

goki



Glückskäferrennen



Ladybird Race

La course des coccinelles

Carrera emocionante

Lieveheersbeestjesspel

Mariehønevæddeløb

La gara delle coccinelle

Corrida de Joaninhas

Wyścig biedronek

Забег божьих коровок

Glückskäferrennen

Glückskäferrennen ist ein spannendes Farbwürfelspiel für bis zu 4 Spieler.

Inhalt

4 Glückskäfer in 4 Farben

1 Würfel mit Farben und Symbolen

1 Spielplan (10 Puzzleteile: 1 Startfeldteil, 1 Zielfeldteil, 8 Laufbahnteile).

Ziel des Spiels

Wer bringt als erster einen der Käfer ins Ziel zu seiner leckeren Mahlzeit?

Spielvorbereitung

Legt zuerst das Startfeld mit den vier farbigen Marienkäfern auf dem Tisch bereit. Daran puzzelt ihr die acht Laufbahnteile. Je nachdem in welcher Reihenfolge ihr die Bahnteile puzzelt, wird sich das Spielfeld mal in die eine, mal in die andere Richtung schlängeln.



Ans Ende puzzelt ihr das Zielfeld, auf dem leckeres Obst

und ein grünes Blatt als Snacks für die Käfer abgebildet sind.

Zum Schluss stellt ihr die Käfer auf ihre Startfelder, die mit einem Marienkäfer in der jeweils passenden Farbe und mit einem Startpfeil markiert sind:

Auch wenn weniger als vier Spieler mitspielen, werden alle vier Käfer aufgestellt. Der jüngste Mitspieler beginnt.

Spielverlauf

Bist Du an der Reihe, würfelst Du mit dem Farbwürfel und rückst den Käfer in der gewürfelten Farbe um ein Feld auf dessen Bahn vor.

Würfelst Du den Regenbogen, so dürfen alle vier Käfer um ein Feld auf ihrer Bahn vorrücken.

Würfelst Du den Stern, darfst Du einen Käfer Deiner Wahl um ein Feld auf seiner Bahn vorrücken.

Danach ist an der Reihe, wer links von Dir sitzt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Käfer das Zielfeld erreicht hat. Gewonnen hat der Spieler, der den Käfer ins Zielfeld gesetzt hat.

Du möchtest mehr über goki erfahren,
dann scanne den QR-Code und lerne
uns kennen:



68 Ladybird Race

Ladybird Race is an exciting coloured dice game for up to 4 players.

Contents

4 ladybirds in 4 colours

1 die with colours and symbols

1 game board (10 puzzle pieces: 1 Start space piece, 1

Finish space piece, 8 track pieces).

Object of the game

Who will be the first to get one of the ladybirds to the Finish for its delicious meal?

Preparation

First, place the Start space with the four coloured ladybirds on the table. Then join the eight track pieces onto it. Depending on the order in which you assemble the track pieces, the game board will sometimes wind in one direction and sometimes in the other.



At the end, you place the Finish space, on which delicious

fruit and a green leaf are shown as snacks for the ladybirds.

Finally, place the ladybirds on their Start spaces, which are marked with a ladybird in the corresponding colour and with a Start arrow:

Even if there are fewer than four players, all four ladybirds are set up. The youngest player starts.

Run of play

When it's your turn, roll the colour die and move the ladybird of the colour you rolled one space forward on its track.

If you roll the rainbow, all four ladybirds may advance one space on their tracks.

If you roll the star, you can advance a ladybird of your choice one space on its track.

Then it's the turn of the person sitting to your left.

End of the game

The game ends when the first ladybird reaches the Finish space. The winner is the player who has placed the ladybird in the Finish space.

If you want to find out more about goki, scan the QR code and get to know us:



F La course des coccinelles

La course des coccinelles est un jeu de dé de couleurs passionnant jusqu'à 4 joueurs.

Le jeu comprend

4 coccinelles colorées

1 dé de couleurs et de symboles

1 piste de jeu (10 éléments à assembler : 1 ligne de départ, 1 ligne d'arrivée et 8 éléments pour la piste).

But du jeu

Qui sera le premier joueur à amener sa coccinelle jusqu'à la ligne d'arrivée pour y prendre un délicieux goûter ?

Préparation du jeu

Tout d'abord, pose sur la table la ligne de départ et les quatre coccinelles colorées. Ensuite, assemble les 8 pièces de puzzles constituant la piste de jeu. Selon l'ordre dans lequel tu assembles les pièces, la piste de jeu peut serpenter dans un sens puis dans l'autre.



