

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 spelionnen, 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.
- Llama (velden 2 en 12): de llama 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, dado - 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 inseguiva. Per fuggire devi tornare indietro di 2 caselle.
- Llama (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.

Como jogar: Cada jogador, na sua vez de jogar, lança o dado e move a sua peça o número de casas indicado. As peças podem parar numa mesma casa, mas cuidado, porque se parares numa casa com um dos seguintes símbolos, algo especial acontece na Trilha Inca!

- Iguana (casas 14 e 24): a iguana diz-te que caminho deves seguir, mas infelizmente ela está a apontar na direção errada, por isso recua 1 casa.
- Serpente (casas 4, 11 e 33): cuidado, está aqui uma cobra! Olha com cuidado antes de avançares - perdes 1 vez de jogar.
- Cobra Vermelha (casas 19, 27 e 39): estás a ser perseguido por uma cobra vermelha – recua 2 casas para escapares.
- Lama (casas 2 e 12): o lama vai ajudar-te no caminho – avança 1 casa.
- Tatu (casas 5, 16 e 30): este animal com armadura guarda a tua jornada – avança 2 casas.
- Tucano (casas 7, 22 e 35): este alegre tucano voa à tua frente para te mostrar o caminho - avança 3 casas.

Vencer o jogo: O primeiro jogador a conseguir ultrapassar todos os obstáculos e a chegar na casa central vence o jogo (não é necessário lançar o número exato no dado).

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΗΝΑΣ

Περιεχόμενα: ταμπλό (αποτελούμενο από 7 κομμάτια παζλ), 4 πιόνια, ζάρι - Παικτές: 2 έως 4

Προστοιμασία: κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι. Τοποθετήστε όλα τα πιόνια στο χώρο με το πουλί του παραδείσου για να ξεκινήσετε. Ο πιο μικρός παίκτης ξεκινάει πρώτος. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι.

Παιχνίδι: Στη συνέχεια ρίχνουν όλοι με τη σειρά το ζάρι, και κάθε παίκτης μετακινεί το πιόνι του τόσες θέσεις όσες και ο αριθμός που έχει φέρει. Τα πιόνια μπορούν να φτάσουν στο ίδιο σημείο, αλλά προσοχή! αν φτάσετε σε σημείο με ένα από τα παρακάτω σύμβολα, κάτι ιδιαίτερο συμβαίνει στο μονοπάτι των Ίνκα!

- Ιγουάνα (σημεία 14 και 24): ένα ιγουάνα σας λέει προς τα πού να πάτε, αλλά δυστυχώς σας έχει στρέψει σε λάθος κατεύθυνση: γυρίστε πίσω μία θέση.
- Καφέ φίδι (σημεία 4, 11 και 33): Πώ πω! Υπάρχει ένα φίδι εδώ! Κοιτάξτε προσεκτικά πριν συνεχίσετε. Χάνετε μια φορά τη σειρά σας.
- Κόκκινο φίδι (σημεία 19, 27 και 39): σας κυνηγάει ένα κόκκινο φίδι - γυρίστε πίσω 2 θέσεις, για να ξεφύγετε.
- Λάμα (σημεία 2 και 12): το λάμα σας βοηθά να συνεχίσετε μπροστά - προχωρήστε μία θέση.
- Αρμαντίλο (σημεία 5, 16 και 30): αυτό το θωρακισμένο ζώο σας φυλάει στο ταξίδι σας - προχωρήστε 2 θέσεις.
- Τουκάν (σημεία 7, 22 και 35): αυτό το εύθυμο τουκάν πετάει μπροστά για να σας δείξει τον δρόμο, προωθώντας σας 3 θέσεις.

Νίκη: ο πρώτος παίκτης που ξεπερνά όλα τα εμπόδια και φτάνει στο κέντρο κερδίζει το παιχνίδι (δεν χρειάζεται να φέρετε τον ακριβή αριθμό στα ζάρια, για να τελειώσετε).

