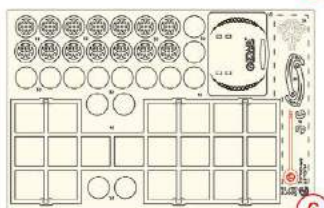
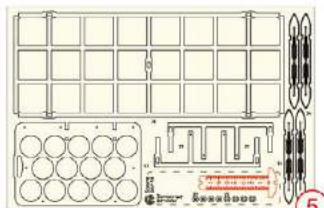


ASSEMBLY INSTRUCTION FOR MODEL



GAME SET UR AND SENET

- EN** The ledge is for the squeezing the small details out of the board
FR La proéminence est conçue pour aider à presser et enlever les petits détails de la feuille
ES La repisa es para apretar los pequeños detalles fuera del tablero
DE Der Vorsprung dient dazu, kleine Teile aus den Platten zu drücken
RU Выступ предназначен для выталкивания из листа мелких деталей
IT Le proiezioni riportate sui fogli di istruzione sono utili anche nella fase di smontaggio per estrarre i pezzi
CZ Použijte k vytlačení malých částí z desky
CN 輔助測量尺可幫助取出或緊接細小零件時使用



- EN** Pay attention
CZ Dávej pozor
FR Prêter attention
ES Prestar atención
DE Achtung
RU Уделить внимание
IT Prestare attenzione
CN 请注意



- EN** Wax it with a candle
CZ Promazte parafinovou svíčkou
FR Graisser avec une bougie de paraffine
ES Engrasar con ayuda de una vela de parafina
DE Mit einer Kerze wachsen
RU Смазать парафиновой свечой
IT Lubrificare con candela di paraffina
CN 用干蜡烛上蜡润滑



- EN** Cut it with a razor blade
CZ Řezané administrativním nožem
FR Couper avec un cutter
ES Cortar con un bisturí
DE Mit Rasierklinge durchschneiden
RU Обрезать канцелярским ножом
IT Tagliare con un coltello da cancelleria
CZ Vyřízněte fezákem
CN 用刀片切断

EN The manufacturer reserves the right to make changes in the design of the product, not worsening its technical characteristics. Information about the changes made may not be present in this manual.

FR Le producteur se réserve le droit d'apporter des modifications dans la construction du produit à condition si elles ne portent atteinte à ses caractéristiques techniques. Les renseignements sur les modifications apportées peuvent ne pas être dans la présente notice.

ES El fabricante se reserva el derecho de introducir modificaciones en la construcción del producto, que no empeoran sus características técnicas. Datos sobre modificaciones introducidas pueden no aparecer en esta instrucción.

DE Der Hersteller behält sich das Recht auf Designänderungen, die die technischen Merkmale und Funktionen nicht negativ beeinflussen, vor.

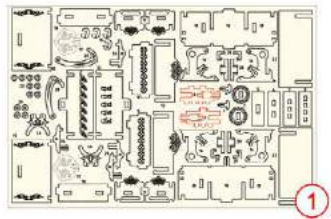
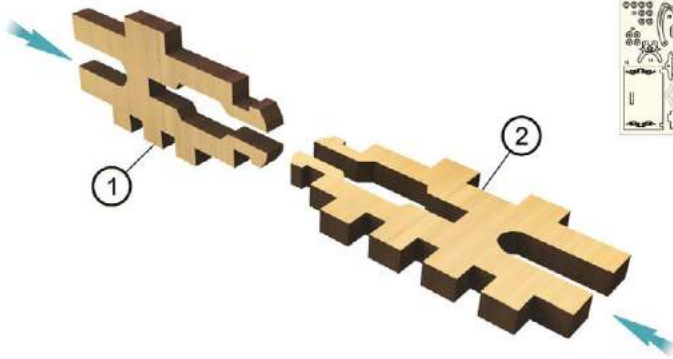
RU Производитель оставляет за собой право вносить изменения в конструкцию изделия, не ухудшающие его технические характеристики. Сведения о внесенных изменениях могут отсутствовать в настоящей инструкции.

IT Il produttore si riserva il diritto di apportare modifiche al design del prodotto, non peggiorando le sue caratteristiche tecniche. Informazioni sulle modifiche apportate potrebbero non essere presenti in questo manuale.

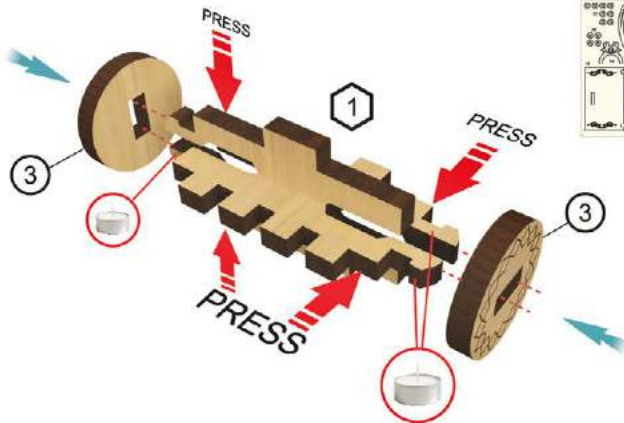
CZ Výrobce si vyhrazuje právo na takové změny v designu produktu, které nebudou mít za následek zhoršení technických vlastností. Informace o změnách nemusí být v návodu uvedeny.

CN 制造商保留对产品设计的权利，一切改良旨在增强产品的技术性能。改良处若未出现在手册中，敬请谅解

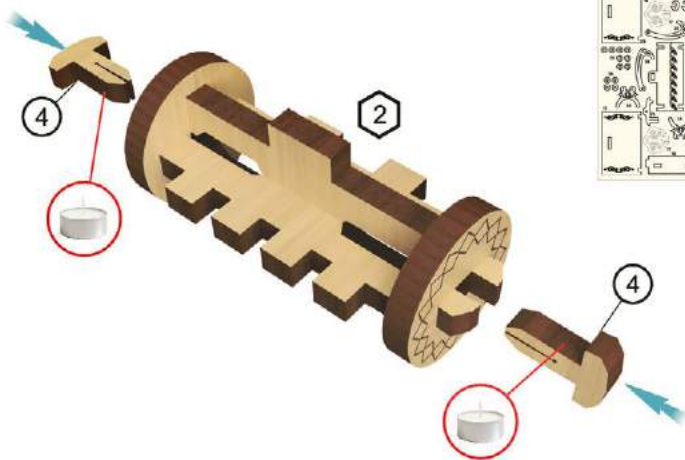
1



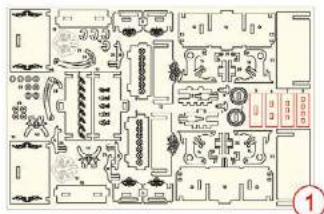
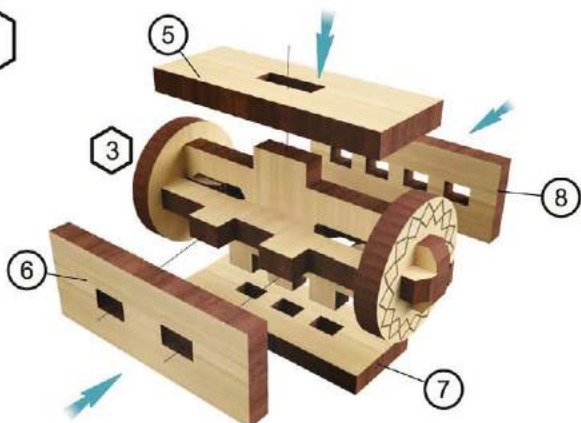
2



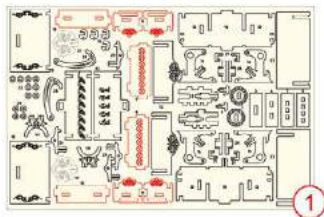
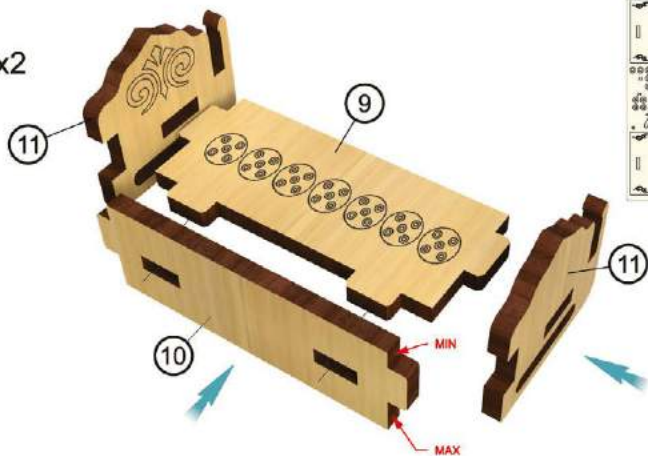
3



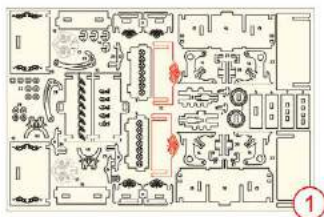
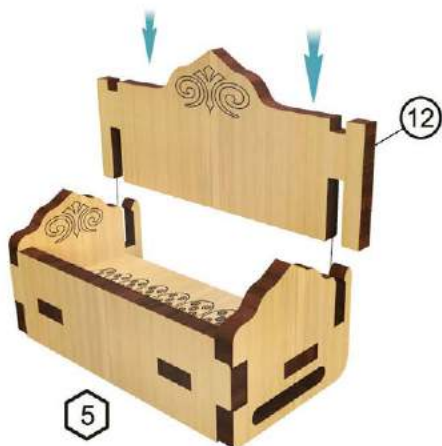
4



