

DON'T WORRY

**UNITED
LABELS
COMICWARE**

CONTENTS

Game board

1 dice

16 figures

OBJECT OF THE GAME

The object of this game is to get your own pieces as quickly as possible from your starting position to the finish by throwing a dice. At the same time you should try to impede your competitors, knocking out their pieces as often as possible so they have to go back to the start.

The circular areas on the board are the routes that all the pieces must take. The characters start their journey around the circular routes from the starting boxes with the matching symbols for figure 1, figure 2, figure 3 and figure 4. The pieces wait to begin at the symbol squares at the four corners.

The successive symbol squares are the finish for each of the characters. The first player to bring all of his/her pieces "home" is the winner.

PREPARATION

Each player has four pieces representing the same character. These are placed on the symbols at the four corners. The players throw the dice to see who will start. The player with the highest number starts the game and play proceeds in a clockwise direction.

TO PLAY

Players can throw three times at the start of the game, or if a player has no pieces on the route because all his/her pieces have been knocked out and are waiting in the symbol boxes.

The same applies when one or more pieces have reached the finish, but only if they cannot move forward in this position. (For example: There is already a piece on the third finish field and the player's other three pieces are waiting on their symbol box. The player is not allowed to throw three times because the piece on the third Finish square can still move forward "1" square.)

If you throw a "6" you must bring a new piece into play as long as you still have pieces in any of the four symbol boxes at the corners. The new piece is then placed on the appropriate starting symbol box. If this box is already occupied by another piece, this piece must first be moved on by throwing a "6". However, if a piece belonging to another

player occupies the start symbol box, it is knocked out. If a player throws a “6”, he/she can take another turn. If he/she throws another “6”, he/she can throw again. The next player throws and moves his/her piece clock-wise the relevant number of spaces on the route.

Players can jump their own pieces and those of other players, however the occupied spaces are counted as part of the move. Players who have several pieces on the board can decide which of their pieces to move.

If you land on a square occupied by another player’s piece, you can knock out this piece and replace it with your own piece. However you do not have to knock out other player’s pieces. Pieces that have been knocked out are returned to the appropriate symbol squares. You cannot knock out your own pieces, so the player must move another piece because only one piece is allowed on each square. While there are still pieces waiting to start in the corner boxes, players may not leave pieces standing on the Start box.

The box must be cleared as soon as the opportunity arises. If a player throws a “6” and has no more pieces on the symbol boxes in the corners, he/she can move his/her pieces six squares forward on the board and then throw again.

ENTERING THE FINISHING BOXES

A player who has completed a full circuit of the board with a piece, places this piece on the corresponding finish box. The finish boxes are also counted individually when moving. No pieces can be jumped on the finishing boxes. The last piece to reach “Home” can only move into the finishing area by the first symbol box. Players may not cross into the finishing boxes of other players.

END OF GAME

The first player to get all his pieces into the finishing boxes wins the game. The other players continue to play for the next places.

ⓓ Don` t worry!

SPIELMATERIAL

Spielbrett

1 Würfel

16 Spielfiguren

SINN DES SPIELES

In diesem Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man die Mitspieler zu ärgern und deren Spielfiguren so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die runden Felder des Spielbrettes stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den Startfeldern mit den Symbolen für Figur 1, Figur 2, Figur 3 und Figur 4 beginnen die Spielfiguren der jeweiligen Charaktere ihren Weg über die runden Felder. Auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern warten die Figuren auf ihren Einsatz.

Die hintereinander angeordneten Symbolfelder stellen das Ziel jedes Charakters dar. Wer seine vier Spielfiguren als erster "nach Hause" gebracht hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält vier Figuren eines Charakters. Sie werden auf die quadratisch angeordneten Symbolfelder gesetzt. Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Zum Spielbeginn oder wenn man keine Spielfigur auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern auf ihren Einsatz warten, darf dreimal gewürfelt werden.

Das gilt auch wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken können. (Beispiel: Eine Spielfigur steht bereits auf dem dritten Zielsymbolfeld, die anderen drei warten auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil der Stein auf dem dritten Symbolfeld vom Ziel noch mit einer "1" vorrücken kann.) Bei einer "6" muß man eine neue Figur ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen vier quadratisch angeordneten Symbolfeldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das eigene Startsymbolfeld gestellt. Ist dieses Feld noch

von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muß diese Figur erst mit der "6" weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Startsymbolfeld, wird sie geschlagen. Wer eine "6" würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei.

Erzielt er dabei wieder eine "6", darf er erneut nach dem Ziehen würfeln. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seine eigene Figur auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang.

Geschlagene Figuren werden auf die quadratisch angeordneten Symbolfelder ihrer Art gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden, der Spieler muß dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur eine Spielfigur stehen darf.

So lange noch weitere Figuren auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Startsymbolfeld stehen bleiben. Das Feld muß frei gemacht werden, sobald sich die Möglichkeit dazu ergibt. Wer eine "6" würfelt und keine Figur mehr auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

BETRETEN DER ZIELFELDER

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Art vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Der letzte Stein, der "nach Hause kommt", kann nur auf das erste Symbolfeld ins Ziel einrücken. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

SPIELENDENDE

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

MATERIAL DEL JUEGO

Tablero
1 dado
16 figuras

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego consiste en realizar tiradas con el dado para hacer llegar la figuras propias lo más rápido posible a las casillas finales desde las casillas de espera a lo largo de un trayecto compuesto por varias casillas de juego. Al mismo tiempo se intenta molestar al resto de participantes y "comerse" sus figuras tantas veces como sea posible para que tengan que volver a comenzar desde su casilla de espera.

Las casillas redondas del tablero componen el trayecto que todas las figuras deben recorrer. Cada una de las figuras inicia su juego en sus casillas correspondientes, es decir, en las que están ilustradas con un para figura 1, figura 2, figura 3 y figura 4. Antes de iniciar su recorrido esperan en las casillas de espera.

