

2. Цель игры: Первым пройти до клетки 63.
3. Как играть:
 - 3.1. Все игроки ставят своих гуськов на линию старта.
 - 3.2. Начинает игру самый младший из игроков, он вращает сферу игального кубика и передвигается вперед на количество клеток, соответствующее количеству очков, выпавших на кубике. Очередность хода - слева направо.
- 3.3. Если кто-либо из игроков попадает на клетку с рисунком гуська, то он переходит на следующего гуська и говорит: "С гуська на гусек, дай-ка прыгнул разок". И повторяет ход.
- 3.4. Если игрок попадает на клетку № 6 (мост), то он переходит на клетку № 12 (другой мост) и говорит: "С моста на мост - развлечение, плыву по течению". И повторяет ход.
- 3.5. Если игрок попадает на клетку № 19 (гостиница), то он остается на ней и пропускает один ход.
- 3.6. Если игрок попадает на клетку № 26 (кубики), то он переходит на клетку № 53 (кубики) и говорит: "Кубики, другой, теперь он мой".
- 3.7. Если игрок попадает на клетку № 31 (козел), то он остается на ней, пока другой игрок не попадет на ту же клетку.
- 3.8. Если игрок попадает на клетку № 42 (лабиринт), то он отступает на клетку № 30 и пропускает один ход.
- 3.9. Если игрок попадает на клетку № 52 (тырса), то он не может выйти оттуда, пока другой игрок не попадет на ту же клетку.
- 3.10. Если какой-либо игрок попадает на клетку № 58 (смерть), то он вновь начинает игру со старта.
- 3.11. Выигрывает тот, кто дошел до клетки № 64 (сад).
- 3.12. Чтобы войти в сад гуська через ворота, нулю, чтобы на кубике выпало точное число очков, если же очков выпало больше, то нужно отступить назад и снова попробовать на следующий ход.

(CN) 出门的时候不要忘了带上它们哦！ 我们创造出了自己独一无二非常有趣的游玩，让你在出行时带着它们一起玩，结实又容易携带，任何路程都会往欢乐的游戏中变得短暂了！

经典的升级版，现在有一个实用可折叠的磁性棋盘和内置的骰子，这样你旅行时就不会落下什么啦。

1. 包括物件：
 - 1个用来装棋子的可滑动隔间的折叠棋盘
 - 6个大雁形状的磁性棋子
 - 1个内置的骰子
2. 游戏目标：
 - 第一个到达 63 号格子。
3. 游戏说明：
 - 3.1. 所有玩家都把把自己的大雁放在出发线上。
 - 3.2. 由最年轻的游戏者开始游戏，转动骰子，按照骰子指示的点数前进相应的格子数，游戏向轮流流行。
 - 3.3. 如果游戏者进入了有一只大雁的格子，就跳到下一只大雁并说：“从大雁跳到大雁，轮到我再掷一次”。再掷一次骰子。
 - 3.4. 如果进入了 6 号格子桥，就跳到另一座桥 12 号格子并说：“从桥跳到桥，风带我起飞，我再掷一次”。再掷一次骰子。
 - 3.5. 如果进入了 19 号格子旅店，就跳在那里并停一轮。
 - 3.6. 如果进入了 26 号格子骰子，就跳到 53 号格子骰子并说：“从骰子跳到骰子，轮到我再掷一次”。
 - 3.7. 如果进入了 31 号格子井，就留在那里，直到有其他游戏者也进入了这个格子才能离开。
 - 3.8. 如果进入了 42 号格子迷宫，就退回到 30 号格子并停一轮。
 - 3.9. 如果进入了 52 号格子监狱，只有当其他游戏者也进入了这个格子时才能离开。
 - 3.10. 如果有人进入了 58 号格子死亡，就要返回到出发点重新开始游戏。
 - 3.11. 当一个游戏者最终进入了 64 号格子花园，他就赢停游戏。
 - 3.12. 想要进入大雁花园的门，骰子必须掷出刚好好的点数，如果点数多了就要按多出来的点数倒退相应的格子数，然后下一轮重新再试。

(ES) Guardar esta información para futuras referencias.
(EN) Please retain this information for future reference.
(FR) Renseignements à conserver.
(DE) Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf.
(IT) Istruzioni da conservare.
(PT) Guarde esta informação para futuras referências.
(RO) Păstrați această informație pentru viitoare referințe.

go-games oca

ref: 51246-110411

(AR) لا تخرج من المنزل من دونها فقد قمنا بتصميم مجموعة خاصة من اللعب المصممة لمرضاها عليك على شكل لعب مخصصة للسفر قابلة للنقل، الطريق الأقصر إلى السعادة في مكاناً

لقد أصبحت لعبة الأول التقليدية أكثر عملية بفضل الطاولة المغططة القابلة للنقل والردود المدمجة حتى لا يضيع منك أي شيء أثناء الأسفار.