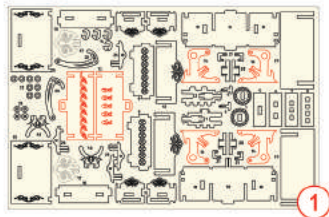
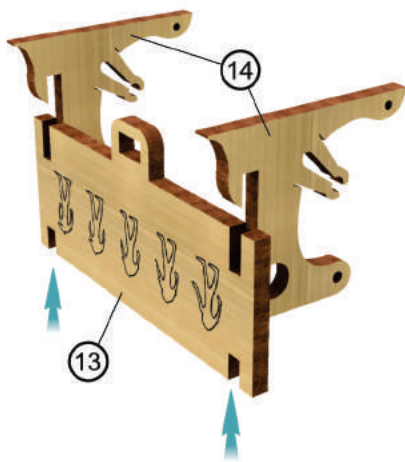
5 x2



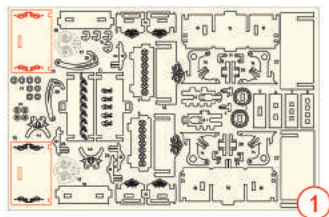
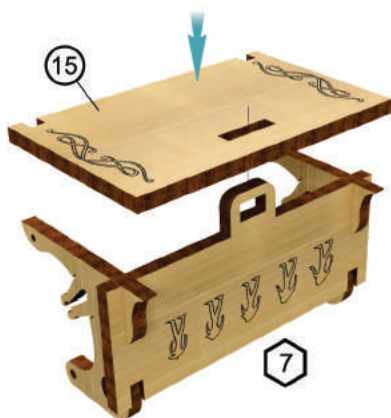
6 x2



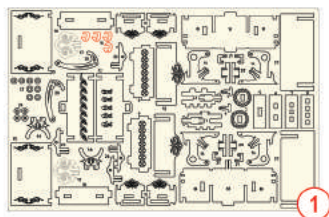
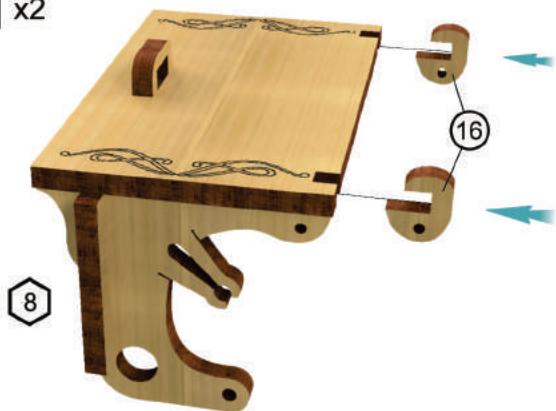
7 x2



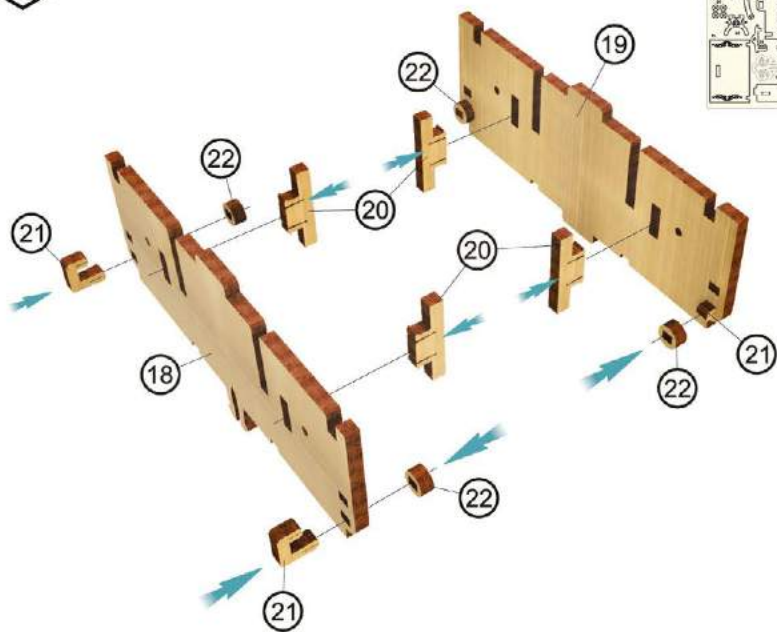
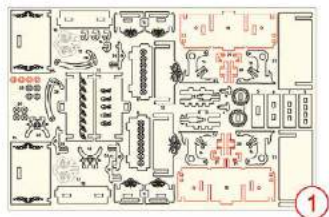
8 x2



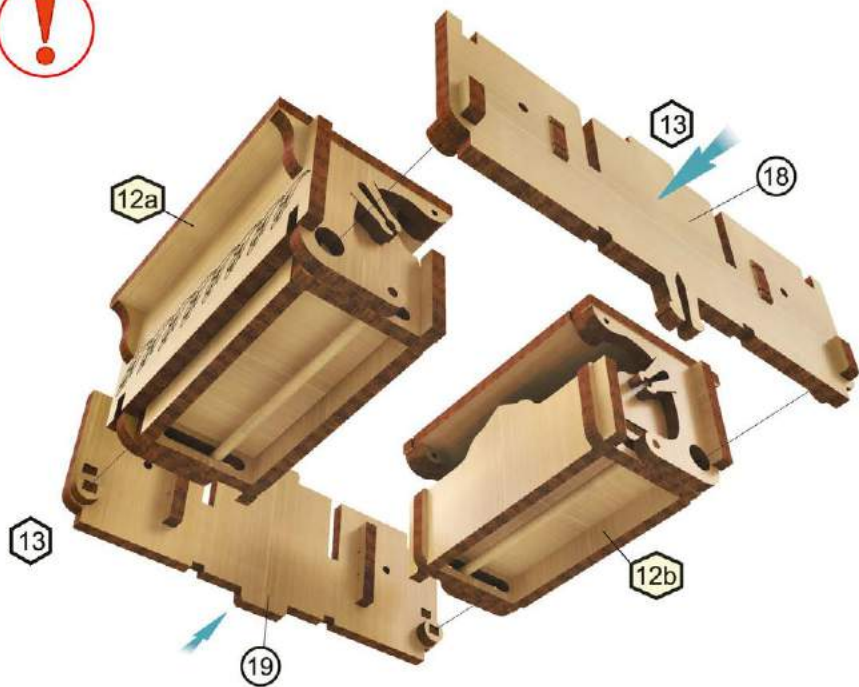
9 x2



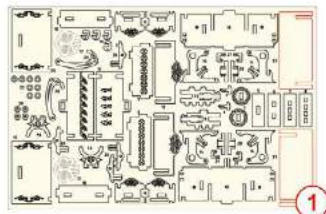
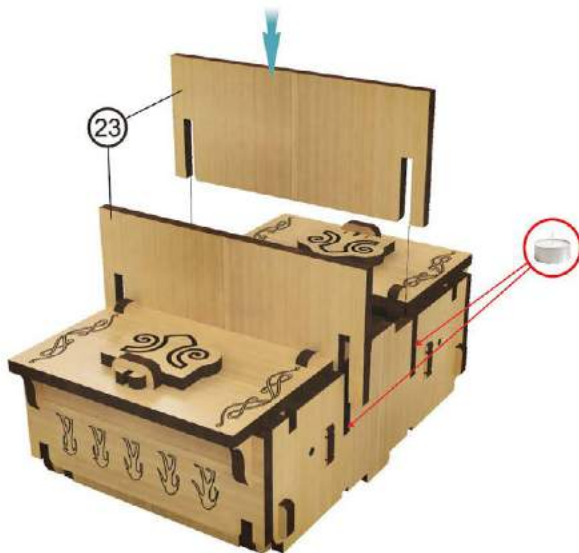
13



14



15

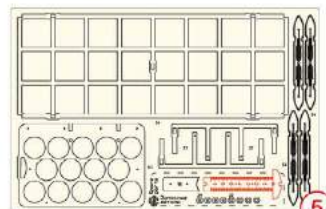
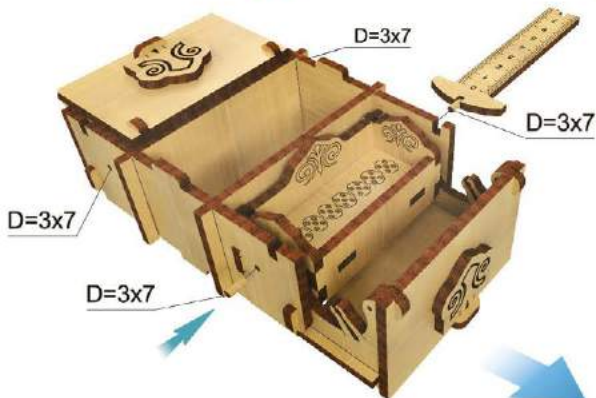


1

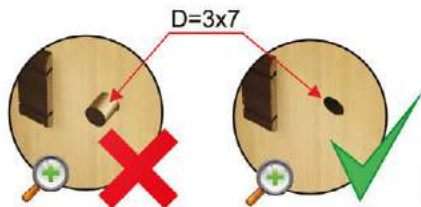
16



EN Insert only in open position!
 ES Insértelo solo en posición abierta!
 FR Insérer avec une bougie de paraffine!
 IT Inserire solo in posizione aperta!
 DE Nur in geöffneter Position einsetzen!
 RU Вставлять только в открытом положении!
 CZ Vkládejte pouze v otevřené poloze!
 CN 仅在打开位置插入!



