir parçasını kaybedersiniz. Bu parçayı geriye alabilmek için sıranın tekrar size gelmesini beklemenz ve üzerinde kâse resmi olan hanelerden birine ulaşmanız gerekir. Bunu yapınca parçalarınızdan birisini geri alabilirsiniz. Bir oyuncu kurabiye adam parçalarından hepsini kaybedecek olursa fırına dönüp kurabiye adamını tekrar bir araya getirmesi gerekir. Oyuncular, kurabiye adamlarından parça kaybetseler bile oyun tahtası üzerinde ilerlemeye devam edebilirler; ama, unutmayın: **yalnız hiçbir parçası eksik olmayan bir kurabiye adam nehri geçebilir!**
- Nehir kıyısına gelen oyuncu durmalıdır.
- Oyuncu sıra bir daha kendisine gelene kadar bekleyip nehri öyle geçmeye çalışmalıdır.

Nehrin geçilmesi

- Nehir kıyısında bekleyen oyuncu sıra kendisine gelince şans çarkını çevirir. Çark nehir gösterirse oyuncu bir hane ilerler. Çark tilki gösterirse oyuncu sıra bir daha kendisine gelene kadar bekler. (Oyuncular nehri geçmek için zar atmamalıdır).

Kazananın nasıl belirleneceği

Bütün parçaları tamam olarak nehri geçip kurabiye adam evinde emniyete kavuşan ilk oyuncu kazanmış olur.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067
Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067
Tillverkat i England
Vänligen spara denna information för framtida hänvisning.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067
İngiliz Mali
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın.

UAE

أركض. أركض بسرعة البرق

المحتويات:

1 لوحة لعب. 4 فيشات على شكل رجل كعكة الزنجبيل. 3 فيشات “للمطاردة” (الحياز والبقرة والحصان). 7 خانات خاصة بالفيشات. 4 لوحات تركيب على شكل رجل كعكة الزنجبيل. 2 نرد و 1 مؤشر.

الهدف

أن تركض بأقصى سرعة خلال القرية دون أن يمسك بك أحد حتى تعبر النهر الى بر الأمان.

طريقة اللعب

- يقوم كل لاعب بتركيب لوحة على شكل رجل كعكة الزنجبيل ويختار فيشته رجل كعكة الزنجبيل بنفس لون لوحة اللعب ويضع الفيشته في الخانة المخصصة لها.
- ثم يتم تركيب لوحة اللعب وتوضع الفيشات المتبقية في أماكنها المخصصة فوق اللوحة حيث الصور المشابهة للفيشات. وتوضع الفيشات المشاركة في اللعبة التي على شكل رجل كعكة الزنجبيل في داخل الخبز لأجل المباشرة باللعبة.
- يبدأ أصغر لاعب برمي النردين. يقوم اللاعب. أولاً بنحريك فيشته رجل كعكة الزنجبيل عدد الخطوات حسب الرقم الذي يظهر على النرد الأبيض . ثم يقوم اللاعب بتحريك إحدى “الشخصيات المشاركة بالمطاردة” عدد من الخطوات حسب الرقم الذي يظهر على النرد الأحمر. إذ: يجب أن يقوم اللاعب بتحريك رجل كعكة الزنجبيل الخاص به بعيداً عن “الشخصيات المشاركة بالمطاردة” مع تقريب “الشخصيات المشاركة في المطاردة” من الفيشات الخاصة بالللاعبين الآخرين.
- ثم ينتقل الدور الى اللاعب التالي.
- إذا قام لاعب آخر بتحريك “شخصية مشاركة في المطاردة” بحيث يصل الى نفس الموقع الذي فيه رجل كعكة الزنجبيل الخاص بك، فإنك تفقد قطعة من اللوحة المركبة لرجل كعكة الزنجبيل. ولأجل استعادة القطعة. يجب عليك الإنتظار الى أن يحين دورك لتحاول الوصول الى المربع الذي فيه صورة الزيدية لغرض استعادة القطعة المفقودة. إذا فقد أحد اللاعبين كافة القطع الخاصة برجل كعكة الزنجبيل. فيجب عليه العودة الى الخبز حيث يتم تركيب كافة القطع من جديد. يستطيع اللاعبون مواصلة اللعب والتنقل حول لوحة اللعب بالرغم من فقدان بعض القطع من رجل كعكة الزنجبيل. ولكن أنتبهوا، فإن رجل كعكة الزنجبيل المتكامل فقط يستطيع عبور النهر!
- يجب أن يتوقف اللاعب عند الوصول الى ضفاف النهر.
- يجب أن ينتظر اللاعب حتى يحين دوره مرة أخرى لمحاولة عبور النهر.