1. محتوى:
 - 1 طاولة قابلة للنقل ذات دات مجزئ من أجل الحفاظ على الرفاق
 - 6 قطع مغططة على شكل أول
 - 1 أحجار الزهر المرفقة
2. هدف اللعبة: الوصول أولا إلى الخانة 63.
3. كيف نلعب هذه اللعبة:
 - 3.1. جمع جميع اللاعبين الأول في خط البداية.
 - 3.2. يبدأ اللعبة اللاعب الأصغر سناً ويلف حجر الزهر ويتقدم بالمربعات حسب العدد الذي يشير إليه حجر الزهر. يستمر الدور من جهة اليمين.
 - 3.3. إذا وقع اللاعب في مربع حقه رسمه الورق فله أن يقفز إلى المربع التالي الذي عليه رسمه الورق ويقول: "من قفز إلى قرة واربي لأنه يوزي إعاده الدور".
 - 3.4. إذا وقعت في مربع رقم 6 - عليه الجسي فاقتز إلى مربع رقم 12 مكان ما كان موجود الجسي الآخر ويقول: "من جسي إلى جسي واربي لأن المالحاجاري بأخذي". إعادة الدور.
 - 3.5. إذا وقع في مربع رقم 19 - مكان الأستراحة يقف هناك ولا تقفز في هذا الدور.
 - 3.6. إذا وقعت في مربع رقم 26 - المسمى البرد أو حجر الزهر فاقتز إلى مربع رقم 53.
 - 3.7. إلى الأخر ويقول: "من نزل إلى بزد واربي لأنه يوزي".
 - 3.8. إذا وقعت في مربع رقم 31 - إلى باب بيتك يقف هناك إلى أن يقع لاعب آخر في نفس المربع.
 - 3.9. إذا وقعت في مربع رقم 42 - المناقة.عد إلى المربع رقم 30 نبقى دور واحد بدون لعب.
 - 3.10. إذا وقعت في مربع رقم 52 - السجن. لا نستطيع الخروج إلى أن يقع لاعب آخر في نفس المربع.
 - 3.11. نبقى المربع رقم 58 - الموت. تعود ونبدأ اللعبة من نقطة الإقلاع عندما يصل لاعب آخر إلى المربع 64 - الحديقة. فانه الفائز.
 - 3.12. كي يدخل باب حديقة الأولة فانه من الضروري أن تحصل على النقاط الكافية بالردود ورجع عدة مرات إذا كان هناك نقاط زائدة وتعود وتجرب من جديد في الدور التالي.

(HE) אל חשבו מחבית בלעדיהם! בחרו מבחר של משחקים משעשעים ביותר כדי לחיות לכם אותם גברות יסירות, קומפטיים יעילים - דרך הקצרה ביותר להמנה בכל מקום! משחק האחרון הקטלי, עשיר בלוח מגנטי פרטי, מתקפל עם קובייה מובנית, כדי לא לחשוב כלום במסעות שלכם.

1. מכיל:
 - לוח מתקפל עם את הרוח כדי לשמור את היחילים
 - 6 קוביות מגנטים מובנות הוא
 - 1 קובייה מובנית
2. טורת המשחק: להיות הראשון שיגיע למסבבת 63.
3. סך משחקים:
 - 3.1. כל השחקנים מציבים את האווזים שלהם על קו הרוינו.
 - 3.2. השחקן העציר ביותר פותח במשחק, מסובב את כדור הקובייה ומתקדם מספר חזים מספר הקודדות המתחבבל קובייה. הדור ממשיך לזר שמיונה.
 - 3.3. אם מספרן מגיע לזחם עם יוצר של אותה, הוא מרגל אל האווזיה הבאה ואומר: "מאווז לא אוזיה, ואני יוכה לעד הטלה". הוא מקבל דור נוסף.
 - 3.4. אם הוא מגיע לזחם מס' 6 - העשר - הוא מרגל לזחם מספר 12 - העשר חשיר - ואומר: "משער אל משער אני עץ, כי עם הרום אני מספר". הוא מקבל דור נוסף.
 - 3.5. אם הוא מגיע לזחם מס' 19 - הסודק - הוא מעורב עם המספר דור אחר.
 - 3.6. אם הוא מגיע לזחם מס' 26 - קובייה - הוא מרגל לזחם מספר 53 - קוביות - ואומר: "מקובייה אל קובייה, ואני יוכה לעד הטלה".
 - 3.7. אם הוא מגיע לזחם מס' 31 - הבאר - הוא משער עם עד ששחקן אחר יגיע לאווזיו הוא.
 - 3.8. אם הוא מגיע לזחם מס' 42 - המבוך - הוא נסוג עד לזחם מס' 30 ומפסיד דור אחר.
 - 3.9. אם הוא מגיע לזחם מס' 52 - בית הסוחר - הוא לא יכול לזחל משם עד ששחקן אחר יגיע לאווזיו האח.
 - 3.10. אם מספרן מגיע לזחם מס' 58 - המות - הוא חוזר לקו הרוינו ומחילחל את המשחק מההתחלה.
 - 3.11. כאשר שחקן מגיע לבסוף לזחם מס' 64 - הון - הוא המנה במשחק.
 - 3.12. כדי להוכיח דרך משער אל קו האווזיה, יוצר לקבל את מספר הקודדות המדויק קוביות, ולסמן אותה במקרה של קודדות עדפות, ולנסות שוב בחור הבא.