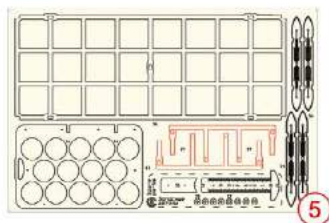
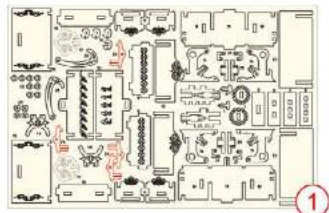
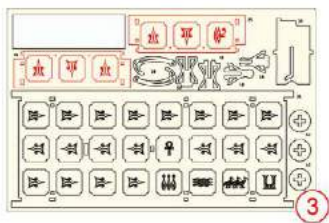
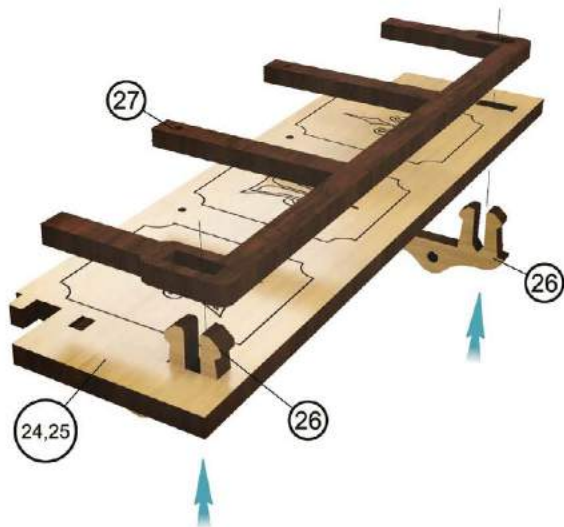
5



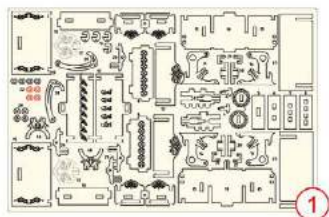
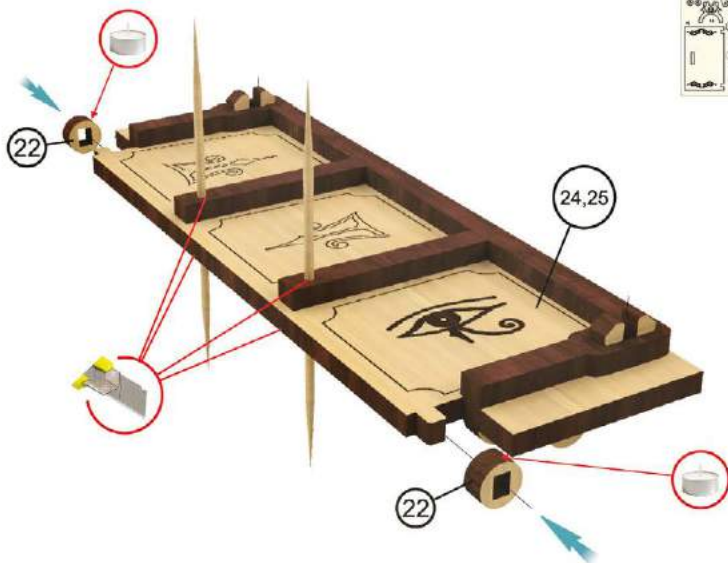
EN Insert completely!
 ES Insertar completamente!
 FR Insérer complètement!
 IT Inserire completamente!
 DE Vollständig einfügen!
 RU Вставить полностью!
 CZ Vložit úplně!
 CN 完全插入!



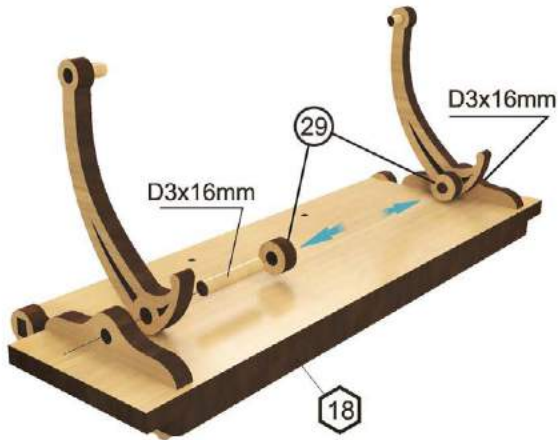
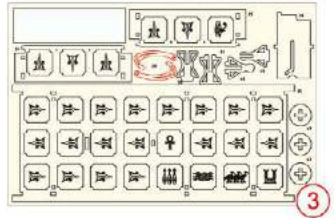
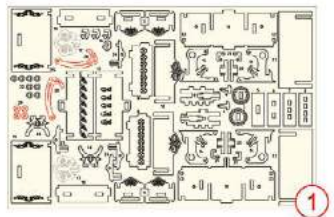
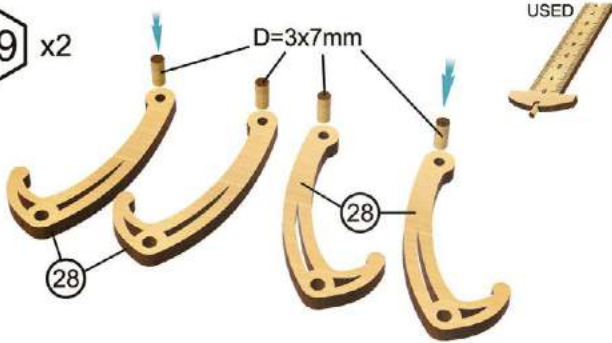
17 x2



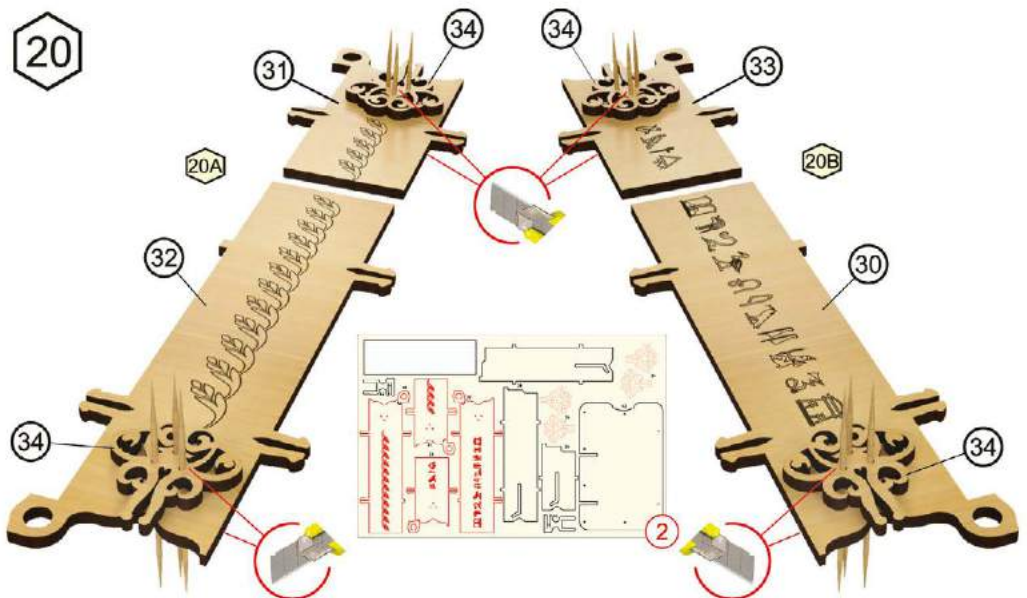
18 x2



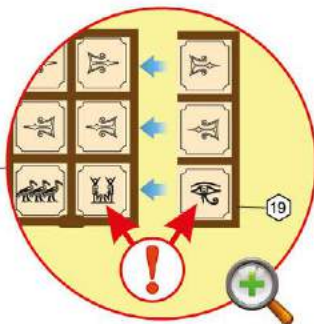
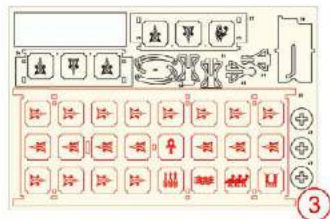
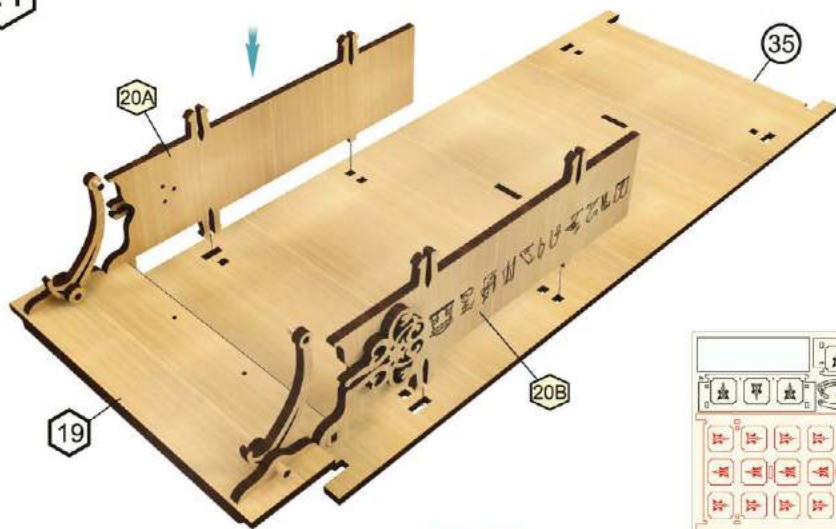
19 x2



