



goki



Schlangen und Leitern

Snakes and Ladders / Serpents et échelles
Serpientes y escaleras / Slangen en Ladders
Slanger og stiger / Serpenti e scale
Cobras e Escadas / Węże i drabiny
Змеи и лестницы / 蛇与梯子

Schlangen und Leitern

Schlangen und Leitern ist ein schnell zu erlernendes Würfelspiel, bei dem es vor allem um ein glückliches Würfelhändchen geht.

Ziel des Spiels

Wer erreicht als erster das Zielfeld?

Spielzubehör

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Würfel

Spielvorbereitung

Klappt die Verpackung so auseinander, dass der Spielplan für alle gut erreichbar vor Euch liegt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus.

Spielablauf

Es wird reihum gewürfelt, der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Er würfelt erneut und setzt seine Spielfigur auf das entsprechende Feld. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die jeweilige Spielfigur wird immer um die gewürfelte Augenzahl vorgerückt.

Hier gibt es jedoch zwei Ausnahmen:

1. Landet die Spielfigur auf dem Anfangsfeld einer Leiter (also

der unteren Sprosse), so darf der jeweilige Spieler seine Figur sofort auf das Endfeld der Leiter ziehen (oberste Sprosse).
2. Landet die Spielfigur jedoch auf einem Feld, auf dem der Kopf einer Schlange abgebildet ist, so wandert die Figur sofort auf das Spielfeld mit dem Ende der Schlange.

Hier noch ein paar grundsätzliche Regeln:

- Landen mehrere Spielfiguren auf einem Feld, so bleiben sie zusammen auf diesem Feld stehen, es wird also nicht herausgeworfen!
- nach dem Würfeln einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden.
- das Zielfeld (das ist das Feld mit der 81) muss mit genauer Punktzahl erreicht werden. Wird die genaue Punktzahl nicht erreicht, bleibt die Spielfigur auf dem ursprünglichen Feld stehen. Der jeweilige Spieler muss also warten, bis er wieder an der Reihe ist und einen neuen Versuch starten.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Erklimmen der Leitern.
Und Vorsicht vor den Schlangen!

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



Snakes and Ladders

Snakes and Ladders is an easy-to-learn dice game where the main challenge is to get lucky when rolling the die.

Object of the game

Who will be the first to reach the finish?

Game accessories

1 game board, 4 game pieces, 1 die

Preparation

Unfold the package so that the game board is easily accessible for all players. Each player chooses a game piece.

How to play

The players take turns rolling the die. The player with the highest number starts. He rolls the die again and places his game piece on the corresponding square. Then it is the next player's turn. The game piece is always moved forward by the number rolled.

However, there are two exceptions here:

1. If the piece lands on the starting square of a ladder (i.e.

the bottom rung), the player may immediately move his piece to the end square of the ladder (top rung).

2. However, if the piece lands on a square with the head of a snake on it, the piece immediately moves to the square at the tail end of the snake.

Here are a few more basic rules:

- If several pieces land on one square, they remain together on this square, so none of them is thrown out!
- If a player rolls a 6, he or she die may be rolled again.
- The target square (the square with the number 81) must be reached with an exact score. If the exact number is not rolled, the game piece remains on the original square. The player in question must therefore wait until it is his or her turn again and start a new attempt.

We hope you have fun climbing the ladders.

And beware of the snakes!

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



Serpents et échelles

Serpents et échelles est un jeu de dé facile à comprendre et qui fait appel à la chance et au hasard.

But du jeu

Qui sera le premier à atteindre la case d'arrivée ?

Le jeu comprend

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 dé

Préparation du jeu

Dépliez l'emballage devant vous de sorte que le plateau de jeu soit facilement accessible à l'ensemble des joueurs. Chaque joueur choisit un pion.

Déroulement du jeu

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le joueur ayant obtenu le nombre de points le plus élevé commence la partie. Il relance le dé et déplace son pion d'autant de cases que de points obtenus. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. On avance à chaque tour du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu par le dé.

Il y a cependant deux exceptions :

1. Si le pion atterrit sur la case de départ d'une échelle (l'échelon inférieur), le joueur concerné peut immédiatement déplacer son pion vers la case de fin de l'échelle (l'échelon supérieur).
2. Cependant, si le pion atterrit sur une case sur laquelle est représentée la tête d'un serpent, le pion se déplace immédiatement sur la case correspondant à la queue du serpent.