POLSKI GRA PLANSZOWA GĘŚ

Zawartość: plansza do gry do samodzielnego złożenia (7 dużych puzzli), 4 pionki-figurki gąski, kostka - Ilość graczy: 2 - 4

Przygotowanie: każdy z graczy losuje lub wybiera swojego pionka. Układacie planszę składającą się z 7 dużych puzzli. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól ile wyrzucono oczek na kostce. Kolejny gracz to gracz zgodnie ze wskazówkami zegara

Rozgrywka: każdy z graczy ma swoją kolej na rzucanie kostkami. Każdy gracz przesuwa swój pionek o tyle pól ile oczek wyrzucił na kostce. Pionki mogą być na tym samym polu, ale bądź ostrożny, ponieważ jeśli wylądujesz na polu z jednym z następujących symboli, na szlaku Inków wydarzy się coś specjalnego!

- Iguana (pola 14 i 24): iguana mówi Ci, którą drogą iść, ale niestety skierowała Cię w złym kierunku, cofnij się o 1 pole.
- Brązowy wąż (pola 4, 11 i 33): o Kochanie, tu jest wąż! Przyjrzyj się uważnie, zanim przejdiesz dalej, pomni 1 turę.
- Czerwony wąż (pola 19, 27 i 39): jesteś ścigany przez czerwonego węża - cofnij się o 2 pola, aby uciec.
- Lama (pola 2 i 12): lama pomoże Ci w drodze – przesuń pionek o 1 pole przodu.
- Pancernik (pola 5, 16 i 30): to zwierzę pancerne strzeże Twojej podróży – przesuń pionek o 2 pola do przodu.
- Tukan (pola 7, 22 i 35): ten wesoły tukan leci naprzód, wskazując drogę, przesuwając Cię o 3 pola do przodu.

Zwycięzca: pierwszy gracz, który pokona wszystkie przeszkody i dotrze do środka, wygrywa (nie musisz rzucać dokładnej liczby oczek, aby zakończyć).

LIMBA ROMÂNĂ

Cuprins: tablă de joc (formată din 7 piese de puzzle), 4 piese de joc, zar - Jucători: 2 - 4

Pregătire: fiecare jucător alege o piesă. Puneti toate piesele în spațiul de joacă cu pasarea paradisului la start. Cel mai tânăr jucător începe. Se joacă în sensul acelor de ceasornic, în jurul mesei.

Reguli: fiecare are rândul lui să arunce zarul și fiecare jucător își mută piesa cu numărul indicat pe zarurile pe care le-a aruncat. Piese pot nimeri pe același spațiu dar, fiți atenți, deoarece dacă aterizați pe un spațiu cu unul dintre următoarele simboluri, ceva special se întâmplă pe traseul Inca!

- Iguana (spațiiile 14 și 24): o iguană vă spune pe ce drum trebuie sa mergeți dar, din păcate, v-a arătat o direcție greșită, mergeți înapoi

1 spațiu.

- Șarpele maro (spațiiile 4, 11 și 33): oh, aici este un șarpe Uitați-vă cu atenție înainte de a continua, stați 1 tură.

Şarpele roșu (spațiiile 19, 27 și 39): sunteți urmărit de un șarpe roșu – întoarceți-vă înapoi 2 spații pentru a scăpa.

- Lama (spațiiile 2 și 12): lama vă ajută - avansați 1 spațiu.

- Armadillo (spațiiile 5, 16 și 30): acest animal blindat vă protejează călătoria - avansați 2 spații.

- Tucan (spațiiile 7, 22 și 35): acest Tucan vesel zboară înainte pentru a vă arăta drumul, înaintându-vă 3 spații.

Câștigarea jocului: primul jucător care depășește toate obstacolele câștigă jocul (nu trebuie să arunci numărul exact de căsuțe pentru a termina).

汉语 印加古道游戏

包含：棋盘（包含7块拼图块），4颗游戏棋子，1颗骰子 - 玩家：2-4个人

准备工作：每个玩家选择一个游戏棋子，将所有的游戏棋子放在天堂鸟的位置上开始，年纪最小的玩家先开始玩，比赛围绕桌子顺时针方向进行。

游戏玩法：每个玩家轮到掷骰子，并且每个玩家都按照掷出的骰子的数值移动棋子。棋子可能会在相同的位置上，但是请小心，因为如果棋子落在以下符号时，印加古道会发生一些特殊的情况。