Las casillas con los símbolos correspondientes ordenadas una detrás de otra son el objetivo de cada una de las figuras. Aquél que consiga colocar sus figuras "en casa" antes que los demás habrá ganado el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe cuatro figuras iguales. Éstas deben colocarse sobre las casillas de espera. Cada jugador tira una vez el dado y aquél que obtenga la puntuación más alta comenzará el juego, seguido del jugador situado a su izquierda (en el sentido de las agujas del reloj).

DESARROLLO DEL JUEGO

Al comenzar el juego o cuando no se tenga ninguna figura en camino porque todas han sido "comidas" y esperan en la casilla de espera, podrá tirarse el dado tres veces.

También será posible tirar el dado tres veces cuando ya se haya colocado una o varias figuras en "casa", pero sólo si éstas no pueden avanzar más. (Ejemplo: una figura ya está en la tercera casilla de llegada con su símbolo correspondiente. En ese caso el jugador no podrá tirar el dado tres veces porque esa figura todavía puede avanzar con un "1".)

Cuando se obtenga un "6" se deberá introducir una nueva figura en el juego, siempre que todavía haya figuras en las casillas de espera. La nueva figura se colocará en-

tonces en la casilla de salida propia. Si ésta está ocupada por otra figura propia, ésta deberá avanzar primero con el "6". Si, por el contrario, la casilla está ocupada por una figura de otro jugador, ésta será "comida". Aquél que tire un "6" deberá volver a tirar el dado después de mover. Si vuelve a sacar un "6", podrá volver a tirar después de mover. El jugador en turno tira el dado y hace avanzar su figura a través del tablero de acuerdo con el número obtenido en el dado y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Tanto las figuras propias como las de otros jugadores pueden saltarse, pero las casillas ocupadas también se incluyen en el recuento de avance de casillas. Aquel jugador que tenga varias figuras simultáneamente en el trayecto a "casa" puede escoger con qué figura desea avanzar.

Cuando un jugador finaliza su avance en una casilla ocupada por otra figura, se la "comerá" y colocará la suya en su lugar. Sin embargo, no es necesario "comerse" las figuras de los contrincantes. Las figuras que han sido "comidas" se colocarán en sus casillas de espera. No es posible "comerse" las figuras propias, pero en ese caso el jugador deberá mover una figura diferente, ya que sólo puede haber una figura en cada casilla. Mientras haya figuras en las casillas de espera, ninguna figura podrá permanecer en la casilla de salida propia.

Esa casilla deberá quedar libre en cuanto sea posible. Aquel jugador que obtenga un "6" y no tenga más figuras en espera, podrá avanzar seis casillas del recorrido con una de sus figuras y volver a tirar.

LLEGADA A LAS CASILLAS FINALES

El jugador que haya completado una vez el recorrido con una figura, la hará avanzar por las casillas finales. También éstas se cuentan individualmente al avanzar. Dentro de las casillas finales no es posible saltar otras figuras. La última figura que "llega a casa" sólo podrá avanzar hasta la primera casilla final.

FINAL DEL JUEGO

Aquel jugador que coloque sus figuras en sus casillas finales antes que los demás habrá ganado el juego. El resto de jugadores continúa jugando por los puestos siguientes.

ⓕ Don't worry!

MATERIEL POUR LE JEU

1 plateau de jeu
1 dé
16 personnages

BUT DU JEU

Le but pour chaque joueur est de faire effectuer le tour du plateau à ses personnages, en partant de leur case de départ respective, et de leur faire atteindre l'arrivée le plus vite possible à l'aide du dé. Il faut en même temps essayer de gêner les autres joueurs et de renvoyer leurs personnages aussi souvent que possible « chez eux » pour qu'ils soient obligés de recommencer depuis le début.

Les cases rondes sur le plateau représentent le parcours que doivent effectuer tous les personnages. Ils commencent leur parcours sur les cases rondes en partant des cases de départ symbolisées par un pion 1, pion 2, pion 3 et pion 4. Les autres personnages attendent leur tour sur les cases « symbole » carrées.

Les cases « symbole » placées les unes derrière les autres représentent le but à atteindre de chaque personnage, c'est à dire les cases d'arrivée. Le joueur qui a réussi à y rentrer tous ses personnages, a gagné.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit 4 personnages qu'il place sur les cases « symbole » carrées. Les joueurs lancent chacun une fois le dé. Celui qui a le chiffre le plus élevé, commence et avance son personnage sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

Un joueur a le droit de lancer le dé trois fois, soit au début du jeu, soit lorsqu'il n'a pas de personnage sur le parcours, parce que tous ses personnages ont été renvoyés à leur case « symbole » carrée et qu'ils attendent d'être remis en course ; C'est également le cas, lorsqu'un ou plusieurs personnages ont atteint leur case d'arrivée et qu'ils sont bloqués parce qu'ils ne peuvent plus avancer.

(Exemple: un personnage se trouve déjà sur la troisième case « symbole » d'arrivée; les trois autres attendent sur les cases « symbole » carrées. Le joueur n'a pas le droit de lancer le dé trois fois, car le pion placé sur la troisième case « symbole » peut encore se rapprocher de l'arrivée en avançant avec un « 1 ».)

S'il fait un « 6 », le joueur doit faire démarrer un nouveau personnage et le mettre en jeu, aussi longtemps qu'il a des pions sur sa propre case « symbole » carrée. Le nou-

veau personnage est alors placé sur sa case « symbole » de départ. Si cette case est occupée par un autre pion du même joueur, il faut qu'il fasse d'abord avancer ce personnage de 6 cases, comme indiqué par le dé. Si, par contre, il s'agit d'un personnage adverse qui est sur cette case « symbole » de départ, ce dernier est renvoyé «chez lui».