(PL) Zatrzymać tę informację do późniejszego odwołania.
(TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyag duyulacaginiz gize duzunde bulundurarak muhafaza ediniz.
(EL) Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντικές σπαρακές.
(RU) Сохраните эту информацию для последующих справок.
(CN) 把此说明保存好以备日后查阅。
(PT) Guarde esta informação para futuras referências.
(JP) 必要な時に読めよう。この説明書は大切に保管して下さい。

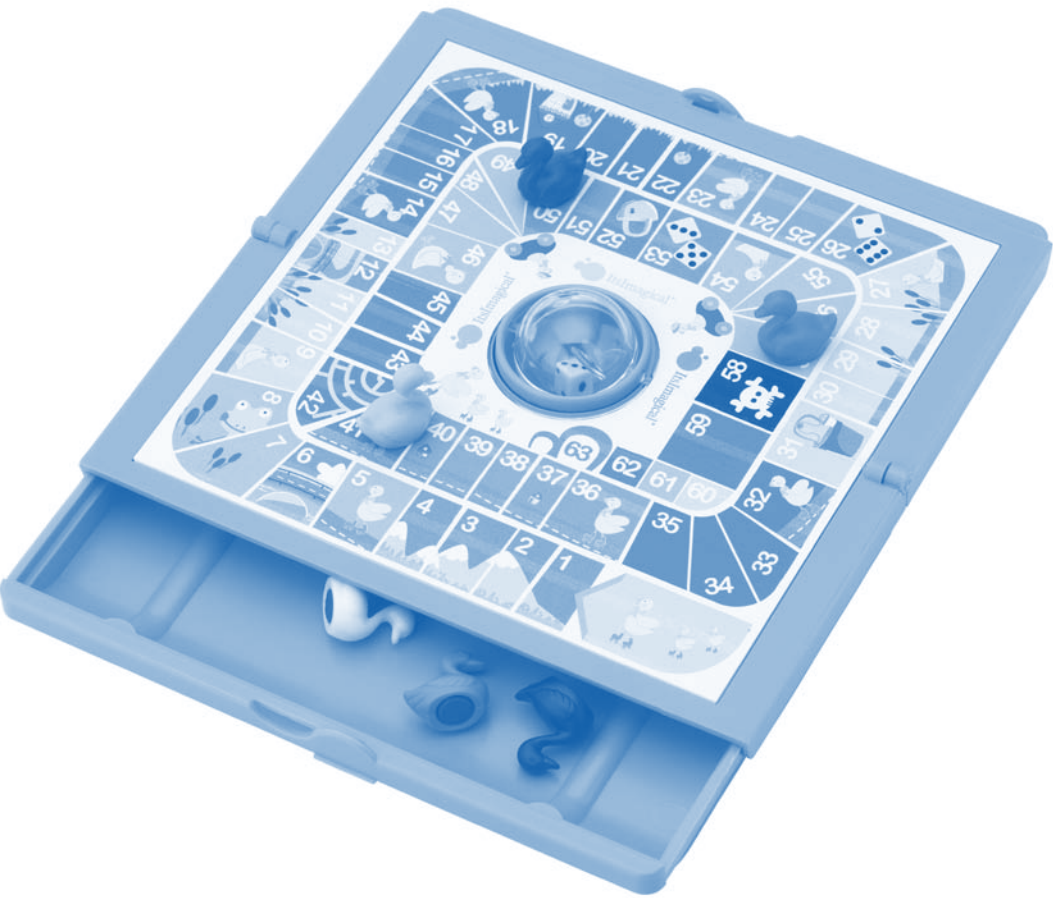
(AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

(HE) יש לשמור הוראות אלה לעתיד.

Imaginarium, S.A.
Plataforma Logistica
PLA-ZA, C/ Oca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727



oca



2-6

size: 210 x 297mm printing color: Pantone Reflex Blue

(ES) ¡No salgas sin ellos! Hemos hecho nuestra propia selección de los juegos más divertidos para ofrecérselos en formato de viaje, compactos y portátiles, ¡el camino más corto a la diversión en cualquier parte!