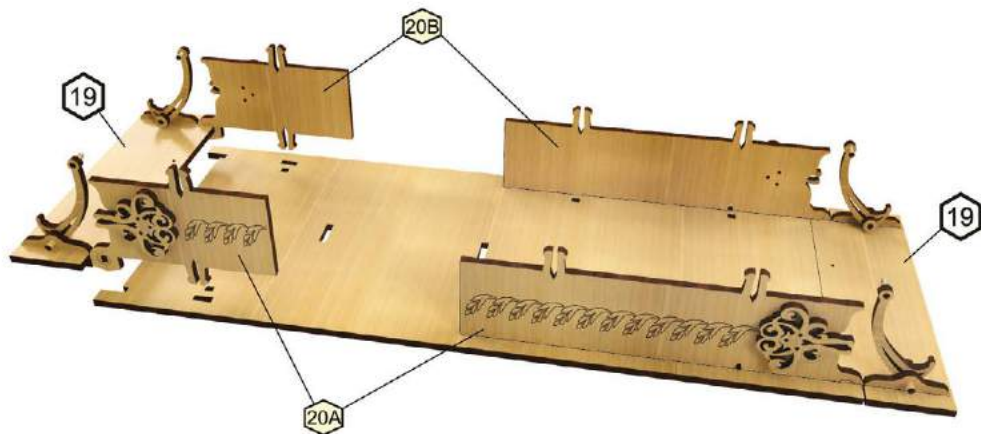
20



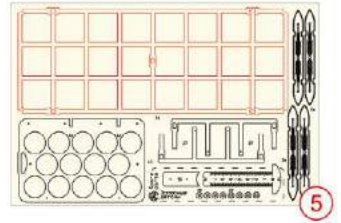
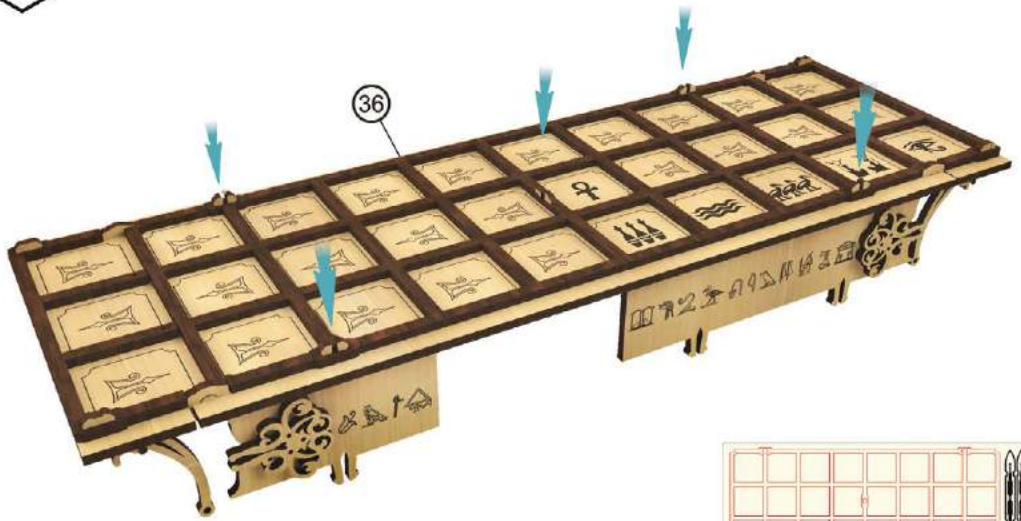
21



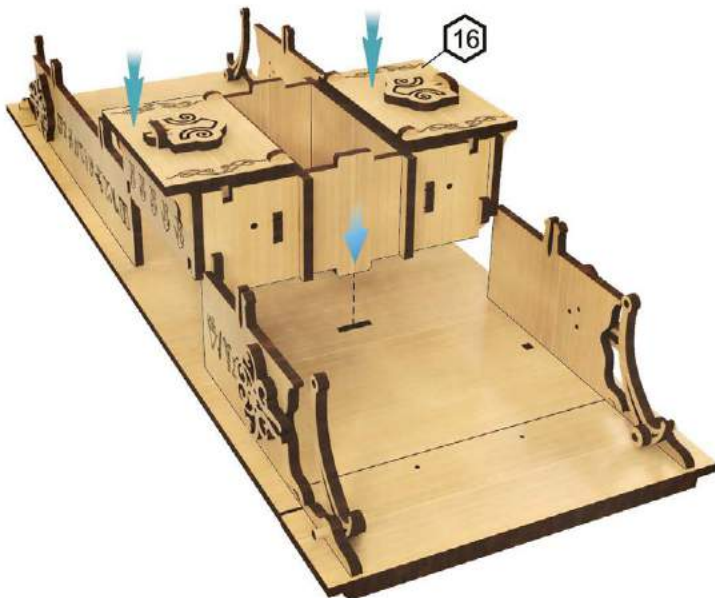
22

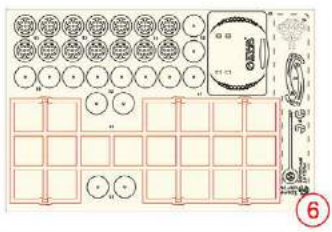
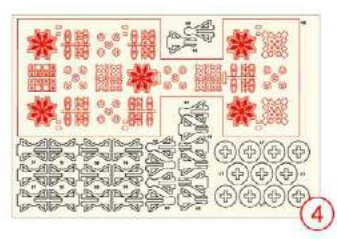
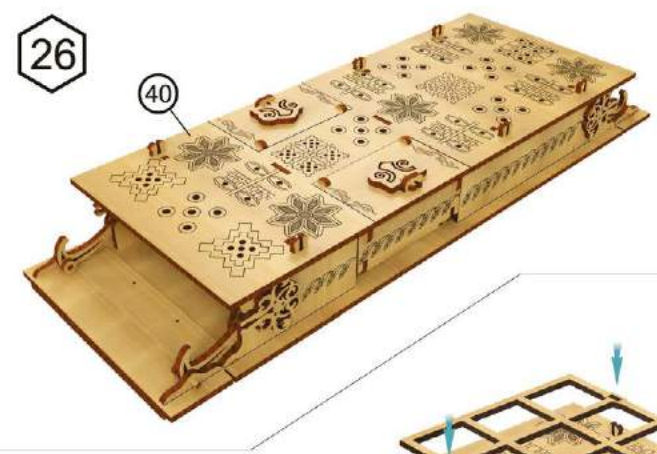
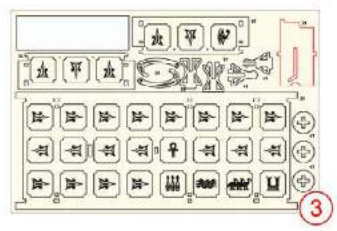
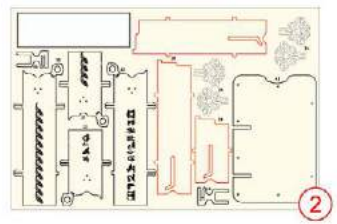
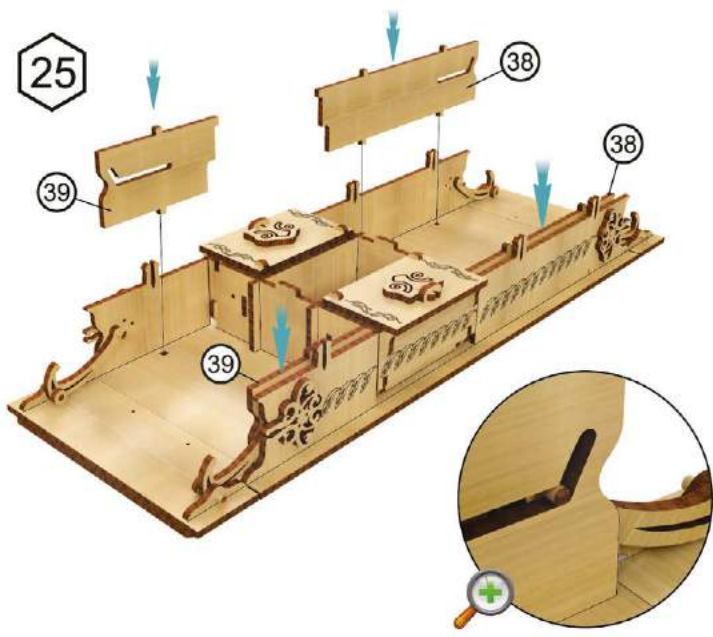


23

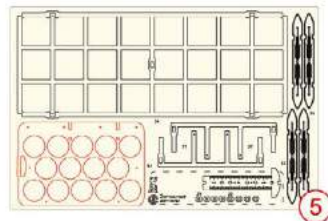
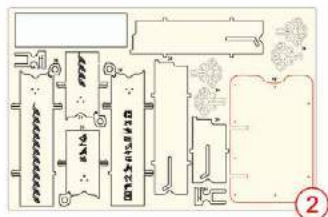
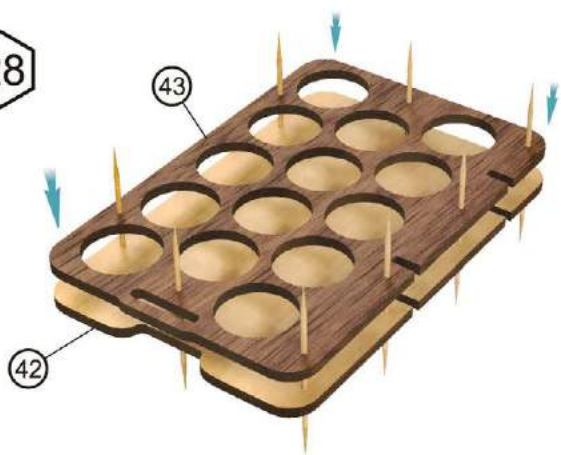


24

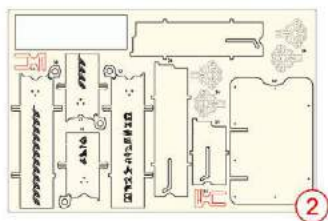
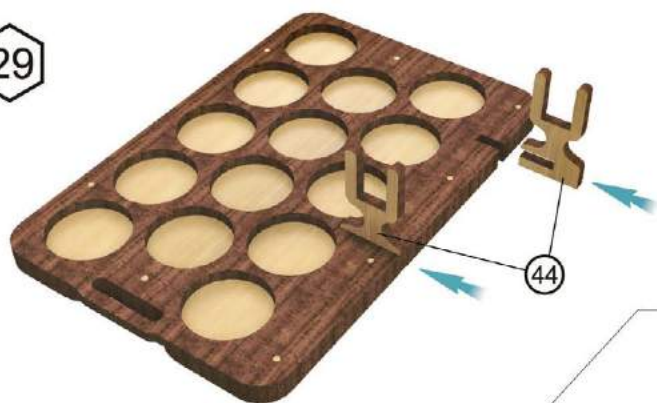