Le joueur, qui fait un « 6 », a le droit de rejouer et de relancer le dé. S'il fait à nouveau un « 6 », il a le droit de relancer le dé. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur lance le dé et avance son personnage dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que de points obtenus au dé. Le joueur peut dépasser ses personnages et les personnages adverses, mais les cases occupées sont à prendre en compte dans le comptage. Le joueur, qui a plusieurs personnages en course, peut choisir le personnage qu'il fera avancer.

Si le nombre de points obtenus au dé amène le joueur sur une case occupée par un personnage adverse, il le renvoie « chez lui » et met son propre personnage à la place. Le joueur est libre de le faire ou pas. Les personnages renvoyés chez eux retournent sur la case « symbole » carrée qui leur est réservée. Le joueur ne peut pas renvoyer ses propres personnages « chez eux », il est alors obligé d'avancer un autre de ses pions, puisqu'il ne peut y avoir qu'un seul personnage à la fois par case.

S'il y a d'autres personnages qui attendent sur les cases « symbole » carrées pour être mis en course, aucun autre personnage d'un même joueur n'a le droit de rester sur la case « symbole » de départ. La case doit être libérée dès que possible. Le joueur, qui a fait un « 6 » au dé et qui n'a pas de personnage sur les cases « symbole » carrées, a le droit de faire avancer un de ses pions en course sur le parcours d'autant de cases que de points obtenus au dé et de relancer le dé encore une fois.

CASES D'ARRIVEE

Le joueur qui a réussi à terminer complètement le parcours avec son personnage va directement sur les cases d'arrivée qui lui sont réservées. Le joueur ne peut faire avancer son personnage sur les cases d'arrivée, qu'une à une. Il n'a pas le droit de dépasser d'autres personnages se trouvant sur les cases d'arrivée. Le dernier personnage d'un même joueur qui termine son parcours doit aller et rester sur la première case « symbole » d'arrivée. Il n'a pas le droit d'aller et d'être sur une case d'arrivée d'un autre personnage.

FIN DU JEU

Le joueur qui a réussi le premier à placer tous ses personnages sur ses cases d'arrivée les uns derrière les autres, a gagné. Les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la partie.

① Don't worry!

MATERIALE DI GIOCO

Tabellone

1 dado

16 segnalini

SCOPO DEL GIOCO

Il gioco consiste nel portare il più velocemente possibile i propri segnalini dalla casella di partenza fino al traguardo attraversando il percorso segnato sul tabellone. Contemporaneamente si cercherà di infastidire gli avversari, catturando i loro pezzi il più spesso possibile per costringerli ad iniziare il percorso da capo.

Le caselle circolari raffigurate sul tabellone rappresentano il tracciato che dovrà essere percorso da tutti i segnalini. I segnalini, raffiguranti ciascun personaggio, iniziano il loro percorso lungo le caselle circolari partendo dalle caselle di partenza, contrassegnate dalle figure una per figura 1, figura 2, figura 3 e figura 4. I restanti segnalini non utilizzati aspettano il loro turno nella base costituita da caselle disposte a quadrato.

Le caselle decorate disposte in fila costituiscono il traguardo di ciascun personaggio. Vince il gioco colui che „porta a casa“ per primo i suoi quattro segnalini.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ad ogni giocatore vengono distribuiti quattro segnalini rappresentanti un personaggio. Questi vengono posizionati nella base costituita da caselle disposte a quadrato. Ciascuno, a turno, lancia il dado 1 volta sola. Inizia il gioco colui che avrà ottenuto il punteggio più alto. Si gioca in senso orario.

COME SI GIOCA

All'inizio del gioco oppure quando nessun segnalino si trova sul percorso, perché tutti i pezzi sono stati catturati e attendono il loro turno nella base, è consentito lanciare tre volte il dado.

Ciò vale anche nel caso in cui uno o più segnalini hanno raggiunto le caselle di traguardo, tuttavia solo quando non possono più avanzare. (Esempio: un segnalino si trova già sulla terza casella di traguardo e gli altri tre aspettano nella base. Il giocatore non può lanciare il dado tre volte, perché il segnalino sulla terza casella del traguardo può avanzare ancora con il lancio di "1".)

Quando un giocatore ottiene un "6" è costretto a inserire nel gioco un nuovo segnalino finché ne rimangono nella propria base. Il nuovo pezzo viene collocato sulla propria casella di partenza. Se la casella di partenza è occupata da un altro pezzo del proprio

colore, il “6” servirà a fare avanzare prima questo pezzo. Se, tuttavia, la casella di partenza è occupata dal segnalino di un altro giocatore, questo viene catturato.

Quando nel lancio del dado un giocatore ottiene un “6”, ha diritto ad un altro lancio. Qualora dovesse ottenere un altro “6”, potrà lanciare di nuovo il dado dopo aver mosso il segnalino. Il giocatore di turno lancia il dado e sposta il suo segnalino lungo il percorso in senso orario di tante caselle quanto indica il punteggio ottenuto.

I segnali propri e quelli degli avversari possono essere saltati, tuttavia le caselle occupate vengono conteggiate. Il giocatore che ha più segnalini sul percorso può scegliere con quale avanzare.

Quando un segnalino termina il suo movimento in una casella occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato ed il giocatore piazza il proprio segnalino al suo posto. Tuttavia, non sussiste un obbligo di cattura. I pezzi catturati vengono collocati nella loro base di appartenenza. I pezzi propri non possono essere catturati. In tal caso il giocatore è costretto a muovere un altro segnalino, poiché ogni casella può essere occupata da un unico pezzo.

Finché vi sono pezzi che attendono il loro turno nella base, nessun pezzo proprio deve rimanere fermo sulla casella di partenza. La casella deve essere liberata non appena possibile. Il giocatore che lancia un “6” e non possiede altri segnalini nella base, può avanzare di sei caselle lungo il percorso con uno dei suoi segnalini e poi rilanciare il dado.