El clásico juego de la Oca, ahora con un práctico tabuleiro magnético, plegable y con dado integrado, para no perder nada durante tus viajes.

1. Contiene:
 - 1 Tablero plegable con compartimento deslizante para guardar las fichas
 - 6 Fichas magnéticas en forma de oca
 - 1 Dado integrado
2. Objetivo del juego:
 - Ser el primero en llegar a la casilla 63.
3. Cómo se juega:
 - 3.1. Todos los jugadores colocan susocas en la línea de salida.
 - 3.2. El jugador más joven empieza el juego, gira la esfera del dado y avanza tantas casillas como puntos indique el dado. El turno sigue por la derecha.
- 3.3. Si un jugador cae en una casilla con el dibujo de una Oca, salta a la siguiente "Oca" y dice: "de oca a oca y tiro porque me toca". Repite turno.
- 3.4. Si cae en la casilla nº 6, el Puente, salta a la casilla nº 12, el otro Puente y dice: "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente". Repite turno.
- 3.5. Si cae la casilla nº 19, la Posada, queda ahí retenido y está sin jugar un turno.
- 3.6. Si cae en la casilla nº 26, Dados, salta a la casilla nº 53, Dados, y dice: "de Dados a Dados y tiro porque me ha tocado".
- 3.7. Si cae en la casilla nº 31, el Pozo, se queda ahí hasta que otro jugador caiga en la misma casilla.
- 3.8. Si cae en la casilla nº 42, el Laberinto, retrocede hasta la casilla nº 30, y se queda un turno sin jugar.
- 3.9. Si cae en la casilla nº 52, la Cárcel, no puede salir de allí hasta que otro jugador no caiga en la misma casilla.
- 3.10. Si alguien cae en la casilla nº 58, la Muerte, vuelve a empezar la partida desde el punto de salida.
- 3.11. Cuando un jugador llega por fin a la casilla nº 64, el Jardín, gana la partida.
- 3.12. Para entrar por la puerta al jardín de la oca, es necesario sacar los puntos juntos con el dado, retrocediendo casillas en caso de haber puntos sobrantes y probando de nuevo, en el siguiente turno.

(EN) Don't leave without them! We have put together our own selection of the most entertaining games for you with a portable and compact travel game format - the shortest route to fun wherever you are!

The traditional "Oca" (goose) board game, now with a practical folding magnetic board with built-in die, to avoid losing any parts when you travel.

1. Containing:
 - 1 Folding board with sliding compartment to store counters
 - 6 Magnetic, goose-shaped counters
 - 1 integrated dice
2. Objective of the game:
 - To be the first player to reach square 63.
3. How to play:
 - 3.1. All players place their geese on the start line.
 - 3.2. The youngest player starts, he/ she spins the dice sphere and moves forward the number of points indicated on the dice. The player to the right has the next turn.
 - 3.3. If the player lands on a square with a drawing of a Goose, they jump to the next Goose and say: "from goose to goose and I roll as I choose." They have another turn.
 - 3.4. If they land on square 6, the Bridge, they jump to square 12, the other Bridge and say: "from one bridge to another, it's really no bother." They have another turn.
 - 3.5. If the player lands on square 19, the Inn, they stay there and miss a turn.
 - 3.6. If they land on square 26, the Dice, they jump to square 53, the other Dice, and say: "from Dice to Dice and I roll because I'm nice."
 - 3.7. If they land on square 31, the Well, they stay there until another player lands on the same square.
 - 3.8. If the player lands on square 42, the Maze, they go back to square 30 and miss a turn.
 - 3.9. If they land on square 52, Jail, they stay there until another player lands on the same square.
 - 3.10. If the player lands on square 58, Death, they have to go back to the start.
 - 3.11. When a player finally reaches square 64, the Garden, they've won!
 - 3.12. To go through the door to the Goose garden, you have to get the exact number of points on the dice, going back when you get too many points and trying again in your next turn.

(FR) Ne pars jamais sans eux ! Une sélection des jeux les plus amusants en format réduit et portatif, pour que tu puisses les emporter partout avec toi !

Le célèbre jeu de l'oe sur un plateau magnétique très pratique, pliant et muni d'un dé intégré au plateau pour ne pas le perdre pendant tes voyages.

1. Contenu :
 - 1 plateau pliant muni d'un compartiment coulissant pour ranger les pions
 - 6 pions aimantés en forme d'oise
 - 1 dé intégré
2. But du jeu :
 - Arriver le premier à la case 63.
3. Règles du jeu :
 - 3.1. Chaque joueur place son oie sur la case départ.
 - 3.2. Le joueur le plus jeune commence en faisant tourner la sphère du dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Le joueur suivant, situé à droite du premier, lance le dé et ainsi de suite.