Au bout de la piste, fixe la ligne d'arrivée sur laquelle de délicieux fruits et une feuille verte sont dessinés pour

représenter le goûter des coccinelles.

Enfin, fixe la ligne de départ au début de la piste et pose les coccinelles dessus. Il s'agit de la pièce illustrée par quatre coccinelles et quatre flèches de couleurs.

Même si moins de quatre joueurs participent à la course, les quatre coccinelles sont installées sur le jeu. C'est au plus jeune des joueurs de commencer.

Déroulement du jeu

Lors de ton tour, lance le dé et avance d'une case la coccinelle correspondant à la couleur obtenue par le lancer. Si tu tombes sur l'arc-en-ciel, les quatre coccinelles avancent d'une case sur leur piste.

Si tu tombes sur l'étoile, la coccinelle de ton choix avance d'une case sur sa piste.

Ensuite, c'est au joueur assis à ta gauche de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'une coccinelle atteint la case d'arrivée. Le vainqueur est le joueur qui a placé la première coccinelle sur la ligne d'arrivée.

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?
Scannez le QR code pour faire notre
connaissance :



E Carrera emocionante

Carrera emocionante es un entretenido juego para hasta cuatro jugadores.

Contenido

4 mariquitas de 4 colores

1 dado con colores y símbolos

1 tablero de juego (10 piezas de puzle: 1 casilla de salida,

1 casilla de meta, 8 piezas con carriles).

Objetivo del juego

¿Quién logrará que su mariquita llegue primera a la meta para disfrutar de su deliciosa comida?

Preparación para el juego

Empezad colocando la casilla de salida con las cuatro mariquitas de colores en la mesa. Después, montad las ocho piezas con carriles. Según el orden en que coloquéis las piezas con carriles, el campo de juego a veces serpenteará en una dirección y a veces en otra.



Luego, colocad la casilla de meta, donde hay deliciosa

fruta y una hoja verde, un delicioso refrigerio para las mariquitas.

Por último, colocad las mariquitas en sus casillas de salida, que están marcadas con una mariquita del color correspondiente y con una flecha de salida.

Aunque participen menos de cuatro jugadores, debéis colocar las cuatro mariquitas. Empieza el jugador más joven.

Desarrollo del juego

Cuando sea tu turno, tira el dado de colores y mueve la mariquita del color que hayas sacado una casilla hacia delante en su carril.

Si te sale al arcoíris, las cuatro mariquitas pueden avanzar una casilla de su carril.

Si te sale la estrella, puedes mover una casilla hacia delante la mariquita que elijas.

Después le toca el turno a quien esté sentado a tu izquierda.

Final del juego

La partida termina cuando la primera mariquita llega a la meta. Gana el jugador que haya colocado la mariquita en la meta.

NL Lieveheersbeestjesspel

Lieveheersbeestjesspel is een spannend kleurendobbel-
spel voor maximaal 4 spelers.

Inhoud

4 lieveheersbeestjes in 4 kleuren
1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
1 speelbord (10 puzzelstukken: 1 startveld, 1 finishveld, 8
loopvelden).

Doel van het spel

Wie brengt als eerste zijn lieveheersbeestje naar de finish
voor een heerlijke maaltijd?

Spelvoorbereiding

Leg eerst het startveld met de vier gekleurde lieveheers-
beestjes op tafel. Puzzel daarna de acht loopvelden in
elkaar. Naargelang de volgorde waarin je de loopvelden
puzzelt, zal het speelbord soms in de ene, soms in de
andere richting kronkelen.



Aan het einde komt het finishveld, waarop heerlijk fruit en

een groen blaadje als hapjes voor de lieveheersbeestjes staan afgebeeld.

Zet dan elk lieveheersbeestje op het startveld van dezelfde kleur en met een startpijl.

Ook als er minder dan vier spelers zijn, worden alle vier de lieveheersbeestjes geplaatst. De jongste spelers begint.

Spelverloop

Als het jouw beurt is, gooi je de kleurendobbelsteen en zet je het lieveheersbeestje van de kleur die je hebt gegooid één veld vooruit op zijn pad.

Als je de regenboog gooit, mag je alle vier de beestjes één veld vooruit op hun pad zetten.

Gooi je de ster, dan mag je een lieveheersbeestje naar keuze één veld vooruitzetten op zijn pad.

Daarna is het de beurt aan de speler die links van je zit.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een lieveheersbeestje als eerste het finishveld bereikt. De speler die het lieveheersbeestje op het finishveld heeft geplaatst, is de winnaar.