ACCESSO ALLE CASELLE DI TRAGUARDO

Il giocatore che ha completato il percorso con un segnalino avanza con questo nelle caselle traguardo di appartenenza. Anche le caselle traguardo vengono contate singolarmente durante l'avanzamento. Nelle caselle traguardo non è consentito saltare i pezzi. L'ultimo segnalino a „tornare a casa“ può avanzare solo sulla prima casella del traguardo. Non è consentito accedere alle caselle traguardo degli avversari.

FINE DEL GIOCO

Vince il gioco il giocatore che per prima porta i propri segnalini nelle proprie caselle di traguardo. I restanti giocatori continuano a giocare per i piazzamenti successivi.

SPEELMATERIAAL

Speelbord
1 dobbelsteen
16 stukken

BEDOELING VAN HET SPEL

In dit spel gaat het erom de eigen stukken zo snel mogelijk vanuit zijn eigen startveld via een speelveldtraject naar het doel te dobbelen. Tegelijkertijd probeert men om de andere spelers te ergeren en hun stukken, zo vaak dat gaat, te slaan opdat ze weer van vooraf aan moeten beginnen.

De ronde velden van het speelbord stellen de loopbaan voor, die alle stukken moeten afleggen. Op de startvelden met de symbolen voor figuur 1, figuur 2, figuur 3 en figuur 4 beginnen de stukken met de betreffende karakters hun weg over de ronde velden. Op de vierkant gegroepeerde symboolvelden wachten de stukken op hun inzet.

De achter elkaar gegroepeerde symboolvelden stellen het doel van elk karakter voor. Wie zijn vier stukken als eerste "naar huis" heeft gebracht, die wint het spel.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler krijgt vier stukken van een karakter. Ze worden op de vierkant gegroepeerde symboolvelden gezet. Er wordt 1x gedobbeld, wie het hoogst heeft gegooid begint en er wordt om de beurt met de klok mee gespeeld.

VERLOOP VAN HET SPEL

Aan het begin van het spel of als men geen stuk op de loopbaan heeft omdat alle stukken werden geslagen en op de vierkant gegroepeerde symboolvelden op hun inzet wachten, mag er drie keer gegooid worden.

Dat geldt ook als al één of meerdere stukken hun bestemmingsvelden bereikt hebben, maar alleen dan als ze daar niet nog op kunnen rukken. (Voorbeeld: één stuk staat reeds op het derde bestemmingsymboolveld, de andere drie wachten op de vierkant gegroepeerde symboolvelden.

De speler mag niet driemaal gooien, omdat het stuk op het derde symboolveld van het doel nog met een "1" kan oprukken.) Bij een "6" moet men een nieuw stuk in het spel brengen, zolang er nog stukken op de eigen vier vierkant gegroepeerde symboolvelden staan. Het nieuwe stuk wordt dan op het eigen startsymboolveld gezet. Als dit veld nog bezet is door een ander eigen stuk, dan moet dit stuk eerst met de "6" vooruit worden geschoven. Als er daarentegen een vreemd stuk op het startsymboolveld staat, dan

wordt het geslagen. Wie een “6” gooit, die mag na zijn zet nog een keer gooien. Als hij daarbij weer een “6” gooit, dan mag hij na het zetten opnieuw gooien. De speler die aan de beurt is gooit en schuift zijn stuk het geworpen aantal ogen met de klok mee vooruit op de loopbaan.

Er kan over eigen en vreemde stukken heen worden gesprongen, de bezette velden worden echter meegeteld. Wie meerdere stukken op de loopbaan heeft staan, die mag kiezen met welk stuk hij oprukt.

Wie met het laatste punt van zijn aantal ogen op een veld terecht komt dat bezet is door een vreemd stuk, die slaat dit stuk en zet zijn eigen stuk op diens plaats. Er hoeft echter niet te worden geslagen. Geslagen stukken worden op de vierkant gegroepeerde symboolvelden van hun soort gezet.

Eigen stukken kunnen niet geslagen worden, de speler moet dan een ander stuk vooruit schuiven, aangezien op elk veld altijd maar één stuk mag staan. Zolang er nog andere stukken op de vierkant gegroepeerde symboolvelden op hun inzet in het spel wachten, mag er geen eigen stuk op het startsymboolveld blijven staan. Het veld moet worden vrijgemaakt zodra de mogelijkheid zich voordoet. Wie een “6” gooit en geen stuk meer op de vierkant gegroepeerde symboolvelden heeft, die mag met zijn stukken op de loopbaan zes velden oprukken en dan nog een keer gooien.

BETREDEN VAN DE BESTEMMINGSVELDEN

Wie met zijn stuk de hele loopbaan eenmaal volledig heeft doorlopen, die rukt daarmee op naar de bestemmingsvelden die erbij horen. Ook de bestemmingsvelden worden bij het oprukken afzonderlijk geteld. Op de bestemmingsvelden mag niet over stukken gesprongen worden. Het laatste stuk dat “naar huis komt” kan alleen op het eerste symboolveld in het doel gaan staan. Bestemmingsvelden van anderen mag men niet betreden.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste al zijn stukken op zijn bestemmingsvelden heeft gebracht, wint het spel. De anderen spelen verder om de volgende plaatsen.

MATERIAL DE JOGO

Tabuleiro de jogo

1 dado

16 peças de jogo

OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo deste jogo é avançar, através do lançamento do dado, o mais rapidamente possível com as próprias peças de jogo da casa de partida, pelo percurso de jogo, até à meta. Simultaneamente, tentam irritar-se os outros jogadores, expulsando-os as vezes que for possível, para terem de começar novamente do início.

As casas redondas do tabuleiro de jogo representam o percurso que todas as peças de jogo têm de percorrer. As peças de jogo começam o percurso de casas redondas nas casas de partida com os símbolos para figura 1, figura 2, figura 3 e figura 4, de acordo com a respectiva personagem. As peças esperam por entrar em jogo nas casas com símbolo em quadrado.