- 3.3. Si un joueur tombe sur une case où figure le dessin d'une oie, il passe à l'oie suivante et dit : « doie en oie et je joue encore une fois ». Et il rejoue.
- 3.4. S'il tombe sur la case nº 6 du figure le pont, il saute à la case nº 12, celle de l'autre pont et dit : « de pont en pont et je joue encore pour un chemin plus long ». Et il rejoue.
- 3.5. Quand un joueur arrive à l'auberge de la case nº 19, il s'arrête et passe un tour.
- 3.6. S'il tombe sur la case nº 26, les dés, il saute à la case nº 53, l'autre case des dés, et dit : « de dés en dés et je joue une fois de plus ».
- 3.7. Quand un joueur tombe dans le puits, à la case nº 31, il reste sur place jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur cette même case.
- 3.8. Quand un joueur tombe sur le labyrinthe de la case nº 42, il retourne à la case nº 30 et passe un tour.
- 3.9. Quand un joueur tombe sur la case nº 52, la prison, il reste enfermé et arrête de jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur cette même case.
- 3.10. Quand un joueur tombe sur la case nº 58, la case de la mort, il retourne à la case départ et recommence depuis le début.
- 3.11. Le vainqueur est le joueur qui arrive au jardin de la case nº 64.
- 3.12. Pour franchir la porte qui mène au jardin, il faut obtenir le nombre exact de points nécessaires. Si le nombre de points est trop élevé, le joueur doit reculer et essayer à nouveau au tour suivant.

(DE) Die ideale Spielesammlung für unterwegs! Wir haben unsere eigene Sammlung der lustigsten Spiele zusammengestellt, die wir Ihnen in einem kompakten, transportablen Reiseformat anbieten. Der kürzeste Weg zur Unterhaltung überall! Das klassische Gänsespiel jetzt mit einem praktischen magnetischen Spielbrett, zusammenklappbar und mit integriertem Würfel, damit auf der Reise nichts verloren gehen kann.

1. Inhalt:
 - 1 Zusammenklappbares Spielbrett und Fach mit Schieberdeckel für das Aufbewahren der Spielsteine
 - 6 Magnetische Gänsefiguren als Spielsteine
 - 1 integrierter Würfel

2. Ziel des Spiels: Als Erster das 63. Feld zu erreichen.
3. Spielregeln:
 - 3.1. Alle Spieler stellen ihre Gänse auf die Startlinie.
 - 3.2. Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die Würfelscheibe und rückt so viele Felder nach vorn, wie es die gewürfelte Augenzahl anzeigt. Nun ist der nächste Spieler (gegen den Uhrzeigersinn) an der Reihe.
 - 3.3. Wenn ein Spieler auf ein Feld mit einer Gans kommt, springt er auf das nächste Gänsefeld und sagt: "Von Gans zu Gans, ein neuer Tanz. Ich darf noch mal". Er ist noch einmal an der Reihe.
 - 3.4. Wer auf das Feld Nr. 6, die Brücke, kommt, springt auf die andere Brücke, das Feld Nr. 12, sagt: "Von Brücke zu Brücke ich vorwärts rücke", und darf noch einmal würfeln.
 - 3.5. Wer auf das Feld Nr. 19, das Gasthaus, kommt, muss dort verbleiben und setzt einmal aus.
 - 3.6. Wer auf das Feld Nr. 26, die Würfel, kommt, springt auf das Feld Nr. 53 und sagt: "Einen Würfel ich warf, zum nächsten Würfel ich darf."
 - 3.7. Wer auf das Feld Nr. 31, den Brunnen, kommt, bleibt so lange dort stehen, bis ein anderer Spieler dasselbe Feld erreicht.
 - 3.8. Wer auf das Feld Nr. 42, das Labyrinth, kommt, geht zum Feld Nr. 30 zurück und setzt einmal aus.
 - 3.9. Wer auf das Feld Nr. 52, das Gefängnis, kommt, darf es so lange nicht verlassen, bis ein anderer Spieler dasselbe Feld erreicht.
 - 3.10. Wer auf das Feld Nr. 58, den Tod, kommt, muss zurück zum Start und das Spiel von vorn beginnen.
 - 3.11. Wer schließlich das Feld Nr. 64, den Gänsegarten, erreicht, gewinnt das Spiel.
 - 3.12. Um den Gänsegarten zu betreten, muss die genaue Augenzahl gewürfelt werden. Ist die gewürfelte Augenzahl zu hoch, müssen so viele Felder zurückgegangen werden, wie die Augenzahl zu hoch ist. Der entsprechende Spieler darf es wieder probieren, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

(IT) Non uscire senza! Abbiamo creato una selezione esclusiva di divertentissimi giochi da viaggio, compatti e portatili... la via più breve verso il divertimento ovunque tu vada!

Il classico gioco dell'Oca, adesso con un pratico tabellone magnetico e pieghevole, con dado integrato per non perdere nulla in viaggio.