Voici quelques règles supplémentaires :

- Si plusieurs pions atterrissent sur la même case, ils y restent tous ensemble. Personne ne se fait éjecter.
- Lorsque vous obtenez un 6 au dé, vous pouvez lancer le dé à nouveau.
- La case d'arrivée (c'est-à-dire la case 81) doit être atteinte avec un nombre exact de points. Si le nombre exact de points n'est pas obtenu, le pion ne bouge pas et reste sur la case. Le joueur concerné doit attendre que ce soit à nouveau son tour pour lancer le dé à nouveau.

Amusez-vous bien à gravir les échelles et faites bien attention aux serpents !

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?

Scannez le QR code pour faire notre connaissance :



Serpientes y escaleras

Serpientes y escaleras es un juego de dados muy fácil de aprender; sobre todo, se trata de tener suerte al lanzar los dados.

Objetivo del juego

¿Quién llegará primero a la meta?

Contenido del juego

1 tablero, 4 fichas, 1 dado

Preparación para el juego

Abre la caja de modo que todos accedan fácilmente al tablero. Cada jugador elige una ficha.

Descripción del juego

Lanzad los dados por turnos. Empieza la partida el jugador con la cifra más alta. Este vuelve a lanzar el dado y coloca su ficha en la casilla correspondiente. Después le toca al siguiente jugador. La ficha de cada jugador siempre avanza según la cifra obtenida al lanzar los dados.

Sin embargo, hay dos excepciones:

1. Si la ficha cae en la casilla inicial de una escalera (es

decir, en el peldaño inferior), el jugador correspondiente puede colocar inmediatamente su ficha en la casilla final de la escalera (peldaño superior).

2. Sin embargo, si la ficha cae en una casilla con la cabeza de una serpiente, debe colocarse inmediatamente en la casilla con la cola de la serpiente.

También hay algunas normas básicas:

- Si varias fichas caen en una misma casilla, permanecen juntas en esta casilla. No debe eliminarse ninguna ficha.

- Si sacas un 6, vuelves a tirar.

- La meta (la casilla con el número 81) debe alcanzarse con la cifra exacta. Si no se consigue la cifra exacta, la ficha permanece en la casilla original. Entonces el jugador debe esperar su próximo turno e internarlo de nuevo.

¡Que os divirtáis mucho trepando por las escaleras!

¡Cuidado con las serpientes!

Slangen en Ladders

Slangen en Ladders is een snel te leren dobbelspel, waarbij je vooral een flinke dosis dobbelgeluk nodig hebt.

Doel van het spel

Wie bereikt als eerste het doelveld?

Speelmateriaal

1 speelbord, 4 pionnen, 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding

Vouw de doos open, zodat elk van jullie makkelijk bij het speelbord kan. Elke speler kiest een pion.

Spelverloop

De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal heeft gegooid, mag beginnen en nog een keer gooien. De speler verplaatst vervolgens zijn pion volgens het aantal gegooide ogen. Daarna is het de beurt aan de volgende speler. De spelers zetten hun pion telkens met het gegooide aantal ogen vooruit.

Er zijn hier twee uitzonderingen:

1. Als de pion op het beginveld van een ladder (dus de onderste sport) terechtkomt, mag de speler zijn pion direct naar het eindveld van de ladder (de bovenste sport) verplaatsen.
2. Als een pion op een veld met de kop van een slang terechtkomt, moet hij naar het veld met de staartpunt van de slang worden verplaatst.

Hier zijn nog enkele basisregels:

- Als meerdere pionnen op één veld terechtkomen, blijven ze samen op dit veld staan. Ze worden dus niet weggespeeld!
- Wie een 6 gooit, krijgt een extra beurt.
- Het doelveld (veld 81) moet met een exacte worp worden bereikt. Als niet het exacte aantal ogen wordt gegooid, blijft de pion gewoon op het huidige veld staan. De speler moet dan wachten tot hij weer aan de beurt is en een nieuwe poging kan doen.

Wij wensen jullie veel plezier bij het beklimmen van de ladders! En kijk uit voor de slangen!

Slanger og stiger

Slanger og stiger er et terningespil, der er let at lære, og hvor det især gælder om at være heldig, når terningerne kastes.

Formål med spillet

Hvem kommer først i mål?

Spilletilbehør

1 spilleplade, 4 spillefigurer, 1 terning

Forberedelse af spillet

Klap emballagen ud og læg den, så spillepladen kan nås af alle spillere. Hver spiller vælger sin spillefigur.

Selv spillet

Spillerne skiftes til at kaste terningen, og spilleren med det højeste antal øjne starter. Spilleren kaster terningen på ny og placerer sin figur i det pågældende felt. Derefter er det den næste spillers tur. Spilleren rykker sin figur frem med det pågældende felt.