As casas com símbolo em fila representam a meta de cada personagem. Quem chegar primeiro “a casa” com as suas peças, ganha o jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador recebe quatro peças de uma personagem. Estas são colocadas nas casas com símbolo em quadrado. Lança-se o dado 1x e começa o jogador que obtenha o número mais elevado. Joga-se à vez no sentido dos ponteiros do relógio.

DECORRER DO JOGO

No início do jogo ou quando nenhuma peça se encontra no percurso por todas as peças terem sido expulsas e estarem à espera de entrar em jogo nas casas com símbolo em quadrado, pode lançar-se três vezes o dado.

Isto também é válido quando uma ou várias peças já tiverem chegado às casas finais, mas só no caso de não poderem avançar mais.

(Exemplo: uma peça já se encontra na terceira casa final com símbolo, as três restantes encontram-se nas casas com símbolo em quadrado. O jogador não pode lançar os dados três vezes, porque a peça na terceira casa com símbolo da meta ainda pode avançar com um „1“.) Ao obter um „6“ através do lançamento do dado, tem de entrar em jogo uma peça nova, enquanto ainda houver peças de jogo nas casas com símbolo em quadrado do próprio jogador.

Em seguida, a peça é colocada na respectiva casa de partida. Se esta casa já estiver ocupada por uma peça própria, esta peça tem de avançar primeiro „6“ casas. No entanto, se a peça na casa de partida com símbolo for de outro jogador, ela é expulsa.

Quem obtiver um „6“, pode lançar novamente o dado depois de avançar com a peça. Se obtiver de novo um „6“, pode lançar novamente o dado depois de avançar. Quem tem a vez de jogar lança o dado e avança com a sua peça no percurso, no sentido dos ponteiros do relógio, de acordo com o número que obteve no lançamento do dado. Pode passar-se por cima de peças próprias e de outros jogadores, mas as casas que estão ocupadas também contam. Um jogador que tenha várias peças ao longo do percurso pode escolher com qual avança.

Ao avançar, de acordo com o número obtido pelo lançamento do dado, para uma casa que esteja ocupada por uma peça de outro jogador, esta é expulsa e a peça do próprio jogador é colocada no seu lugar. Contudo, não é obrigatório expulsar peças. As peças expulsas são colocadas nas respectivas casas com símbolo em quadrado.

As peças do próprio jogador não podem ser expulsas. Ele tem de avançar com outra peça, porque em cada casa só pode estar uma peça. Enquanto houver outras peças à espera de entrar em jogo nas casas com símbolo em quadrado, nenhuma peça do próprio jogador pode permanecer na casa de partida com símbolo. A casa tem de ser desocupada, logo que haja oportunidade.

Quem obtiver um „6“ e já não tiver peças nas bases com símbolo em quadrado pode avançar seis casas no percurso com uma das suas peças e, depois, lançar o dado novamente.

CHEGAR ÀS CASAS FINAIS

Quem tiver feito o percurso inteiro uma vez com uma peça de jogo, avança com ela para as respectivas casas finais. As casas finais também contam uma a uma para o avanço das peças. Nas casas finais não se pode passar por cima de peças de jogo. A última peça „a chegar a casa“ só pode avançar para a primeira casa com símbolo da meta. Não é possível avançar para casas finais de outros jogadores.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador que coloque todas as suas peças nas respectivas casas finais ganha o jogo. Os outros jogadores continuam a jogar pelos lugares seguintes.

CZĘŚCI SKŁADOWE GRY

Plansza
1 kostka
16 pionków

CEL GRY

W grze tej chodzi o to, aby wszystkie swoje pionki doprowadzić z pola startowego przez całą trasę planszy do celu, rzucając kostką. Jednocześnie usiłuje się zirytować współgraczy, zbijając ich pionki tak często, jak to możliwe, aby musieli zaczynać trasę od początku.

Okrągłe pola planszy stanowią trasę, jaką wszystkie pionki muszą pokonać. Na polach startowych z symbolami dla figurę 1, figurę 2, figurę 3 oraz figurę 4. Pionki czekają na swój start na opatrzonych symbolami polach, tworzących razem kwadrat.

Ułożone w linię pola z symbolami stanowią cel poszczególnych postaci. Kto pierwszy doprowadzi wszystkie swoje pionki do "domu", wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje cztery pionki reprezentujące jego postać. Ustawiane są one na opatrzonych symbolami polach, tworzących razem kwadrat. Rzuca się 1x kostką; rozpoczyna ten, kto uzyska w rzucie najwyższą liczbę. Gra się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

PRZEBIEG GRY

Na początku gry lub gdy nie ma się żadnego pionka na trasie, gdyż wszystkie pionki zostały zbite i czekają na start na opatrzonych symbolami polach tworzących kwadrat, można trzy razy rzucić kostką.

Obowiązuje to również wówczas, gdy jeden bądź więcej pionków osiągnęło pola docelowe, ale tylko wówczas, gdy nie mogą się już tam posunąć dalej. (Przykład: Pionek stoi już na trzecim oznaczonym symbolem polu docelowym, a pozostałe trzy pionki czekają na start na polach ujętych w kwadrat. Gracz nie może trzy razy rzucić kostką, gdyż pionek na trzecim oznaczonym symbolem polu może się jeszcze posunąć do przodu o "1" pole.)

Gdy wyrzuciło się "6", trzeba wprowadzić nowy pionek do gry, dopóki na ujętych w kwadrat polach oznaczonych symbolem stoją jeszcze pionki. Nowy pionek stawiany jest na oznaczonym danym symbolem polu startowym. Jeśli pole to zajmowane jest przez

inny pionek należący do danego gracza, należy go najpierw przesunąć o "6" pól dalej. Jeśli natomiast na oznaczonym danym symbolem polu startowym stoi cudzy pionek, jest on zbijany. Ten, kto rzuci "6", po wykonaniu ruchu ma jeszcze dodatkowy rzut kostką.