1. Contiene:
 - 1 Tabellone pieghevole con uno scompartimento apribile per riporre le pedine
 - 6 Pedine magnetiche a forma di oca
 - 1 Dado integrato
2. Scopo del gioco:
 - Arrivare per primo alla casella 63.
3. Come si gioca:
 - 3.1. Tutti i giocatori dispongono le ochette sulla linea di partenza.
 - 3.2. Inizia il gioco il giocatore più giovane, fa girare la pallina con il dado ed avanza il numero di caselle indicate dai puntini del dado. Il turno prosegue verso destra.
 - 3.3. Se un giocatore arriva su una casella con il disegno dell'Oca, salta all'Oca successiva e dice: "da oca ad oca e tiro perché mi tocca". Ripete il turno.
 - 3.4. Se arriva sulla casella nº 6, il Ponte, salta fino alla casella nº 12, l'altro Ponte e dice: "da ponte a ponte e tiro perché mi porta la corrente". Ripete il turno.
 - 3.5. Se arriva sulla casella nº 19, la Taverna, rimane lì fermo per un turno.
 - 3.6. Se arriva sulla casella nº 26, i Dadi, salta fino alla casella nº 53, gli altri Dadi e dice: "da Dadi a Dadi e tiro perché li ho contati".
 - 3.7. Se arriva sulla casella nº 31, il Pozzo, rimane fermo fino a che non arriva un altro giocatore sulla stessa casella.
 - 3.8. Se arriva sulla casella nº 42, il Labirinto, ritorna alla casella nº 30 e rimane fermo un turno.

- 3.9. Se arriva sulla casella nº 52, la Carcere, non può uscire fino a che un altro giocatore atterra sulla stessa casella.
- 3.10. Se si arriva sulla casella nº 58, la Morte, bisogna ricominciare la partita dalla linea di partenza.
- 3.11. Quando un giocatore arriva sulla casella nº 64, il Giardino, vince!
- 3.12. Per entrare attraverso la porta del giardino dell'Oca, bisogna tirare il numero esatto con i dadi, se così non fosse, si retrocede del numero di caselle in più e si prova di nuovo nel turno successivo.

(PT) Não saias sem eles! Fizemos a nossa própria seleção dos jogos mais divertidos para os oferecer em formato de viagem, compactos e portáteis. O caminho mais curto para a diversão em qualquer lado!

O clássico jogo da glória, agora com um prático tabuleiro magnético, dobrável e com um dado integrado, para não perderem nada durante as vossas viagens.

1. Contém:
 - 1 Tabuleiro dobrável com compartimento deslizante para guardar as fichas
 - 6 Fichas magnéticas em forma de ganso
 - 1 Dado integrado
2. Objetivo do jogo:
 - Ser o primeiro a chegar à casa 63.
3. Como se joga:
 - 3.1. Todos os jogadores colocam as suas fichas na linha de saída.
 - 3.2. O jogador mais jovem começa o jogo, fazendo rodar a esfera do dado e avançando o número de casas igual ao número de pontos indicado pelo dado. O seguinte turno cabe ao jogador que estiver à sua direita.
 - 3.3. Se um jogador cair numa casa com o desenho de uma Ganso, salta para o Ganso seguinte e diz: "de ganso em ganso, outra vez o dado lanço". E repete o turno.
 - 3.4. Se cair na casa nº 6, a Ponte, salta para a casa nº 12, a outra Ponte, e diz: "de ponte em ponte, lanço o dado e vejo o número que esconde". E repete o turno.
 - 3.5. Se cair na casa nº 19, a Pousada, fica aí retido e permanece um turno sem jogar.
 - 3.6. Se cair na casa nº 26, Dados, salta para a casa nº 53, Dados, e diz: "de Dados em Dados, outro número é lançado".
 - 3.7. Se cair na casa nº 31, o Poço, fica aí até que outro jogador caia na mesma casa.
 - 3.8. Se cair na casa nº 42, o Labirinto, retrocede até à casa nº 30, e permanece um turno sem jogar.
 - 3.9. Se cair na casa nº 52, a Prisão, não poderá sair desta casa até que outro jogador caia na mesma casa.
 - 3.10. Se algum dos jogadores cair na casa nº 58, a Morte, deverá recommear a jogar desde a casa de saída.
 - 3.11. O jogador que chegar primeiro à casa nº 64, o Jardim, será o vencedor.
 - 3.12. Para entrar pela porta do jardim da glória, o jogador deverá acertar nos pontos corretos com o dado, retrocedendo o número de casas equivalente aos pontos que lhe sobrem se o dado indicar mais pontos do que o número de casas necessário, tentando novamente no turno seguinte.

(RO) Nu pleca de acasă fără ele! Am realizat propria selecție a celor mai distractive jocuri pentru a ți le oferi în format de călătorie, compacte și portabile, drumul cel mai scurt spre distracție în orice loc.