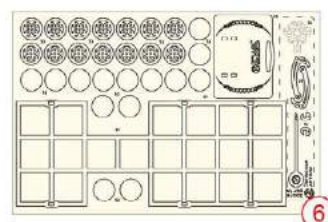
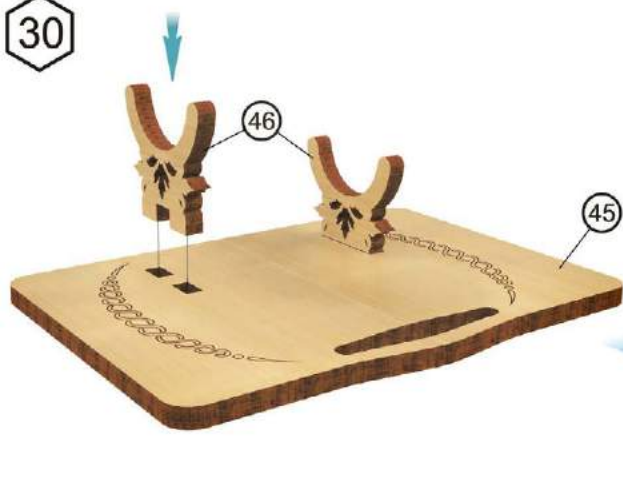
28



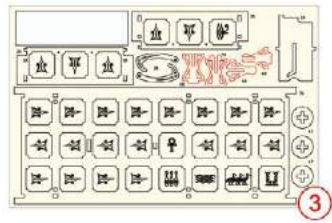
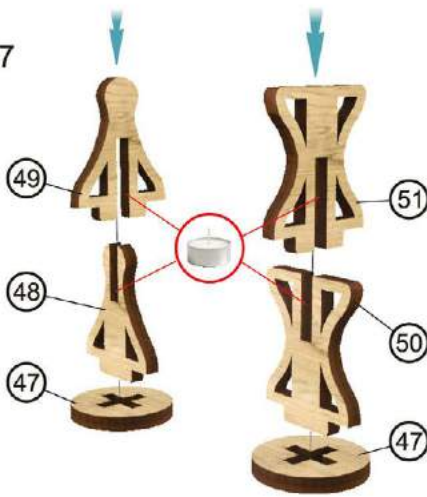
29



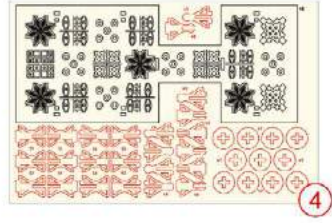
30



31 x7

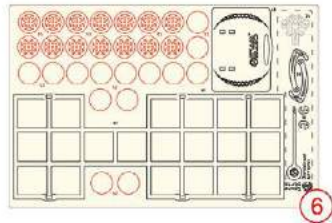
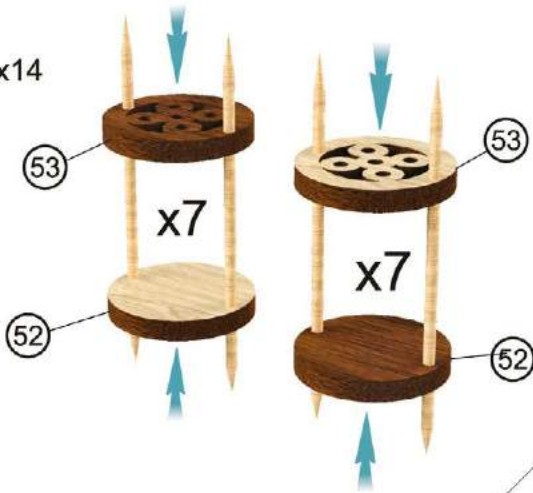


3



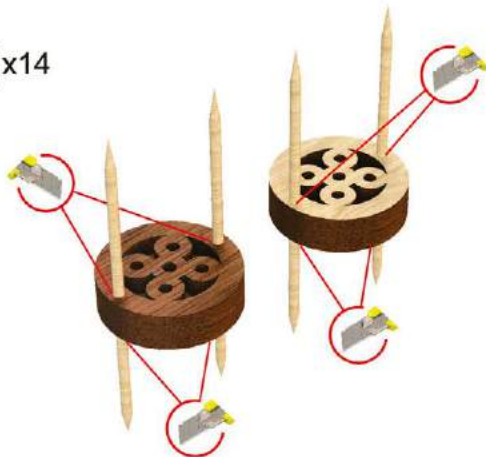
4

32 x14



6

33 x14

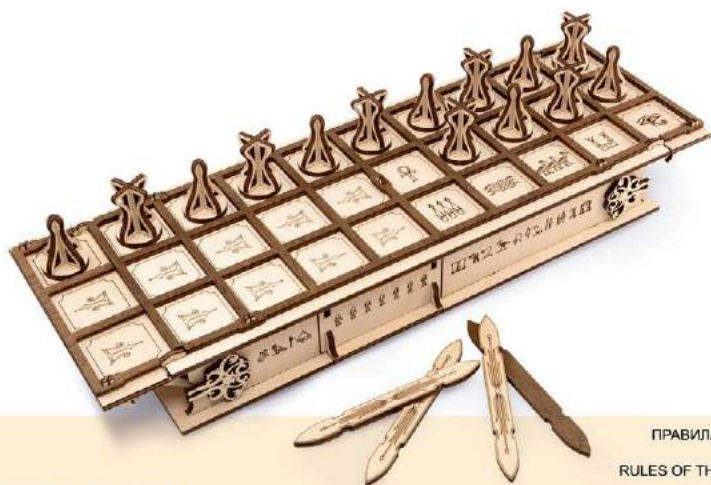






GAME UR

ПРАВИЛА ИГРЫ «УР» RU
 RULES OF THE GAME "UR" EN
 SPIELREGELN "UR" DE
 RÈGLES DU JEU "UR" FR
 REGOLE DEL GIOCO "UR" IT
 REGLAS DEL JUEGO "UR" ES
 PRAVIDLA HRY "UR" CZ
 ZASADY GRY „UR” PL
 游戏规则“UR” CN



GAME SENET

ПРАВИЛА ИГРЫ «SENET» RU
 RULES OF THE GAME "SENET" EN
 SPIELREGELN "SENET" DE
 RÈGLES DU JEU "SENET" FR
 REGOLE DEL GIOCO "SENET" IT
 REGLAS DEL JUEGO "SENET" ES
 PRAVIDLA HRY "SENET" CZ
 ZASADY GRY „SENET” PL
 游戏规则“SENET” CN

RU Царская игра Ур (известна также как игра двадцати квадратов или игра шумерских царей) — древняя настольная игра для двух игроков, появившаяся в древней Месопотамии примерно в начале III тысячелетия до н. э. Предположительно, игра пользовалась популярностью на всём Ближнем Востоке того времени среди всех слоёв населения. Как это часто бывает с археологическими находками, комплектов для игры было найдено довольно много, но как в них играть, было совершенно непонятно. Поэтому возникло множество версий правил этой игры. Представляем Вам наиболее интересную реконструкцию от Дмитрия Скирюка.

EN The royal game of Ur (also known as the game of twenty squares or the game of the Sumerian kings) is an ancient board game for two players that appeared in ancient Mesopotamia around the beginning of the 3rd millennium BC. Presumably, the game was popular throughout the Middle East at that time among all segments of the population. As is often the case with archaeological finds, quite a few sets for the game were found, but how to play them was completely incomprehensible. Therefore, many versions of the rules of this game have arisen. We present you the most interesting reconstruction by Dmitry Skiryuk.

DE Königliches Spiel von Ur (bekannt auch als das Spiel der zwanzig Quadraten oder das Spiel der sumerischen Könige) – ein antikes Brettspiel für zwei Spieler, erschien im alten Mesopotamien im Anfang des III. Jahrtausends vor Christus. Voraussichtlich war das Spiel im gesamten Nahen Osten unter allen Bevölkerungsgruppen damals beliebt. Wie oft es mit den archäologischen Findungen geschieht, wurden viele Spielsets gefunden, aber es war keine Spielregeln. Aus diesem Grund gibt es viele Versionen der Spielregeln. Wir präsentieren Ihnen die interessanteste Rekonstruktion von Dmitry Skiryuk.

FR Le jeu royal « Ur » (également connu sous le nom de jeu des vingt carrés ou jeu des Rois Sumériens) est un ancien jeu de plateau pour deux joueurs apparu dans l'ancienne Mésopotamie vers le début du III^e millénaire avant notre ère. Vraisemblablement, le jeu était populaire dans tout le Moyen-Orient à cette époque parmi tous les segments de la population. Comme c'est souvent le cas avec les découvertes archéologiques, pas mal d'ensembles pour le jeu ont été trouvés, mais comment les jouer était complètement incompréhensible. Par conséquent, de nombreuses versions des règles de ce jeu sont apparues. Nous vous présentons la reconstruction la plus intéressante selon Dmitry Skiryuk.

IT Il gioco reale di Ur (noto anche come gioco delle venti caselle o gioco dei re sumeri) è un gioco da tavolo antico per due giocatori che nacque nell'antica Mesopotamia circa all'inizio del III millennio a.C. Si ritiene che il gioco fosse popolare in tutto il territorio del Vicino Oriente di allora, tra tutte le fasce della popolazione. Come spesso succede ai reperti archeologici, erano trovati molteplici completi per il gioco, ma non era assolutamente chiaro come giocare. Per questo motivo esistono molte varianti delle regole di questo gioco. Vi presentiamo la ricostruzione più interessante fatta da Dmitry Skiryuk.

ES Juego real de Ur (también conocida como el juego de veinte cuadrados o el juego de reyes sumerios) es un juego de mesa antiguo para dos jugadores que apareció en la antigua Mesopotamia alrededor a principios de III milenio a. C. Se supone que el juego tuviera éxito en todo Oriente Medio de aquello tiempo entre todos los niveles de la gente. Como suelen ocurrir con hallazgos arqueológicos, se encontraron muchos conjuntos del juego pero no estaba claro cómo jugarlo. Por eso apreciamos muchas versiones de reglas de este juego. Les presentamos la reconstrucción más interesante inventada por Dmitry Skiryuk.

CZ Královská hra Ur (také známá jako hra dvacet čtverců nebo hra sumerských králů) je starodávná desková hra pro dva hráče, která se objevila ve starověké Mezopotámii na začátku 3. tisíciletí před naším letopočtem. Pravděpodobně byla hra v té době populární na celém Středním východě u všech segmentů populace. Jak tomu u archeologických nálezů často bývá, bylo pro hru nalezeno několik sad, ale jak se má hrát, bylo zcela nepochopitelné. Proto se objevilo mnoho verzí pravidel této hry. Představujeme vám nejzajímavější rekonstrukci od Dmitrije Skiryuka.