Jeśli znowu uzyska "6", po wykonaniu ruchu ponownie może rzucić kostką. Gracz, który wykonuje ruch w danej kolejce, rzuca kostką i przesuwają pionek po trasie o wyrzuconą liczbę oczek, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Własne i cudze pionki mogą być przeskakiwane, przy czym zajmowane przez nie pola są uwzględniane przy obliczaniu, o ile pól pionek zostanie przesunięty dalej. Ten, kto ma wiele pionków na trasie, może wybierać, którym pionkiem wykona ruch.

Natomiast ten, kto ostatnim oczkiem z wyrzuconej liczby oczek trafia na pole zajmowane przez cudzy pionek, zbija ten pionek i stawia na jego miejsce własny. Nie obowiązuje jednak przymus zbijania cudzych pionków. Zbite pionki ustawiane są na ujętych w kwadrat polach oznaczonych danym symbolem. Własnych pionków nie wolno zbijać, toteż gracz musi wówczas wykonać ruch innym pionkiem, gdyż na danym polu może stać wyłącznie jeden pionek.

Dopóki jeszcze dalsze pionki czekają na start na ujętych w kwadrat polach oznaczonych danym symbolem, żaden własny pionek nie może stać na polu startowym z tym symbolem. Pole to należy zwolnić, jak tylko pojawi się taka możliwość. Kto wyrzuci kostką "6" i nie ma już więcej pionków na ujętych w kwadrat polach oznaczonych danym symbolem, może wykonać ruch o sześć pól dalej jednym ze swoich pionków, a potem raz jeszcze rzucić kostką.

WCHODZENIE NA POLA DOCELOWE

Ten, kto raz pokonał swoim pionkiem całą trasę dookoła, wchodzi nim na pola docelowe oznaczone danym symbolem. Również poszczególne pola docelowe liczone są pojedynczo przy wykonywaniu ruchu. Na polach docelowych nie wolno przeskakiwać żadnych pionków. Ostatni pionek, który trafi do "do domu", może wejść jedynie na pierwsze pole docelowe. Na cudze pola docelowe nie wolno wchodzić.

KONIEC GRY

Gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na pola docelowe, wygrywa grę. Pozostali gracze walczą o następne miejsca.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ταμπλό
1 ζάρι
16 πιόνια

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο κάθε παίκτης να τοποθετήσει τα πιόνια του, όσο το δυνατόν γρηγορότερα, από το σημείο εκκίνησής του και μέσω μιας διαδρομής, στη βάση του. Παράλληλα προσπαθεί να εκνευρίσει τους αντιπάλους του και να τους χτυπήσει όσο πιο συχνά μπορεί, ώστε να πρέπει να ξεκινήσουν το παιχνίδι από την αρχή.

Τα στρογγυλά πεδία στο ταμπλό ορίζουν τη διαδρομή, που πρέπει να ακολουθήσουν όλα τα πιόνια. Στα πεδία έναρξης με τα σύμβολα, για φιγούρα 1, φιγούρα 2, φιγούρα 3 και φιγούρα 4, τοποθετούνται τα πιόνια του αντίστοιχου χαρακτήρα και ξεκινούν τη διαδρομή του παιχνιδιού. Στα τετραγωνισμένα πεδία συμβόλων, περιμένουν τα πιόνια τη σειρά τους.

Τα πεδία συμβόλων που είναι σε σειρά το ένα μετά το άλλο, καθορίζουν το τερματισμό κάθε χαρακτήρα. Αυτός που θα βάλει “σπίτι του” και τα τέσσερα πιόνια, κερδίζει το παιχνίδι.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης παίρνει από τέσσερα πιόνια ενός χαρακτήρα. Τα πιόνια τοποθετούνται στα αντίστοιχα τετραγωνισμένα πεδία συμβόλων. Ο κάθε παίκτης ρίχνει μια φορά το ζάρι. Όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά, παίζει πρώτος. Οι υπόλοιποι παίζουν βάσει της φοράς των δεικτών του ρολογιού.

ΠΟΡΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αρχή του παιχνιδιού ή όταν δεν υπάρχει κανένα πιόνι στην πορεία, γιατί έχουν χτυπηθεί όλα και έχουν επιστρέψει στη βάση τους, το ζάρι ρίχνεται τρεις φορές. Αυτό ισχύει και στην περίπτωση που ένα ή περισσότερα πιόνια έχουν φτάσει στο στόχο τους, αλλά μόνο εάν δεν μπορούν να κινηθούν προς τα εμπρός.

(Παράδειγμα: Ένα πιόνι βρίσκεται ήδη στο τρίτο πεδίο του στόχου, τα υπόλοιπα τρία περιμένουν στα πεδία συμβόλων. Ο παίκτης δεν έχει δικαίωμα να ρίξει τρεις φορές το ζάρι, γιατί το πιόνι μπορεί να μετακινηθεί προς το τέρμα του στόχου με ένα “1” .) Όταν κάποιος φέρει ένα “6” πρέπει να βάλει στο παιχνίδι ένα ακόμα πιόνι, από τη στιγμή που στη βάση υπάρχουν ακόμα πιόνια. Το νέο πιόνι τοποθετείται στο πεδίο έναρξής του.