Clasicul joc cu căsuțe și zaruri, acum cu o practică tablă de joc magnetică, pliantă și cu zar integrat, pentru a nu pierde nimic pe parcursul călătoriilor tale.

1. Conține:
 - 1 Planșă pliantă, cu compartiment glisant pentru păstrarea jetoanelor
 - 6 Jetoane magnetice în formă de găscă
 - 1 zar integrat
2. Obiectivul jocului:
 - A ajunge primul la căsuța nr. 63.

3. Cum se joacă:
 - 3.1. Toți jucătorii își așază găsele pe linia de pornire.
 - 3.2. Jucătorul cel mai tânăr începe jocul, rotește sfera zarului și avansează câte căsuțe indică punctele zarului. Rândul merge spre dreapta.
 - 3.3. Dacă un jucător cade într-o căsuță cu desenul unei Găste, sare la următoarea Găscă și spune: "tot sar și sar și e rândul meu iar". Dă din nou cu zarul.
 - 3.4. În cazul în care cade în căsuța nr. 6, Podul, sare la căsuța nr. 12, celălalt Pod și spune: "din pod în pod, dau iar pentru că nu sunt nerod". Dă din nou cu zarul.
 - 3.5. În cazul în care cade în căsuța nr. 19, Hanul, este reținut acolo și stă o tură.
 - 3.6. În cazul în care cade în căsuța nr. 26, Zaruri, sare la căsuța nr. 53, Zaruri și spune: "din Zar în Zar, dau tot eu iar".
 - 3.7. În cazul în care cade în căsuța nr. 31, Fântâna, rămâne acolo până când un alt jucător cade în aceeași căsuță.
 - 3.8. În cazul în care cade în căsuța nr. 42, Labirintul, se întoarce la căsuța nr. 30 și nu joacă o tură.
 - 3.9. În cazul în care cade în căsuța nr. 52, Închisoare, nu poate ieși de acolo până când un alt jucător nu cade în aceeași căsuță.
 - 3.10. Dacă cineva cade în căsuța nr. 58, Moartea, începe partida din nou din punctul de pornire.
 - 3.11. Atunci când un jucător ajunge în sfârșit la căsuța nr. 64, Grădina, câștigă partida.
 - 3.12. Pentru a intra pe poartă în grădina găștei trebuie să dai numărul exact cu zarul, mergând înapoi câteva căsuțe în cazul în care sunt puncte în plus și încercând din nou atunci când vă vine din nou rândul.

(TR) Onları almadan yola çıkamayn! Sizlere kompakt ve taşınabilir seyahat formatında sunarak üzere en eğlenceli oyunları seçtik. Nerede olursanız olun, eğlenceye giden en kısa yol!

Klasik kaz oyunu, gımdı mknatelli, katlanabilir, pratik bir oyun tahtasıyla beraber. Yolda hiçbir kayıbetmeneniz için zaman da tahattın içinde.

1. İçindekiler:
 - 1 Tüm oyuncuları karşın sürgüli bölgesi olan ve katlanablen 1 adet oyun tahtası
 - Kaz şeklinde 6 adet mknatıslı fiş
 - 1 dahilli zar
2. Oyunun amacı:
 - 63 numaralı haneye birinci ulaşmak.
3. Nasıl oynanır:
 - 3.1. Tüm oyuncular kazlarını çıkış çizgisine yerleştirir.
 - 3.2. En küçük oyuncu oyunu başlatır, zarın bulunduğu daireyi çeviri ve zarın gösterdiği sayı kadar hane ilerler. Oyun sağdan devam eder.
 - 3.3. Oyunculardan birisi üzerinde Kaz resmi olan bir haneye denk gelirse, bir sonraki kaptığından için atlayorum". Yeniden oynar.
 - 3.4. 6 numaralı haneye, yani Köprüye denk gelirse, bir sonraki Köprüdün bulunduđu 12 numaralı haneye atlar ve şöyle der: "Köprüden köprüye atlayorum, akıntıya kapıldığım için atlayorum". Yeniden oynar.
 - 3.5. 19 numaralı haneye, yani Hana denk gelirse, burada oynamadan bir tur bekler.
 - 3.6. 26 numaralı haneye, yani Zarlara denk gelirse, yine Zarları tensil eden 53 numaralı haneye atlar ve şöyle der: "Zardan zara atlayorum, bana denk geldiği için atlayorum".
 - 3.7. 31 numaralı haneye, yani Kuyuya denk gelirse, başka bir oyuncu aynı haneye gelinceye kadar burada kalır.
 - 3.8. 42 numaralı haneye, yani Labirente denk gelirse, 30 numaralı haneye geri gider ve bir tur oynamadan bekler.
 - 3.9. 52 numaralı haneye, yani Bahçehaneyden denk gelirse, başka bir oyuncu aynı haneye gelinceye kadar oradan çıkamaz.
 - 3.10. Oyunculardan birisi 58 numaralı haneye, yani Ölüme denk gelirse, başa dönerek oyunu baştan başlar.
 - 3.11. Oyunculardan birisi sonunda 64 numaralı haneye, yani Bahçeye ulaştığı zaman oyunu kazanır.
 - 3.12. Kapıdan kaz bahçesine girmek için, zar atıldığında tam sayıyı tutturmak gerekir. Aksi takdirde artan sayı kadar geri gidilir ve yeniden sıra geldiğinde tekrar denirir.