Der er dog to undtagelser:

1. Hvis en spillefigur lander på et felt med den nederste

ende af en stige (altså ved den nederste sprosse), må han straks flytte sin spillefigur til stigens øverste ende (øverste sprosse).

2. Hvis en spillefigur derimod lander på et felt med et slangehoved, skal figuren straks flyttes ned til slangens hale.

Her et par grundlæggende regler:

- Hvis flere spillefigurer lander på samme felt, bliver de stående sammen på dette felt, man bliver altså ikke kastet hjem!
- Hvis man har slået en sekser, må man slå igen.
- Målfeltet (feltet med tallet 81) skal nås med det præcise antal point. Hvis man ikke slår det præcise antal point, skal spillefiguren blive stående på sit felt. Spilleren må altså vente, indtil det igen er hans tur, og forsøge igen.

God fornøjelse med at klatre op ad stigerne.

Og forsiktig med slangerne!

I Serpenti e scale

Serpenti e scale è un gioco di dadi veloce da imparare, che dipende principalmente dalla fortuna ai dadi.

Obiettivo del gioco

Chi giungerà per primo a destinazione?

Elementi del gioco

1 tabellone, 4 pedine, 1 dado

Preparazione del gioco

Disponete la confezione in modo che il tabellone sia ben accessibile a tutti. Ogni giocatore si sceglie una pedina.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore lancia una volta il dado e inizia il giocatore che ottiene il numero più alto. Questi lancia di nuovo il dado e posiziona la sua pedina sul campo corrispondente. Quindi, il turno passa al giocatore successivo. Le pedine vengono sempre fatte avanzare secondo il numero che viene estratto con il dado.

Tuttavia, esistono due eccezioni:

1. Se la pedina arriva sul campo dove poggia una scala

(piolo inferiore), il giocatore in questione può immediatamente far avanzare la pedina fino al campo in cui la scala finisce (piolo superiore).

2. Se, però, la pedina arriva su un campo sul quale è raffigurata la testa di un serpente, verrà spostata immediatamente sul campo in cui si trova la coda del serpente.

Alcune regole di base:

- se più pedine arrivano sullo stesso campo, vi rimarranno tutte assieme e nessuna verrà eliminata,
- se si ottiene 6 con il dado, si ha diritto a lanciare di nuovo il dado,
- il campo finale (cioè quello con il numero 81) deve essere raggiunto con un punteggio preciso. Se non si ottiene il punteggio esatto necessario a raggiungerlo, la pedina rimane ferma. Quindi, il giocatore deve aspettare che sia di nuovo il suo turno e fare un nuovo tentativo.

Vi auguriamo buon divertimento mentre salite le scale.
E fate attenzione ai serpenti!

Cobras e Escadas

Cobras e Escadas é um jogo de dados fácil de aprender para jogadores de mão-cheia.

Objetivo do jogo

Quem é o primeiro a chegar à meta?

Acessórios do jogo

1 tabuleiro de jogo, 4 figuras de jogo, 1 dado

Preparação

Desdobrem a embalagem para que o tabuleiro de jogo fique em local acessível a todos os jogadores. Cada jogador escolhe uma figura.

Como jogar

Cada jogador lança o dado e começa quem lançar o número mais alto. Este jogador lança o dado outra vez e coloca a sua figura no campo correspondente. Em seguida, é a vez do jogador seguinte. A figura de jogo avança sempre de acordo com o número lançado no dado.

No entanto, existem duas exceções:

1. Se a figura de jogo parar no campo inicial de uma

escada (ou seja, no degrau de baixo), esse jogador pode colocar imediatamente a sua figura no fim da escada (degrau mais em cima).

2. Se a figura de jogo parar numa casa onde esteja a cabeça de uma cobra, a figura passa imediatamente à casa onde está a ponta da cobra.

Eis algumas regras básicas:

- se várias figuras de jogo pararem na mesma casa, ficam nessa casa. Ou seja, não se lança o dado outra vez para sair!
- se um jogador lançar um 6, pode voltar a lançar o dado.
- a meta (a casa com o número 81) deve ser alcançada com o número de pontos exato. Se o jogador não lançar o número de pontos exato, a figura fica onde está. Ou seja, este jogador deve esperar a sua vez e voltar a tentar.

Divirtam-se ao subir as escadas! Cuidado com as cobras!

Węże i drabiny

„Węże i drabiny” to łatwa do opanowania gra z użyciem kostki, w przypadku której liczy się przede wszystkim szczęście.

Cel gry

Kto jako pierwszy pokona całą planszę?