Στην περίπτωση που στο πεδίο αυτό υπάρχει πιόνι του ίδιου παίκτη, πρέπει πρώτα να απομακρυνθεί το πιόνι αυτό από το πεδίο με το “6”. Στην περίπτωση που στο πεδίο αυτό υπάρχει το πιόνι ενός άλλου παίκτη, τότε αυτό μπορεί να χτυπηθεί. Όταν κάποιος φέρει ένα “6”, μπορεί αφού παίξει τη σειρά του, να ξαναρίξει το ζάρι. Εάν φέρει και πάλι ένα “6”, μπορεί και πάλι, αφού παίξει τη σειρά του, να ξαναρίξει το ζάρι. Ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά, ρίχνει το ζάρι και μετακινεί το πιόνι του, βάσει του αριθμού του ζαριού, στη διαδρομή, βάσει τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

Τα πιόνια του ίδιου παίκτη και των αντιπάλων, μπορούν να υπερπηδηθούν, τα καταλλημένα όμως πεδία πρέπει να μετρηθούν. Στην περίπτωση που υπάρχουν στη διαδρομή περισσότερα πιόνια, ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει πιο πιόνι θα μετακινήσει. Στην περίπτωση που όταν με την τελευταία κίνηση του ζαριού, το πιόνι φτάσει σε ένα πεδίο, το οποίο είναι καταλυμένο από πιόνι αντίπαλου παίκτη, τότε το πιόνι χτυπάει το αντίπαλο πιόνι και τοποθετεί το δικό του πιόνι στο πεδίο. Δεν είναι ωστόσο υποχρεωτικό να υπάρξει χτύπημα.

Τα χτυπημένα πιόνια επιστρέφουν στα τετραγωνισμένα πεδία έναρξής τους. Δεν μπορούν να χτυπηθούν πιόνια του ίδιου παίκτη, ο παίκτης πρέπει να μετακινήσει κάποιο άλλο πιόνι, αφού σε κάθε περίπτωση το πεδίο μπορεί να είναι καταλυμένο από ένα πιόνι.

Εφόσον ακόμη υπάρχουν φιγούρες στα τετράγωνα πεδία που αναμένουν να μπουν στο παιχνίδι, δεν θα πρέπει να υπάρχει ίδια φιγούρα στο συμβολικό πεδίο έναρξης. Το πεδίο πρέπει να ελευθερωθεί, μόλις δοθεί η ευκαιρία. Όποιος παίκτης φέρει ένα “6” και δεν έχει κάποιο πιόνι στο τετραγωνισμένο πεδίο συμβόλων, μπορεί να μετακινήσει το πιόνι του κατά έξι πεδία και να ρίξει εκ νέου το ζάρι.

ΕΙΣΟΔΟΣ ΤΩΝ ΠΕΔΙΩΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ

Όταν κάποιο πιόνι έχει διασχίσει ολόκληρη τη διαδρομή μια φορά, πρέπει να κινηθεί στο πεδίο τερματισμού, του είδους του. Και τα πεδία τερματισμού, μετρώνται χωριστά. Στα πεδία τερματισμού δεν μπορούμε να υπερπηδήσουμε πεδία. Το τελευταίο πιόνι που “πηγαίνει σπίτι του”, μπορεί να φτάσει μόνο στο πρώτο πεδίου του τερματισμού. Δεν επιτρέπεται η είσοδος σε πεδία τερματισμού αντιπάλων παικτών.

ΛΗΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να βάλει όλα του τα πιόνια στη βάση του. Οι υπόλοιποι συνεχίζουν να παίζουν για τις επόμενες θέσεις.

HRACÍ MATERIÁL

Hrací deska

1 kostka

16 hracích figurek

SMYSL HRY

V této hře jde o to, abyste své vlastní figurky co nejrychleji za použití hrací kostky přemístili ze svého vlastního startovacího pole cestou přes hrací pole do cíle. Současně se pokusíte rozzlobit spoluhráče a porazit jejich hrací figurky tak často, jak jen to bude možné, aby museli začít opět od začátku.

Kulatá pole hrací desky představují hrací plán, kterým musí všechny hrací figurky projít. Na startovacích polích se symboly pro figurka 1, figurka 2, figurka 3 a figurka 4 začínou hrací figurky příslušných charakterů svou cestu přes kulatá pole. Na čtvercově umístěných polích se symboly čekají figurky na své nasazení.

Za sebou umístěná pole se symboly představují cíl každého charakteru. Kdo své čtyři hrací figurky dostane "domů" jako první, vyhrává hru.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč obdrží čtyři figurky příslušného charakteru. Postaví se na čtvercově umístěných polích se symboly. 1x se hodí kostkou, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Hraje se jeden po druhém ve směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY

Na začátku hry nebo když nemáte hrací figurku na hracím plánu, protože všechny figurky byly poraženy a čekají na své nasazení na čtvercově umístěných polích se symboly, se smí kostkou házet třikrát.

Platí to také v případě, že jedna nebo více figurek se již dostaly do svých cílových polí, ale jen v případě, že se tam nemohou ještě posunovat.

(Příklad: Hrací figurka již stojí na třetím poli se symbolem cíle, ostatní tři čekají na čtvercově umístěných polích se symbolem. Hráč nesmí házet kostkou třikrát, protože figurka na třetím poli se symbolem cíle se ještě může posunout s "1".)

Poté, co padne "6", musí se do hry nasadit nová figurka, dokud ještě hrací figurky stojí na vlastních čtyřech čtvercově umístěných polích se symboly. Nová figurka se poté postaví na vlastní pole se symbolem startu. Jestliže je toto pole ještě obsazené jinou vlastní hrací figurkou, musí se tato figurka posunout dále teprve poté, co padne "6".

Jestliže naproti tomu stojí v poli se symbolem startu cizí figurka, bude poražena. Kdo hodí "6", může po svém tahu házet ještě jednou.

Jestliže při tom opět hodí "6", může po svém tahu házet ještě jednou. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a posune svou hrací figurku dopředu o hozený počet teček na kostce ve směru hodinových ručiček na hracím plánu.

Vlastní a cizí figurky se mohou přeskakovat, obsazená pole se ale také počítají.

Kdo má na hracím plánu umístěno více hracích figurek, může si vybrat, s kterou figurkou bude táhnout dál. Kdo se s hozeným počtem teček na kostce dostane na pole obsazené cizí hrací figurkou, porazí tuto figurku a umístí svou vlastní figurku na její místo. Není ale povinné tuto figurku porazit.