PL Królewska Gra z Ur (znana też jako Gra dwudziestu pól lub gra królów sumeryjskich) – starożytna gra planszowa dla dwóch graczy, która pojawiła się w starożytnej Mezopotamii prawie na początku III tysiąclecia p.n.e. Prawdopodobnie gra była popularna na całym Bliskim Wschodzie wśród wszystkich grup społecznych. Jak to często bywa w przypadku znalezisk archeologicznych, odnaleziono całkiem sporo zestawów do gry, ale sposób, w jaki się nimi gra, był kompletnie niezrozumiały. Dlatego powstało wiele wersji zasad tej gry. Przedstawiamy Cię najciekawszą rekonstrukcję autorstwa Dmitriego Skiryuka.

CN 乌尔王族局戏（也称为二十方格游戏或苏美尔国王的游戏）公元前3世纪初左右出现在古代美索不达米亚的古代棋盘游戏，供两个玩家游戏。据推测，当时该游戏在整个中东地区的各个阶层中都很流行。与考古发现的情况一样，我们发现了很多游戏套件，但如何玩它们却完全无法理解。因此，这个游戏的规则出现了许多版本。我们向您展示了德米特里·斯基留克最有趣的重建。

RU Принято считать, что настольная игра «СЕНЕТ» появилась около 3500 лет до н.э. на территории Древнего Египта. Она была одним из главных развлечений египтян. Игра имела настолько большое значение, что ее упомянули в 17-й главе «Книги мёртвых». Первые игровые наборы древней игры были обнаружены в начале XX века. Точные правила «СЕНЕТ» неизвестны. Существует несколько реконструкций этой игры и мы предлагаем одну из них.

EN It is generally accepted that the board game "SENET" appeared around 3500 BC on the territory of Ancient Egypt. It was one of the main entertainments of the Egyptians. The game was so important that it was mentioned in the 17th chapter of the Book of the Dead. First game sets of the ancient game were discovered at the beginning of the 20th century. The exact rules of CENET are unknown. There are several reconstructions of this game and we offer one of them.

DE Es gilt so, dass das Brettspiel "SENET" auf 3500 v. Chr. auf dem Territorium vom antiken Ägypten erschien. Es war eine der beliebtesten Arten der Unterhaltung von Ägyptern. Dieses Spiel hatte eine große Bedeutung und wurde sogar im 17. Kapitel im "Buch der Toten" erwähnt. Die ersten Spielzeugpakete dieses alten Spiels wurden Anfang des XX Jahrhunderts gefunden. Die genauen Regeln vom "SENET" sind unbekannt. Es gibt mehrere Rekonstruktionen dieses Spiels und wir bieten eine davon an.

FR On pense que le jeu de société "SENET" est apparu vers 3500 av. sur le territoire de l'Égypte ancienne. Elle était l'un des principaux divertissements des Égyptiens. Le jeu était si important qu'il a été mentionné dans le 17ème chapitre du Livre des Morts. Les premiers ensembles de jeu du jeu antique ont été découverts au début du 20e siècle. Les règles exactes de SENET sont inconnues. Il existe plusieurs reconstitutions de ce jeu et nous vous en proposons une.

IT Si ritiene che il gioco da tavolo «Senet» sia apparso nel 3500 anni a.C. sul territorio dell'antico Egitto. Esso era uno dei principali mezzi d'intrattenimento degli egiziani. Il gioco aveva un'importanza tanto grande da essere stato menzionato nel 17esimo capitolo del "Libro dei Morti". I primi kit dell'antico gioco sono stati scoperti all'inizio del 20esimo secolo. Le regole esatte del "Senet" sono sconosciute. Esistono soltanto delle ricostruzioni di questo gioco e noi proponiamo una di esse.

ES Se considera que el juego de mesa "Senet" apareció en el 3500 a.C. en el territorio del Antiguo Egipto. Fue uno de los principales medios de entretenimiento de los egipcios. El juego fue de tanta importancia que se mencionó en el capítulo 17 del "Libro de los Muertos". Los primeros kits del juego antiguo se descubrieron a principios del siglo XX. Se desconocen las reglas exactas del "Senet". Solo hay reconstrucciones de este juego y te proponemos una de ellas.

CZ Předpokládá se, že stolní hra "SENET" se objevila asi 3500 let před naším letopočtem ve starém Egyptě. Byla to jedna z hlavních zábav Egyptanů. Hra byla tak důležitá, že se o ní píše v 17. kapitole "Knihy mrtvých". První herní soupravy této starověké hry byly objeveny na počátku 20. století. Přesná pravidla systému SENET nejsou známa. Existuje několik rekonstrukcí této hry a my nabízíme

PL Uważa się, że gra planszowa „SENET” pojawiła się około 3500 p.n.e. na terytorium starożytnego Egiptu. Była jedną z głównych rozrywek Egipcjan. Gra była tak znacząca, że została wymieniona w 17 rozdziale Księgi Umarłych. Pierwsze zestawy do zabawy w starożytną grę odkryto na początku XX wieku. Dokładne zasady SENET są niezbrane. Istnieje kilka rekonstrukcji tej gry i oferujemy jedną z nich.

CN 据信，棋盘游戏“SENET”出现在公元前3500年左右。在古埃及的领土上。她是埃及人的主要娱乐活动之一。这个游戏非常重要，以至于在《亡灵之书》的第17章中都提到过。古代游戏的第一个游戏套装是在20世纪初发现的。SENET的确切规则未知。这个游戏有几种重建，我们提供其中一种。

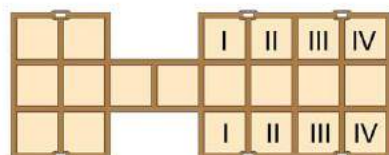
RU ПРАВИЛА ИГРЫ «УР»

Играют двое игроков, которые располагаются друг против друга по обе стороны доски. Игра ведётся тёмными и светлыми фишками. Для определения хода бросается игральная кость.

Цель игры: вывести все свои фишки с поля первым, препятствуя своему противнику сделать тоже самое.

Правила игры

1. Начинает игру выбросивший игровой костью «единицу». Делается это для того, чтобы у начинающего первым не было слишком большого преимущества, иначе при удачном броске (4 +) он может убежать далеко вперёд. Второй же игрок начинает с любого количества очков. Начинается игра всегда на «большом блоке» доски. Фишки изначально не должны находиться на поле. Они выходят на стартовую дорожку согласно выброшенным очкам (1 очко – фишка «заряжается» на поле I, 2 – на поле II, и т. д.).

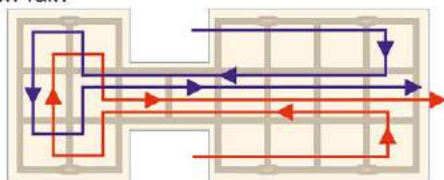


пустая фишка



меченая фишка

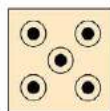
2. Каждый игрок начинает игру на своей дорожке. Ходы обязательны (если ход можно сделать, игрок обязан его сделать). Если все фишки игрока не могут ходить, ход пропускается. Путь фишки по доске выглядит так:



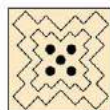
3. Фишки **ВСЕГДА** выходят на доску **ПУСТОЙ** стороной вверх, ходят только вперёд и рубят (сбрасывают с поля) друг друга везде, кроме оговоренных ниже безопасных полей. В середине пути фишка переворачивается меченой стороной вверх, делает петлю на малом блоке и начинает обратное движение. **ВАЖНО!** Пустые фишки **НЕ** рубят меченых, а меченые – пустых. В квадратах с **ЧЕТЫРЬМЯ ПЯТЁРКАМИ** любые фишки могут становиться в столбик друг на друга до 4х штук (цвет и статус не имеет значения). А в квадратах с «**ГЛАЗАМИ**» фишки только одного цвета могут становиться в столбик друг на друга до 4х штук (уточнения см. далее).



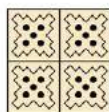
Квадрат с РОЗЕТКОЙ.
Даёт право дополнительного хода. Игрок может при этом ходить любой своей фишкой или «зарядить» новую. Розетка **НЕ** даёт защиты – фишка на Розетке может быть срублена (срубившая её фишка при этом получает дополнительный бросок, поскольку тоже встала на Розетку).



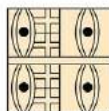
Квадраты с ПЯТЬЮ ТОЧКАМИ
– это обычные, рядовые поля с одиночным размещением фишек. Можно атаковать. Важно! Пустые фишки **НЕ** рубят меченых, а меченые – пустых.



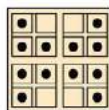
Квадраты с ВОЛНИСТЫМИ ПЯТЁРКАМИ
– поля ПЕРЕВРАЩЕНИЯ. Когда фишка проходит через такой квадрат, она переворачивается точками вверх, делает петлю и начинает обратный путь. Переворот происходит только при выходе на следующую – центральную клетку Малого Блока.





Квадраты с ЧЕТЫРЬМЯ ПЯТЁРКАМИ
– это островки безопасности: на них могут находиться столбиком до 4-х штук **ЛЮБЫХ** фишек – белых, чёрных, пустых, меченых – любых. Они используются для блоков и захимов, поскольку ход может делать только самая верхняя, свободная фишка. Все, что под ней – заблокированы.



Квадраты с «ГЛАЗАМИ»
на них можно ставить столбиком до 4-х **ТОЛЬКО СВОИХ** фишек в любом статусе. Ход может делать только самая верхняя, свободная фишка.

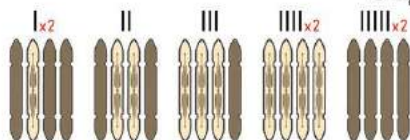


ФИНИШНЫЙ квадрат.
Это конец пути. Все фишки «выпрыгивают» с доски через него, но не обязательно с него. Покинуть доску фишка может с любого из четырёх последних квадратов, нужен только точный бросок. «Меченая» фишка, достигшая «финишного» квадрата, уже **НЕ РУБИТСЯ** никем и ничем. Однако и выстраивать фишки в столбик на нём нельзя.