عبور النهر

- عندما يحين دور اللاعب. يقوم بتدوير المؤشر لمعرفة إن كان يستطيع التقدم الى الأمام. إذا وقف المؤشر على صورة النهر فيإمكان اللاعب التقدم خطوة واحدة. وإذا وقف المؤشر على النعلب. فيجب أن يظل اللاعب في مكانه الى أن يحين دوره مرة أخرى. (لا يقوم اللاعب برمي أي من النردين عند محاولة عبور النهر).

اللاعب الفائز

إن اللاعب الفائز هو أول من ينجح في توصيل رجل كعكة الزنجبيل – المتكامل – عبر النهر الى بيت كعكة الزنجبيل.

RUS Пряничные человечки

Комплект:

1 составное игровое поле, 4 игровые фишки с изображениями пряничных человечков, 3 игровые фишки с изображениями пекаря, коровы и лошади, 7 подставок для фишек, 4 составных пряничных человечка, 2 игральных кубика, 1 круг с вращающейся стрелкой

Задача

Убежав из пекарни, первым перебраться на другой берег реки, не попавшись по дороге ни пекарю, ни корове, ни лошади и уйдя от коварной лисы.

Правила игры

- Каждый игрок выбирает себе пряничного человечка, складывает его из соответствующих друг другу фрагментов и устанавливает игровую фишку того же цвета в подставку.
- Части игрового поля составляются вместе на столе. Фишки пекаря, коровы и лошади устанавливаются в подставки и помещаются на кружки с изображениями соответствующих персонажей. Все участвующие в игре фишки пряничных человечков помещаются на изображение пекарни.
- Самый маленький игрок первым бросает **оба** игральных кубика. Сначала игрок перемещает фишку, соответствующую его пряничному человечку, на столько клеток, сколько точек выпало на белом кубике. Затем игрок выбирает **любог**о из трех персонажей, которые хотят догнать и съесть пряничных человечков, и перемещает его на столько клеток, сколько точек выпало на красном кубике. Свою фишку игрок старается перемещать таким образом, чтобы она удалялась от персонажей-преследователей. Персонажа-преследователя игрок перемещает в направлении фишек других игроков.
- Затем ход переходит к следующему игроку.
- Оказавшись на одной клетке с пряничным человечком, пекарь, корова или лошадь откусывают от него один кусочек. Потерянный фрагмент пряничного человечка возвращается игроку, если при следующих ходах фишка игрока остановилась на одной из клеток с изображением миски с тестом. Если от пряничного человечка не осталось ничего, то фишка игрока возвращается в пекарню, а его пряничный человечек снова становится целым. Если у пряничного человечка не хватает одного или более фрагментов, то игрок может продолжать перемещение по игровому полю, но **не может пересекать реку!**
- Достигнув одной из клеток, примыкающих к реке, пряничный человечек останавливается независимо от числа точек, выпавшего на кубике.
- Чтобы попытаться пересечь реку, игрок должен дождаться своего следующего хода.

Через реку

- Доставив пряничного человечка целым и невредимым к реке и дождавшись своего следующего хода, игрок крутит стрелку на круге. Если стрелка указала на сектор с голубой водой, то игрок перемещает свою фишку на одну клетку вперед. Если стрелка указала на сектор с лисой, то фишка игрока остается на месте до следующего хода. (При пересечении реки игрок не бросает ни один из игральных кубиков.)

Победитель

Побеждает игрок, чей пряничный человечек первым пересечет реку и окажется в безопасности в пряничном домике.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
الرجع:067
صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067
Сделано в Англии
Пожалуйста, храните эту информацию для возможных справок.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 067
英国製
お問い合わせなどのため、この情報を御控えください。