Poražené figurky se postaví na čtvercově umístěná pole s příslušným symbolem. Vlastní figurky nelze porazit, hráč musí poté táhnout s jinou figurkou, protože v každém poli smí stát vždy jen jedna hrací figurka. Dokud ještě další figurky čekají na čtvercově umístěných polích se symbolem na své nasazení do hry, nesmí žádná vlastní figurka zůstat stát na poli se symbolem startu. Pole se musí uvolnit, jakmile se k tomu vyskytne možnost. Kdo hodí "6" a nemá již na čtvercově umístěných polích se symbolem žádnou figurku, smí jednu ze svých figurek na hracím plánu posunout o šest polí dál a poté hodit ještě jednou.

VSTUP DO CÍLOVÝCH POLÍ

Kdo s hrací figurkou projde kompletně celý hrací plán, posune ji do svých cílových polí. Také cílová pole se při posouvání vpřed jednotlivě počítají. Na cílových polích se nesmí žádné herní kameny přeskakovat. Poslední kámen, který "přijde domů", se smí do cíle umístit jen na první pole se symbolem. Do cizích cílových polí se nesmí vstupovat.

KONEC HRY

Hráč, který umístí jako první všechny své hrací figurky do svých cílových polí, vyhrává hru. Ostatní pokračují ve hře o další místa.

JÁTÉKANYAG

Játéktábla

1 dobókocka

16 játékbábu

A JÁTÉK LÉNYEGE

A játék célja, hogy a saját rajtmezőjéről kiindulva mindegyik játékos a lehető leggyorsabban célba juttassa bábuait a pályán. Ugyanakkor a játékos megpróbálja ellenfeleit felbosszantani, és bábuikat – amilyen gyakran csak lehet – kiűzni a helyükről, hogy ismét előlről kelljen kezdeniük a játékot.

A játéktábla kerek mezői egy pályát alkotnak, amelyen minden játékbábusnak végig kell mennie. A 1-es figura, 2-es figura, 3-es figura és 4-es figura szimbólumokkal megjelölt startmezőkön kezdik meg az ezeknek megfelelő karakterű játékbábuk az útjukat a kerek mezőkön át. A bábuk a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkön várják, hogy beléphessenek. Az egymás mögött elrendezett szimbólummezők jelzik mindegyik karakter célját. Aki elsőként viszi "haza" mind a négy bábuját, az nyeri a játékot.

Za sebou umístěná pole se symboly představují cíl každého charakteru. Kdo své čtyři hrací figurky dostane "domů" jako první, vyhrává hru.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos kap négy azonos karakterű bábut. Ezeket ráteszi a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkre. Mindenki egyszer dob, és aki a legmagasabb számot dobja, az kezd. Az óramutató járásával azonos irányba folyik a játék.

A JÁTÉK MENETE

A játék elején, vagy ha valakinek nincs játékbábuja a pályán, mert minden bábuját leütötték, és a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkön várokozik a belépésre, a játékos háromszor dobhat.

Ez akkor is érvényes, ha egy vagy több bábu már elérte a saját célmezőit, de csak akkor, ha azok ott még nem tudnak előre haladni.

(Példa: egy játékbábu már a harmadik cél-szimbólummezőn áll, a többi három a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkön várokozik. A játékos nem dobhat háromszor, mert a bábu a cél harmadik szimbólummezőjén egy "1"-sel előre tud lépni.)
"6"-os dobása esetén a játékos egy új bábut hozhat játékba, ameddig még vannak játékbábui a saját négy, négyzet alakban elrendezett szimbólummezőjén.

Az új bábut ekkor ráhelyezi a saját start szimbólummezőjére. Ha ezt a mezőt még elfoglalja egy másik saját játékbábu, ezt a bábut csak "6"-os dobással lehet tovább vinni. Ha viszont egy idegen bábu áll a start-szimbólummezőn, azt leüti. Aki "6"-ost dob, az a lépése után kap egy további dobást. Ha ekkor ismét "6"-ost dob, a lépés után újra dobhat. A soron következő játékos dob és játékbábujával, a dobott pontszámnak megfelelően, az óramutató járásával megegyezően előre lép a pályán.

A saját és idegen bábukat át lehet ugrani, a foglalt mezőket azonban bele kell számolni. Akinek több játékbábujuk áll a pályán, az kiválaszthatja, hogy melyik bábuval lép tovább.

Aki a dobott pontszám szerinti utolsó pontjával olyan mezőre lép, amelyen már ott van egy másik játékos bábuja, az leüti ezt a bábut, és a saját bábuját teszi annak helyére. De nem kötelező a leütés. A leütött bábuk visszakerülnek a nekik megfelelő négyzet alakú szimbólummezőkre. A saját bábukat nem lehet leütni, a játékosnak ekkor egy másik bábuval kell lépnie, mert minden mezőn mindig csak egy játékbábu állhat.

Ameddig még további játékbábuk várnak a sorokra a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkön, addig nem állhat saját bábu a start szimbólummezőn. A mezőt fel kell szabadítani, amint erre lehetőség nyílik. Aki "6"-ost dob, és már nincsen bábuja a négyzet alakban elrendezett szimbólummezőkön, az bábuinak egyikével hat mezőt lép előre a pályán, majd még egyszer dobhat.

BELÉPÉS A CÉLMEZŐKRE

Aki egy játékbábujával egyszer teljes egészében végigment a pályán, az belép vele a neki megfelelő célmezőkre. A célmezőket is egyenként kell számolni az előre haladásnál. A célmezőkön nem szabad átugrani a játékbábukat. Az utolsó bábu, amelyik "hazaérkezik", csak a célhoz vezető első szimbólummezőre léphet be. Más célmezőire nem szabad belépni.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként vitte be minden bábuját a saját célmezőire. A többiek tovább játszanak a következő helyezésekért.