



INCA TRAIL - GOOSE GAME

Art. 6182202



ENGLISH

GOOSE GAME

Contents: game board (consisting of 7 puzzle pieces), 4 game pieces, die - **Players:** 2 to 4

Preparation: each player chooses a piece. Place all the pieces on the space with the bird of paradise to start. The youngest player goes first. Play proceeds clockwise around the table.

Gameplay: everyone then has their turn at throwing the dice and each player moves their piece the number of moves on the dice they have thrown. Pieces can land on the same space, but be careful, because if you land on a space with one of the following symbols something special happens on the Inca trail!

- Iguana (spaces 14 and 24): an iguana tells you which way to go, but unfortunately he has pointed you in the wrong direction, go back 1 space.
- Brown snake (spaces 4, 11 and 33): oh dear, there's a snake here! Look carefully before continuing, skip 1 turn.
- Red snake (spaces 19, 27 and 39): you are chased by a red snake - turn back 2 spaces to escape.
- Llama (spaces 2 and 12): the llama helps you on your way - advance 1 space.
- Armadillo (spaces 5, 16 and 30): this armoured animal guards your journey - advance 2 spaces.
- Toucan (spaces 7, 22 and 35): this cheery toucan flies ahead to show the way, advancing you by 3 spaces.

Winning the game: the first player to overcome all the obstacles and land in the centre wins the game (you don't have to throw the exact number of cases to finish).

FRANÇAIS

JEU DE L'OIE

Contenu : 1 plateau de jeu (composé de 7 pièces de puzzle), 4 pions, 1 dé - **Joueurs :** 2 – 4

Préparation du jeu : chaque joueur choisit un pion. Placez tous les pions sur la case de l'oiseau de paradis pour commencer. Le joueur le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie : À tour de rôle, chaque joueur lance le dé, puis déplace son pion d'un nombre de cases égal aux points obtenus. Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case, mais attention : si vous arrivez sur une case avec l'un des symboles suivants, le chemin inca vous réserve une surprise !

- Iguane (cases 14 et 24) : un iguane vous indique le chemin, mais vous envoie malheureusement dans la mauvaise direction ; reculez de 1 case.
- Serpent brun (Cases 4, 11 et 33) : aïe, serpent en vue ! Faites bien attention avant de continuer, passez 1 tour.
- Serpent rouge (cases 19, 27 et 39) : un serpent rouge vous poursuit. Vous reculez de 2 cases pour lui échapper.
- Lama (cases 2 et 12) : le lama vous aide à avancer un peu plus loin sur le chemin ; avancez de 1 case.
- Tatou (cases 5, 16 et 30) : ce tatou blindé assure un transport en toute sécurité ; avancez de 2 cases.
- Toucan (cases 7, 22 et 35) : ce joyeux toucan atterrit devant vous pour vous montrer le chemin et il vous fait avancer de 3 cases.

Fin du jeu : le premier joueur à franchir tous les obstacles et à arriver chez le tigre remporte la partie (vous n'êtes pas obligé de faire un chiffre correspondant exactement au nombre de cases restantes à votre dernier lancer) !

NEDERLANDS

GANZENBORD

Inhoud: spelbord (bestaande uit 7 puzzelstukken), 4 spelpionnen, dobbelsteen - **Spelers:** 2 – 4

Spelvoorbereiding: elke speler kiest een pion. Zet alle pionnen op het veldje met de paradijsvogel om te starten. De jongste speler mag beginnen, de andere spelers volgen in wijzerzin.

Spelverloop: Gooi om de beurt met de dobbelsteen, elke speler verplaatst zijn pion even veel velden als het aantal ogen dat hij of zij gegooid heeft. Op een veld mogen meerdere pionnen staan, maar let op: als je op een veld komt met één van de volgende symbolen, gebeurt er iets bijzonders op het Incapad!

- Leguaan (velden 14 en 24): een leguaan wijst je de weg, maar stuurt je helaas de verkeerde kant op, ga 1 vakje achteruit.
- Bruine slang (velden 4, 11 en 33): ai, hier zit een slang! Kijk goed uit vooraleer je verder gaat, sla 1 beurt over.
- Rode slang (velden 19, 27 en 39): een rode slang komt je achterna. Je stapt 2 vakjes achteruit om te ontsnappen.
- Lama (velden 2 en 12): de lama helpt je een stukje verder op het pad, ga 1 vakje verder.
- Gordeldier (velden 5, 16 en 30): dit gepantserde diertje zorgt voor een veilige doortocht, ga 2 vakjes verder.
- Toekan (velden 7, 22 en 35): deze vrolijke toekan vliegt voor je uit en toont je de route en brengt je 3 vakjes vooruit.

Einde van het spel: de speler die als eerste alle obstakels overwint en in het middenvak aankomt (je hoeft niet het precieze aantal ogen te gooien) is de winnaar!

DEUTSCH

GÄNSESPIEL

Inhalt: Spielbrett (bestehend aus 7 Puzzleteilen), 4 Spielfiguren, Würfel - **Spieler:** 2 – 4

Spielvorbereitung: Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus. Setzt zum Starten alle Spielfiguren auf das Feld mit dem Paradiesvogel. Der jüngste Spieler darf anfangen. Die anderen Spieler sind dann im Uhrzeigersinn dran.