Mariehønevæddeløb

Mariehønevæddeløb er et spændende terningspil til op til 4 personer.

Indhold

4 mariehøns i 4 forskellige farver

1 terning med farver og symboler

1 spilleplade bestående af 10 puslebrikker: 1 startbrik, 1 målbrik, 8 løbebrikker

Formål med spillet

Hvem får først en af mariehønsene i mål til den lækre snack?

Forberedelse af spillet

Læg først startbrikken med de fire kulørte mariehøns på bordet. Læg så de otte løbebrikker. Alt efter i hvilken rækkefølge I lægger brikkerne, snor spillepladen sig i den ene eller den anden retning.



Til sidst lægger I målbrikken med bladet og de lækre frugter som snack til mariehønsene.

Nu sætter I mariehønsene på startbrikken: Sæt dem

sådan, at mariehønsenes farve passer med farverne på det pågældende startfelt.

Brug alle fire mariehøns, selvom I er færre end fire spillere. Den yngste spiller starter.

Sådan spiller du spillet

Når det er din tur, kaster du terningen og flytter mariehønen med den pågældende farve et felt frem på dens bane.

Hvis du får regnbuen, må du flytte alle fire mariehøns et felt frem på deres bane.

Hvis du får stjernen, må du flytte en mariehøne efter eget valg et felt frem på dens bane.

Derefter fortsætter den spiller, der sidder til venstre for dig.

Spillets afslutning

Spillet slutter, når den første mariehøne har nået målbrikken.

Den spiller, hvis mariehøne har nået målbrikken, har vundet spillet.

1 La gara delle coccinelle

La gara delle coccinelle è un avvincente gioco con i dadi cui possono partecipare fino a 4 giocatori.

Contenuto

4 coccinelle di 4 colori diversi

1 dado con simboli e colori

1 tabellone (10 pezzi di puzzle: 1 pezzo per la partenza, 1 pezzo per l'arrivo, 8 pezzi per il percorso).

Scopo del gioco

Chi condurrà per primo la sua coccinella all'arrivo, dove troverà la sua golosa merenda?

Preparazione del gioco

Iniziate posizionando sul tavolo il pezzo della partenza in cui sono raffigurate le quattro coccinelle colorate. Quindi, costruite il percorso utilizzando gli otto pezzi corrispondenti. A seconda della sequenza con cui vengono attaccati tra loro i pezzi, il percorso si svilupperà in una direzione oppure nell'altra.



Alla fine del percorso, posizionate il pezzo dell'arrivo sul quale sono raffigurate le golose verdure premio per ogni coccinella.

Quindi, posizionate le coccinelle sul campo di partenza, ciascuna in corrispondenza del proprio colore: anche se i giocatori saranno meno di quattro, vanno posizionate tutt'e quattro le coccinelle. Inizia a giocare il giocatore più piccolo.

Come si gioca

Quando tocca a te, lancia il dado e sposta la tua coccinella di una casella, occupando quella del colore selezionato.

Se esce l'arcobaleno, tutte le quattro coccinelle possono avanzare di una casella, ciascuna secondo il proprio colore.

Se esce la stella, puoi far avanzare una coccinella a tua scelta di una casella, secondo il suo colore.

Ora tocca al giocatore alla tua sinistra.

Scopo del gioco

Il gioco termina quando la prima coccinella riesce ad occupare la casella di arrivo. Vince il giocatore che avrà collocato la coccinella nella casella di arrivo.

P Corrida de Joaninhas

A Corrida de Joaninhas é um emocionante jogo de dados para até 4 jogadores.

Conteúdo

4 joaninhas em 4 cores

1 dado com cores e símbolos

1 tabuleiro de jogo (10 peças de puzzle: 1 peça do campo de partida, 1 peça da meta, 8 peças da pista de corrida).

Objetivo do jogo

Quem é o primeiro a fazer chegar a sua joaninha à sua deliciosa refeição?

Preparação do jogo

Em primeiro lugar, coloquem na mesa o campo da partida com as quatro joaninhas coloridas. Em seguida, construam o puzzle com as oito peças da pista de corrida. Dependendo da ordem em que colocam as peças da pista, o campo de jogo serpenteará numa direção e depois na outra.



Por último, construam o puzzle do campo da meta, no

qual estão ilustrados frutos deliciosos e uma folha verde como lanche para as joaninhas.

Finalmente, coloquem as joaninhas nos seus campos de partida, que estão marcados com uma joaninha da mesma cor e uma seta de partida:

Mesmo que joguem menos de quatro jogadores, devem ser colocadas todas as quatro joaninhas. Começa o jogador mais novo.