Играют двое игроков, которые располагаются рядом друг с другом перед доской. Один играет «конусами» , другой - «катушками» . Для определения хода бросают четыре палочки.

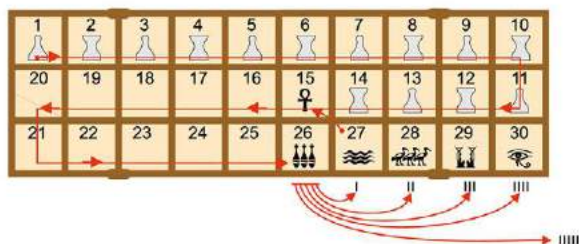
Цель игры: вывести все свои фишки с поля первым, препятствуя своему противнику сделать тоже самое.

Определение хода :



- *I - палочка упала вверх светлой стороной означает 1 (игрок получает право дополнительного хода)
- *II - упали светлой стороной – 2
- *III - упали светлой стороной – 3
- * - все упали светлой стороной – 4 (игрок получает право дополнительного хода)
- * - все упали тёмной стороной вверх – 5 (игрок получает право дополнительного хода)

Начальная расстановка пешек и направление движения по полю:



Сначала разыгрывают первый ход – тот, у кого выпадет большее число, начинает игру. В начале игры по 7 пешек каждого игрока чередуются на первых 14-и квадратах. Начинать игру можно с любой пешки. Фигуры на доске перемещаются по результатам выпавших палочек. Ход допускается только, если Ваша пешка окажется в пустом квадрате или в квадрате уже занятом изолированной пешкой противника, при этом они должны обменять свои позиции.

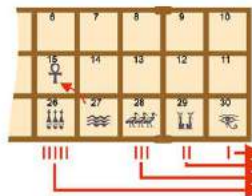


- Изолированная пешка - пешка, рядом с которой нет хотя бы одной такой же пешки.



- Охраняемая пешка - пешка, рядом с которой находится хотя бы одна такая же пешка. Охраняемые пешки не могут быть атакованы (перемещены) противником, как изолированные. Ход пропускается только при отсутствии возможных передвижений.

Значения клеток и символов:



- 15: «Дом Возрождения»- начало следования после возрождения
- 26: «Дом Красоты»- обязательный для посещения всех пешек квадрат, в котором нужно остановиться. Здесь пешка может быть атакована как на обычной клетке, но может и покинуть поле, если выпадет 5.
- 27: «Дом Воды» - при попадании в него необходимо вернуться в начало на 15-й квадрат. Если он уже занят, то на ближайший свободный из предыдущих. Например: 14, 13, 12 и т.д.
- 28: «Дом Трёх Истин» - пешка может покинуть данный квадрат и поле только, когда выпадет 3. Атакованная здесь пешка перемещается в квадрат 27 и далее в квадрат 15.

29: «Дом Исиды и Нефтиды» - пешка может покинуть квадрат и поле только, когда выпадет 2. Атакованная здесь пешка перемещается в квадрат 27 и далее в квадрат 15.

30: «Дом Восходящего солнца» - пешка может покинуть квадрат и поле только, когда выпадет 1. Атакованная здесь пешка перемещается в квадрат 27 и далее в квадрат 15.

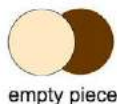
EN RULES OF THE "UR" GAME

Two players play. They sit opposite each other on both sides of the board. They play with light and dark pieces. A dice is rolled to determine the move.

Purpose of the game: get all your pieces off the board first, preventing your opponent from doing the same.

Rules of the game

1. Beginning with the player who rolls a 1 with a dice. This is done so that the beginner does not have too much advantage first; otherwise, with a successful throw (4+), he can run far ahead. The second player starts with any number of points. The game always starts on a large block of the board. Pieces should not initially be on the field. They enter the starting lane according to the points thrown out (1 point - the piece is "charged" on field I; 2 points - on field II, etc.).

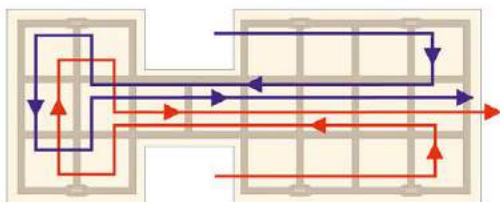


empty piece



marked piece

2. Each player starts the game on his own track. Moves are mandatory: if a move can be made, the player must make it. If none of the player's pieces can move, the move is skipped. The piece's path along the board looks like as follow:



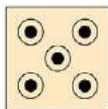
3. Pieces ALWAYS come out on the board with the EMPTY side up, move only forward and chop (discard) each other everywhere, except for the safe fields specified below. In the middle of the path, the piece flips with the marked side up, makes a loop on the small block and starts the opposite movement. **IMPORTANT!** Empty pieces DO NOT chop marked pieces, and marked pieces do NOT chop empty ones. In squares with FOUR FIVE's, any pieces can be stacked on top of each other up to 4 pieces (colour and status do not matter). In the squares with "EYES" pieces of only one colour can stand in a column on top of each other up to 4 pieces (see below for details).



ROSETTE square.

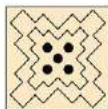
Gives the right to an additional move.

At the same time, the player can move with any of his pieces or "charge" a new one. The Rosette does NOT provide protection: the piece on the Rosette can be chopped (the piece that chopped gets an additional roll, since it also stood on the Rosette).

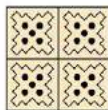


FIVE-POINT squares are ordinary, single-piece squares.

You can attack. **IMPORTANT!** Empty pieces DO NOT chop marked pieces, and marked ones do NOT chop empty ones.

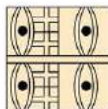


WAVY FIVES – fields of TRANSFORMATION. When a piece passes through such a square, it flips dots up, makes a loop, and begins its return journey. The back move occurs only when entering the next – the central cell of the small block.



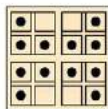
FOUR FIVES squares are the islands of safety.

They can contain up to 4 pieces of ANY kind in a column (white, black, blank, marked – any). They are used for blocks and clamps, since only the topmost free piece can move. All pieces under it are blocked.





"EYES" squares.

On them, you can place up to 4 ONLY YOUR pieces in a column in any status. Only the topmost free piece can make a move.



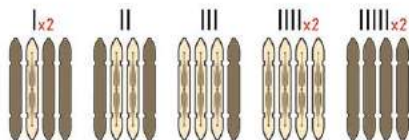
FINISH square.

The end of the path. All pieces "jump" from the board over it, but not necessarily off it. A piece can leave the board from any of the last four squares. All you need is an accurate shot. A "marked" piece that has reached the finish square is NOT CHOPED BY anyone or anything. However, you cannot line up the pieces in a column on it.

Two players play. They sit next to each other in front of the board. One plays with cones , the other one  – with coils. They throw four sticks to determine the move.

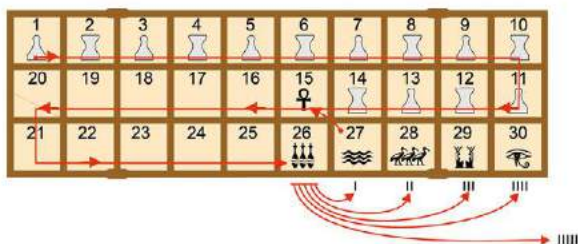
Purpose of the game: get all your pieces off the board first, preventing your opponent from doing the same.

Determination of the move:



- *I - stick fell with its light side up – means 1 (the player gets an extra move)
- *II - sticks fell light side up – 2
- *III - sticks fell light side up – 3
- * - all sticks fell light side up – 4 (the player gets an extra move)
- * - all sticks fell dark side up – 5 (the player gets an extra move)

Initial placement of pawns and direction of movement across the board:



At first, the plays determine the first move. The one who gets the highest number starts the game. At the beginning of the game, 7 pawns of each player alternate on the first 14 squares. You can start the game with any pawn. The pieces on the board move according to the results of the dropped sticks. A move is allowed only if your pawn is in an empty square or in a square already occupied by an isolated opponent's pawn. In doing so, they must exchange their positions.

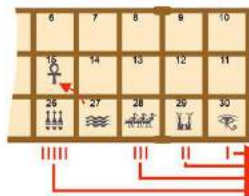


- An isolated pawn is a pawn, next to which there is not at least one of the same pawn.



- A guarded pawn is a pawn, next to which there is at least one of the same pawn. Guarded pawns cannot be attacked (moved) by the opponent as isolated ones. The move is skipped only if there is no possible way to move.

Square and symbol meanings:



- 15: "House of the Renaissance" – the beginning of the moving after the revival
- 26: "House of Beauty" – a must-see for all pawns square, where you need to stop. Here the pawn can be attacked as on a normal square, but it can also leave the field if 5 falls out.
- 27: "House of Water" – if you hit it, you must return to the beginning to the 15th square. If it is already occupied, then to the next free one from the previous ones. For example, 14, 13, 12, etc.
- 28: "House of Three Truths" – a pawn can leave this square and the field only when 3 falls out. The pawn attacked here moves to square 27 and then to square 15.

29: "House of Isis and Nephthys" – a pawn can leave the square and the field only when 2 falls out. The pawn attacked here is moved to square 27 and then to square 15.

30: "House of the Rising Sun" – a pawn can leave the square and the field only when 1 falls out. The pawn attacked here is moved to square 27 and then to square 15.

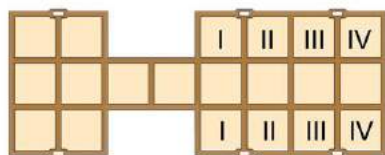
DE SPIEL «UR»

Man spielt zu zwei, die Spieler sitzen nebeneinander vor dem Brett. Man spielt mit dunklen und hellen Chips. Man wirft den Würfel, um den Zug zu bestimmen.

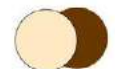
Spielziel: alle Chips aus dem Feld als erster abzuwerfen, indem man dem Gegner behindert, dasselbe zu tun.