Zawartość

1 plansza, 4 pionki, 1 kostka

Przygotowanie do gry

Ułożyćcie planszę w taki sposób, by była ona łatwo dostępna dla wszystkich. Każdy z graczy wybiera sobie jeden pionek.

Przebieg gry

Rzucacie kostką po kolej. Zaczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Ta osoba ponownie rzuca kostką i umieszcza swój pionek na polu odpowiadającemu liczbie wyrzuconych oczek. Wówczas przychodzi kolej na następnego gracza. Pionek należy przesuwać za każdym razem o wyrzuconą liczbę oczek.

Od tej reguły są jednak dwa wyjątki:

1. Jeżeli pionek stanie na polu, na którym zaczyna się drabina (czyli na którym znajduje się dół drabiny), wówczas gracz od razu przesuwa swój pionek na samą góre drabiny (czyli na pole, na którym drabina się kończy).
2. Jeżeli pionek stanie na polu, na którym znajduje się głowa węża, musi on zostać cofnięty na pole, na którym jest ogon węża.

Oprócz tego istnieje kilka zasad podstawowych:

- Na jednym polu może stać kilka pionków równocześnie – pionki się nie zbijają.
- Po wyrzuceniu 6 oczek przysługuje jeszcze jeden rzut.
- Żeby stanąć na ostatnim polu (oznaczonym numerem 81), należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka dzieli pionek od tego pola. Jeżeli gracz wyrzuci większą liczbę oczek niż potrzebna, by stanąć na polu 81, pionek nie rusza się z miejsca. Taka osoba musi wówczas ponownie czekać na swoją kolej i spróbować raz jeszcze.

Życzymy dobrej zabawy podczas wspinania się po drabinach. I uważajcie na węże!

Змеи и лестницы

Змеи и лестницы — это быстрая в освоении метательная игра, в которой все зависит от удачного броска.

Цель игры

Кто первым достигнет целевого поля?

Материалы для игры

1 план игры, 4 фигурки, 1 кубик

Подготовка к игре

Разверните упаковку так, чтобы план игры был легко доступен для всех. Каждый игрок выбирает себе фигурку.

Ход игры

Кубик вбрасывают по очереди по кругу, начинает игру игрок с наибольшим числом на кубике. Он снова бросает кубик и помещает свою фигурку на соответствующее поле. После этого очередь переходит к следующему игроку. Соответствующая фигурка всегда перемещается вперед в соответствии с количеством брошенных кубиков.

Однако здесь есть два исключения:

1. Если фигурка приземляется на начальное поле лестницы (т. е. на нижнюю перекладину), соответствующий игрок может немедленно переместить свою фигурку на конечное поле лестницы (верхнюю перекладину).
2. Однако если фигурка приземляется на поле с головой змеи, фигурка немедленно перемещается на поле с хвостом змеи.

Вот несколько основных правил:

- Если несколько фигурок приземляются на одно поле, они обе остаются на этом поле, поэтому они не выбывают из игры!
- если на кубике выпадает цифра 6, вы можете бросить его еще раз.
- целевого поля (поля с цифрой 81) необходимо достигнуть с ровным числом очков. Если ровное количество очков не набрано, фигурка остается на исходном поле. Поэтому соответствующий игрок должен дождаться своей очереди и начать новую попытку.

Мы надеемся, что вы весело проведете время, поднимаясь по лестнице. И остерегайтесь змей!

蛇与梯子

蛇与梯子是一款简单易学的骰子游戏，主要是拼手气。

游戏目标

谁最先到达目的地？

游戏组成

1 个棋盘，4 枚棋子，1 个骰子

游戏准备

将包装打开，把棋盘放在面前，保证每个人都能方便地游戏。每个玩家挑选 1 枚棋子。

游戏过程

先轮流掷骰子，点数最高的玩家开局。开局的玩家再投一次，并将棋子放在相应的位置上。然后轮到下一位玩家。根据骰子的点数分别将棋子向前移动。

但是有两种例外情况：

1. 如果棋子落在梯子的开始位置（即较低的梯级），相应玩家可以立即将他的棋子移动到梯子的末端位置（最上部的梯级）。
2. 但是，如果棋子落在画有蛇头的位置上，要被立即移动到带有蛇尾巴的位置。

同时还有几条基本的游戏规则：

- 如果几枚棋子落在同一个位置，他们可以一起留在该位置上，不能扔出！
- 如果投出点数 6，可以再投一次。
- 只能通过准确的点数到达目标位置（标有 81 的位置）。如果未能达到准确的点数，棋子要待在原地。这时，相应的玩家要等待直至再次轮到他投骰子。

尽情地享受爬梯子的乐趣吧。小心前方有蛇！

goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY
Art.-No: 56636