Como jogar

Na tua vez, lança o dado colorido e faz avançar a joaninha para o campo da mesma cor na sua pista.

Se lançares o arco-íris, todas as quatro joaninhas podem avançar um campo nas suas pistas.

Se lançares a estrela, podes fazer avançar uma joaninha à tua escolha num campo na sua pista.

Passa a vez ao jogador à tua esquerda.

Fim do jogo

O jogo acaba quando a primeira joaninha chegar ao campo da meta. Ganha o jogador que colocar a joaninha no campo da meta.

PL Wyścig biedronek

„Wyścig biedronek” to emocjonująca gra dla maksymalnie 4 osób.

Zawartość

4 biedronki w 4 różnych kolorach

1 kostka z kolorami i symbolami

1 plansza (10 puzzli: 1 puzzle z polem startowym, 1 z polem mety, 8 puzzli z trasą)

Cel gry

Komu pierwszemu uda się doprowadzić swoją biedronkę do celu, gdzie czeka na nią pyszny posiłek?

Przygotowanie do gry

Na stole należy najpierw położyć pole startowe, na którym widnieją 4 kolorowe biedronki. Następnie należy z 8 puzzli ułożyć trasę wyścigu. Zależnie od kolejności ułożenia puzzli trasa będzie wiła się raz w jedną, raz w drugą stronę.



Na końcu należy położyć puzzle z polem mety, na którym

widnieję pyszne owoce i zielony liść, czyli przysmaki dla biedronek.

I wreszcie gracze ustawiają swoje biedronki na polu startowym we właściwych miejscach, odpowiadających kolorem wybranej biedronce i oznaczonych strzałką. Nawet jeżeli w grze uczestniczy mniejsza liczba osób niż 4, na polu startowym należy ustawić wszystkie 4 biedronki. Zaczyna najmłodszy z graczy.

Przebieg gry

Gracz rzuca kostką i przesuwa biedronkę w kolorze wskazanym przez kostkę na odpowiednie pole na jej trasie.

Jeżeli kostka wskaże tęczę, wszystkie 4 biedronki przesuwać się o jedno pole do przodu po swojej trasie.

W przypadku wyrzucenia gwiazdki dany gracz przesuwa dowolną biedronkę o jedno pole po jej trasie.

Następnie kostką rzuca osoba siedząca z jego lewej strony.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy pierwsza biedronka dotrze do mety. Zwycięża ten z graczy, którego biedronka stanęła na mecie jako pierwsza.

Забег божьих коровок

«Забег божьих коровок» — это увлекательная игра в цветной кубик, в которой могут участвовать до 4 игроков.

Комплект

4 фигурки божьих коровок 4 цветов

1 кубик с цветами и символами

1 план игры (10 элементов паззла: 1 элемент со стартовым полем, 1 элемент с полем финиша, 8 элементов беговой дорожки).

Цель игры

Кто первым приведёт свою божью коровку к цели и получит аппетитное лакомство?

Подготовка к игре

Сначала выложите на стол стартовое поле с изображением четырёх цветных божьих коровок. Затем соберите восемь элементов беговой дорожки. В зависимости от последовательности, в которой вы собираете элементы, игровое поле может изгибаться то в одну, то в другую сторону.



В конце установите поле финиша, на котором изображены вкусные фрукты и зелёный лист в качестве угощения для божьих коровок.

Затем установите фигурки божьих коровок на стартовые позиции, которые обозначены соответствующими цветами и стартовыми стрелками.

Даже если в игре участвует меньше четырёх игроков, на поле всё равно нужно выставить все четыре фигурки божьих коровок. Игру начинает самый младший игрок.

Ход игры

Когда наступит твоя очередь, брось цветной кубик и перемести божью коровку, цвет которой совпадает с цветом на выпавшей грани кубика, на одно поле по её беговой дорожке.

Если тебе выпала радуга, можно переместить на одно поле всех четырёх божьих коровок.

Если выпала звезда, перемести на одно поле любую божью коровку на свой выбор.

После этого ход переходит к игроку слева от тебя.

Конец игры

Игра заканчивается, когда первая божья коровка достигает поля финиша. Победителем становится игрок, первым установивший свою божью коровку на поле финиша.



...join the

The background features a repeating pattern of four icons: a truck, a house, a Christmas tree, and a lamp, arranged in a grid. The word 'goki' is written in a stylized, rounded font between the icons. The text 'the family' is centered in a large, white, sans-serif font.

the family



goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY

Art.-No: 56319