Spielablauf: Würfelt reihum mit dem Würfel, und jeder Spieler geht mit seiner Spielfigur immer so viele Felder vor, wie er Augen gewürfelt hat. Auf ein und demselben Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Aber Achtung: Wenn du auf ein Feld mit einem der folgenden Symbole kommst, ist im Dschungel etwas Besonderes los!

- Leguan (Felder 14 und 24): Ein Leguan zeigt dir den Weg, schick dich aber leider in die falsche Richtung. Gehe 1 Feld zurück.
- Braune Schlange (Felder 4, 11 und 33): Oje, hier ist ja eine Schlange! Schau dich erst genau um, bevor du weitergehst. Setze 1 Runde aus.
- Rote Schlange (Felder 19, 27 und 39): Eine rote Schlange verfolgt dich. Du gehst zwei Felder zurück, um ihr zu entkommen.
- Lama (Felder 2 und 12): Das Lama hilft dir, ein Stück auf dem Weg weiterzukommen. Ziehe 1 Feld vor.
- Gürteltier (Felder 5, 16 und 30): Dieses gepanzerte Tierchen sorgt für einen sicheren Durchgang. Gehe 2 Felder vor.
- Tukan (Felder 7, 22 und 35): Dieser fröhliche Tukan fliegt vor dir her. Er zeigt dir den Weg und bringt dich 3 Felder weiter.

Ende des Spiels: Gewinner ist der Spieler, der als erster alle Hindernisse überwindet und beim Tiger ankommt! (Ihr braucht nicht die genaue Augenzahl zu würfeln.)

ITALIANO

GIOCO DELL'OCA

Contenuto: tabellone (composto di 7 pezzi del puzzle), 4 pedine, dadi - **Giocatori:** 2 e 4

Preparazione del gioco: ogni giocatore sceglie un segnalino. Mettere tutti i segnalini sulla casella con l'uccello del paradiso per cominciare. Inizia il giocatore più piccolo, il turno prosegue in senso orario.

Svolgimento del gioco: lanciando i dadi a turno, ogni giocatore sposta il suo segnalino di tante caselle, quanti sono i punti segnati dai dadi. Su una casella non possono sostare più segnalini e attenzione: se finisci su una casella con uno dei seguenti simboli, succede qualcosa di speciale sul sentiero degli Inca!

- Iguana (caselle 14 e 24): un'iguana ti mostra la strada, ma purtroppo ti manda nella direzione sbagliata, torna indietro di una casella.
- Serpente marrone (caselle 4, 11 e 33): aiuto, un serpente! Guarda bene prima di proseguire, salta 1 turno.
- Serpente rosso (caselle 19, 27 e 39): un serpente rosso ti insegue. Per fuggire devi tornare indietro di 2 caselle.
- Lama (caselle 2 e 12): il lama ti aiuta ad avanzare un po' sul sentiero, vai alla casella successiva.
- Armadillo (caselle 5, 16 e 30): questo animale corazzato ti garantisce un passaggio sicuro, avanza di 2 caselle.
- Tucano (caselle 7, 22 e 35): questo allegro tucano vola davanti a te per mostrarti la via e ti fa avanzare di 3 caselle.

Fine del gioco: Il giocatore che per primo supera tutti gli ostacoli e arriva nella casella centrale (non devi lanciare il numero esatto con il dado) è il vincitore!

ESPAÑOL

JUEGO DE LA OCA

Contenido: tablero (compuesto por 7 piezas de rompecabezas), 4 peones, dado - **Jugadores:** 2 - 4

Preparativos de juego: cada jugador elige un peón. Coloca todos los peones en la casilla con el ave del paraíso para empezar. El jugador más joven empieza, después juegan los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego: cada uno a su turno tira el dado, cada jugador avanza su peón el número de casillas que ha tirado con el dado. En una casilla pueden colocarse varios peones, pero cuidado: ¡si llegas a una casilla con uno de los siguientes símbolos, ocurre algo especial en la selva!

- Iguana (casillas 14 y 24): un iguana te indica el camino pero desafortunadamente se equivoca; retrocede 1 casilla.
- Serpiente marrón (casillas 4, 11 y 33): ¡ay, aquí hay una serpiente! Mira bien antes de continuar, te pierdes 1 turno.
- Serpiente roja (casillas 19, 27 y 39): una serpiente roja te está persiguiendo. Retrocede 2 casillas para escapar.
- Llama (casillas 2 y 12): la llama te ayuda a avanzar un poco más por el sendero, avanza 1 casilla.
- Armadillo (casillas 5, 16 y 30): este pequeño animal acorazado te garantiza un pasaje seguro, avanza 2 casillas.
- Tucán (casillas 7, 22 y 35): este alegre tucán va volando delante de ti y te muestra la ruta, avanza 3 casillas.

Final del juego: ¡El jugador que primero logre superar todos los obstáculos y llegar al centro del panel (no hace falta que saques el número exacto de puntos) es el ganador!

PORTUGUÊS

JOGO DO GANSO

Conteúdo: tabuleiro de jogo (consiste em 7 peças puzzle), 4 peças em madeira, dado - **Nº jogadores:** 2 a 4

Preparação: Cada jogador escolhe uma peça peão em madeira. Colocam-se todas as peças na casa da partida (casa do Pássaro do Paraíso). O jogador mais novo começa o jogo. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