(EL) Μην πάτε τουβένα χωρίς αυτού! Δημιουργήσαμε τη δική μας σειρά με τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια και σας τα προσφέρουμε σε έκδοση ουνιανή, μικρότερη και φορητή. Ο πιο σύντομος δρόμος προς τη διασκέδαση όπου κι αν είστε!

Το κλασικό παιχνίδι της ούκας, τώρα μ' ένα πρακτικό μαγνητικό ταμπλό, που διπλώνει και με ζάρι ενσωματωμένο, για να μην χάνετε τίποτα όταν ταξιδεύετε.

1. Περιέχει:
 - 1 Ταμπλό που διπλώνει με συμπαρετή τηκη για να φυλάσσονται τα πούλια
 - 6 μαγνητικά πούλια σε μορφή χήνας
 - 1 Ενσωματωμένο ζάρι
2. Σκοπός του παιχνιδιού:
 - Κάθε παίκτης προσπαθεί να φτάσει πρώτος στο τετραγώνκι 63.
3. Πώς παίζεται:
 - 3.1. Όλοι οι παίκτες τοποθετούν τη χήνες τους στην γραμμή αφετηρίας.
 - 3.2. Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης αρχίζει το παιχνίδι, ρίχνει το ζάρι και προχωρεί τόσα τετραγώνκια όσα δείχνει το ζάρι. Συνεχίζει ο παίκτης που κατέβει δεξιά.
 - 3.3. Αν ένας παίκτης πέσει στο τετραγώνκι με την εικόνα μιας χήνας, πηδάει στην επόμενη χήνα και λέει: "από χήνα σε χήνα και δες που ξαναρίξα". Και ξαναρίξει.
 - 3.4. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 6, τη Γέφυρα, πηδάει στο τετραγώνκι nº 12, στην άλλη Γέφυρα και λέει: "από γέφυρα σε γέφυρα και παρακάτω βρέθηκα". Και ξαναρίξει.
 - 3.5. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 19, το Πανδοχείο, μένει εκεί και χάνει τη σειρά του.
 - 3.6. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 26, το Ζάρι, πηδάει στο τετραγώνκι nº 53, και λέει: "από Ζάρι σε Ζάρι και παίζω πάλι".
 - 3.87. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 31, το Πηγάδι, μένει εκεί μέχρι κάποιος άλλος παίκτης να πέσει στο ίδιο τετραγώνκι.
 - 3.8. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 42, τον Λαβύρινθο, πηγαίνει πίσω μέχρι το τετραγώνκι nº 30, και χάνει τη σειρά του.
 - 3.9. Αν πέσει στο τετραγώνκι nº 52, τον Καρκίνο, δεν μπορεί να βγει ώσπου κάποιος άλλος παίκτης να πέσει στο ίδιο τετραγώνκι.
 - 3.10. Αν κάποιος παίκτης πέσει στο τετραγώνκι nº 58, τον Θάνατο, ξαναρίχνει το παιχνίδι από το σημείο αφετηρίας.
 - 3.11. Όταν ένας παίκτης φτάσει τελικά στο τετραγώνκι nº 64, τον Κήπο, κερδίζει το παιχνίδι.
 - 3.12. Για να μπει κάποιος από την πόρτα στον κήπο της χήνας, πρέπει να φέρεi στο ζάρι ακριβώς τον αριθμό που χρειάζεται, ενώ αν τύχει μεγαλύτερο αριθμό, πρέπει να γυρίσει πίσω και να προσπαθήσει πάλι στον επόμενο γύρο.

(RU) Не выходи из дома без них! Мы выбрали самые увлекательные игры, чтобы предложить их тебе в дорожном варианте, компактном и портативном; это самый короткий путь к развлечению в любом месте!

Классическая игра в гусек, теперь с удобной игровой доской на магнитах, складной и со встроенным ящичком для хранения фишек, чтобы ты ничего не терял во время поездки.

1. В комплект входят:
 - 1 складная игральная доска с выдвижным ящичком для хранения фишек
 - 6 фишек на магнитах в виде гуся
 - 1 встроенный кубик

#51246

Artwork no.

1

OI11 : 12/APR/2011