- 鱗鳞蜥（第14和24号空格上）：鱗鱗蜥告诉你要走的路，但不幸的是他指出了错误的方向，请向后退1个空格。

- 色蛇（第4、11和33号的空格上）：哦，亲爱的，这里有一条蛇，继续前进之前请小心，跳过这一回合原地不动。

- 红色蛇（第19、27、39号的空格上）：您被一条红蛇追赶，退后两格以逃脱。

- 骆驼（第2、12号的空格上）：骆驼会在途中为您提供帮助：前进一个空格

- 狐狸（第5、16和30号空格上）：这只狐狸守护着您的旅程：前进2个空格。

- 巨嘴鸟（第7、22和35号空间上）：这只欢快的巨嘴鸟向前方飞来显示道路，将您向前推进了3个空间。

赢得比赛：只要第一个克服所有障碍并走到中心位置的玩家将赢得比赛（您不必掷出正确的骰子数才能完成比赛）

ČEŠTINA DĚTSKÁ HRA

Obsah: hraci deska (sestávající ze 7 dílků), 4 herní figurky, kostka - Hráči: 2 až 4

Příprava: každý hráč si vybere svou figurku. Umístěte všechny figurky na startovací pozici. Nejmladší hráč hraje první. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hra: Každý hráč házi kostkou a postupuje po hracím poli o takový počet tahů kolik hodil na kostce. Hráči mohou stát současně na jednom políčku. Pokud se však hráč dostane na políčko s jedním z následujících symbolů, na stezce Inků se stane něco zvláštního!

- Leguán (políčka 14 a 24): leguán vám řekne, kterým směrem jít, ale bohužel vás ukázal nesprávný směrem, vrátě se o 1 políčko.

- Hnědý had (políčka 4, 11 a 33): ach, tady je had! Před pokračováním jej pozorovně sledujte, zdržte se jedno kolo.

- Červený had (políčka 19, 27 a 39): pronásleduje vás červený had - vrátě se zpět o 2 políčka a unikněte.

- Láma (políčka 2 a 12): lama vám pomůže na cestě - posuňte o 1 políčko dopředu.

- Pásovec (políčka 5, 16 a 30): toto obrněné zvíře chrání vašu cestu - postupujte o 2 políčka dopředu.

- Tukan (políčka 7, 22 a 35): tento veselý tukan letí dopředu, aby ukázal cestu, postupujte o 3 políčka dopředu.

Vítězství v hře: první hráč, který překoná všechny překážky a přistane ve středu hrací desky, vyhrává hru.

SLOVENČINA DETSKÁ HRA

Obsah: hracia doska (pozostávajúce zo 7 dielikov), 4 herné figúrky, kocka - Hráči: 2 až 4

Priprava: každý hráč si vyberie svoju figúrku. Umiestnite všetky figúrky na štartovaciu pozíciu. Najmladší hráč hraje prvý. Hra pokračuje v smere hodinovych ručičiek.

Hra: Každý hráč hádže kockou a postupuje po hracim poli o taký počet ľahov kolko hodil na kocke. Hráči môžu stáť súčasne na jednom políčku. Ak sa však hráč dostane na políčko s jedným z nasledujúcich symbolov, na chodniku Inkov sa stane niečo zvláštne!

- Leguán (políčka 14 a 24): leguán vám povie, ktorým smerom ísiť, ale bohužiaľ vás ukázal nesprávnym smerom, vrátie sa o 1 políčko.

- Hnédý had (políčka 4, 11 a 33): ach, tu je had! Pred pokračovaním ho pozorne sledujte, zdržte sa jedno kolo.

- Červený had (políčka 19, 27 a 39): prenasleduje vás červený had - vrátie sa späť o 2 políčka a unikniete.

- Láma (políčka 2 a 12): lama vám pomôže na ceste - posuňte o 1 políčko dopred.

- Pásavec (políčka 5, 16 a 30): toto obrnéné zvíera chráni vašu cestu - postupujte o 2 políčka dopred.

- Tukan (políčka 7, 22 a 35): tento veselý tukan letí dopred, aby ukázal cestu, postupujte o 3 políčka dopred.

Vítazstvo v hre: prvy hráč, ktorý prekoná všetky prekážky a pristane v strede hracej dosky, vyhráva hru.