Spielregeln

1. Der Spieler beginnt, der mit dem Würfel „ein“ auswirft. Dies wird getan, um der Anfänger nicht zu viel Vorteil hat, sonst kann er beim guten Wurf (4+) weit nach vorne rennen. Der zweite Spieler beginnt mit beliebiger Punktzahl. Das Spiel beginnt man immer auf einem großen Brett-Block. Von Anfang an sollten keine Chips auf dem Feld sein. Sie kommen in Startbahn gemäß ausgeworfenen Punkten (1 Punkt – Chips „laden“ auf dem Feld I auf; 2 Punkte – auf dem Feld II, usw.).



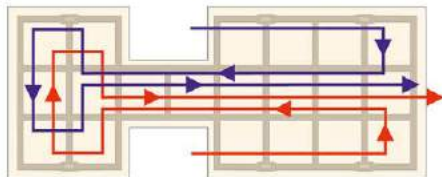
2. Jeder Spieler beginnt das Spiel auf seinem Weg. Die Züge sind obligatorisch: wenn man den Zug tun kann, muss der Spieler diesen tun. Wenn alle Chips des Spielers nicht bewegen können, verpasst er den Zug. Der Weg des Chips auf dem Brett sieht folgendermaßen aus:



Leerer Chip



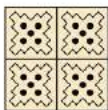
Markierter Chip



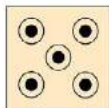
3. Die Chips kommen **IMMER** auf das Brett mit der **LEEREN** Seite nach oben, gehen nur vorwärts und hacken (werfen vom Feld ab) einander überall, außer unten genannten sicheren Felder. In der Mitte des Wegs dreht sich der Chip mit der markierten Seite nach oben, biegt einen kleinen Block um und beginnt die Rückbewegung. **WICHTIG!** Leere Chips hacken die markierten Chips **NICHT**, und markierte hacken die leeren **NICHT**. In Quadraten mit **VIER FÜNFTEN** können beliebige Chips bis zu 4 Stück in einem Pfahl aufeinander gesetzt werden (Farbe und Status sind ohne Bedeutung). Und in Quadraten mit "AUGEN" können die Chips nur gleicher Farbe bis zu 4 Stück in einem Pfahl aufeinander gesetzt werden (weitere Informationen sieh unten).



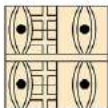
Quadrat mit **STECKDOSE**. Berechtigt zu einem zusätzlichen Zug. Der Spieler kann dabei mit beliebigem seinem Chip bewegen oder einen neuen „aufladen“. Die Steckdose gibt **KEIN** Schutz: der Chip mit der Steckdose kann gehackt werden (der Chip, der diesen gehackt hat, bekommt einen zusätzlichen Wurf, weil er ebenfalls auf der Steckdose steht).



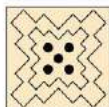
Quadrate mit **VIER FÜNFTEN** – sind eine Rettungsinsel. Dort können bis zu 4 Stück **BELIEBIGER** Chips (weiße, schwarze, leere, markierte – beliebige) in einem Pfahl stehen. Sie werden für Blöcke und Halterungen verwendet, da den Zug nur der höchste, freie Chip machen kann. Alle Chips darunter sind gesperrt.



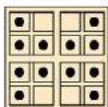
Quadrate mit **FÜNF PUNKTEN** – sind gewöhnliche, einfache Felder mit einzelner Chipsverteilung. Man kann angreifen. **WICHTIG!** Leere Chips hacken die markierten Chips **NICHT**, und markierte hacken die leeren **NICHT**.



Quadrate mit «**AUGEN**». Sie können **NUR IHRE** Chips in beliebigem Status mit einer Spalte von bis zu 4 setzen. Den Zug macht nur der oberste, freie Chip.



Quadrate mit **WELLIGEN FÜNFTEN** – sind **UMWANDLUNGSFELDER**. Wenn der Chip durch solches Quadrat geht, dreht er sich mit den Punkten nach oben, biegt um und beginnt die Rückbewegung. Die Umwälzung geschieht nur beim Auftritt in die nächste – zentrale Zelle des kleinen Blocks.

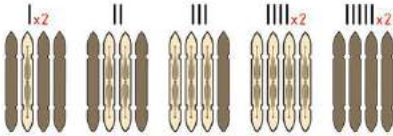


FINISCH-Quadrat. Das Ende des Weges. Alle Chips «springen» vom Brett, aber nicht unbedingt von diesem. Der Chip kann das Brett von einem der letzten vier Quadrate verlassen. Man braucht nur einen präzisen Wurf. Der "markierte" Chip, der das "Finisch-Quadrat" erreicht hat, wird von **NIEMANDEM** oder **NICHTS** gehackt. Es ist jedoch nicht möglich, Chips in einer Spalte darauf zu erstellen.

Man spielt zu zwei, die Spieler sitzen nebeneinander vor dem Brett. Der erste Spieler spielt mit «Konussen ♀», der zweite Spieler – mit „Spulen ♂“. Man wirft vier Stäbchen, um den Zug zu bestimmen.

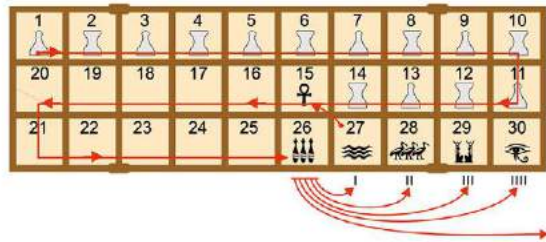
Spielziel: alle Chips aus dem Feld als erster abzuwerfen, indem man dem Gegner behindert, dasselbe zu tun.

Zugbestimmung:



- *I - Stäbchen fiel nach oben mit der hellen Seite – bedeutet 1 (der Spieler bekommt das Recht auf einen zusätzlichen Zug)
- *II - fielen mit der hellen Seite — 2
- *III - fielen mit der hellen Seite — 3
- * - alle fielen mit der hellen Seite — 4 (der Spieler bekommt das Recht auf einen zusätzlichen Zug)
- * - alle fielen nach oben mit der dunklen Seite — 5 (der Spieler bekommt das Recht auf einen zusätzlichen Zug)

Anfangsstellung der Steine und Bewegungsrichtung auf dem Feld:



Zuerst spielt man den ersten Zug: wer bekommt eine größere Zahl, der beginnt das Spiel. Am Anfang des Spiels wechseln sich 7 Steine jedes Spielers auf den ersten 14 Quadraten ab. Man kann das Spiel mit beliebigem Stein beginnen. Die Figuren auf dem Brett bewegen sich laut Ergebnissen der herausgefallenen Stäbchen. Der Zug ist nur dann erlaubt, wenn Ihr Stein in einem leeren Quadrat oder in einem schon besetzten von isoliertem Stein des Gegners Quadrat steht. Dabei müssen sie ihre Positionen austauschen.

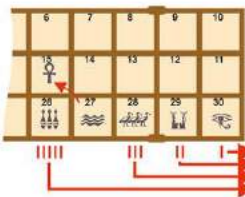


- Isolierter Stein — Stein, neben welchem kein noch solcher Stein steht.



- Beschützter Stein — Stein, neben welchem noch ein solcher Stein steht. Beschützte Steine können vom Gegner angegriffen (verlagert) werden, so wie isolierte Steine. Man verpasst den Zug nur dann, wenn die Bewegung unmöglich ist.

Bedeutung der Felder und der Symbole:



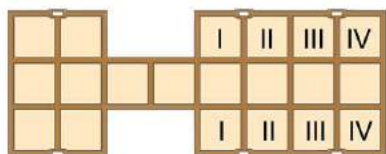
- 15: «Haus der Wiedergeburt» — Folgerungsanfang nach der Wiedergeburt
- 26: «Haus der Schönheit» — ist ein obligatorischer Quadrat für den Besuch aller Steine, wo man stehenbleiben muss. Dort kann der Stein angegriffen werden, so wie in einem gewöhnlichen Feld, aber kann das Feld verlassen, wenn es 5 ausfällt.
- 27: «Wasserhaus» — wenn man dies erreicht, muss man zum 15. Quadrat zum Anfang zurückkehren. Wenn es schon besetzt, kommt man dann in nächstes freies von vorherigen. Zum Beispielspiel: 14, 13, 12 usw.
- 28: «Haus der Drei Wahrheiten» — der Stein kann dieses Quadrat und das Feld nur dann verlassen, wenn es 3 ausfällt. Dort angegriffener Stein kommt ins Quadrat 27 und weiter ins Quadrat 15.
- 29: «Haus von Isida und Nefida» — der Stein kann das Quadrat und das Feld nur dann verlassen, wenn es 2 ausfällt. Dort angegriffener Stein kommt ins Quadrat 27 und weiter ins Quadrat 15.
- 30: «Haus der aufgehenden Sonne» — der Stein kann das Quadrat und das Feld nur dann verlassen, wenn es 1 ausfällt. Dort angegriffener Stein kommt ins Quadrat 27 und weiter ins Quadrat 15.

Le jeu est joué par deux joueurs, ils sont placés l'un contre l'autre de chaque côté du plateau de jeu. Le jeu se joue avec des pions sombres et clairs. Le dé est lancé pour déterminer le coup.

But du jeu: retirer tous vos pions du terrain en premier, empêchant votre adversaire de faire la même chose.

Règles du jeu

1. Le jeu est démarré par le joueur qui a obtenu « un » avec le dé. Ceci est fait pour que le débutant n'ait pas trop d'avantage en premier, sinon, avec un lancer réussi (4+), il peut courir loin devant. Le deuxième joueur commence avec n'importe quel nombre de points. Le jeu commence toujours sur le gros bloc du plateau. Les pions ne devraient pas être initialement sur le terrain. Ils entrent sur la piste de départ en fonction des points jetés (1 point — le pion est « chargé » sur le champ I; 2 points — sur le champ II, etc.).

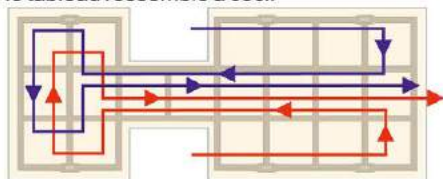


pion vide



pion marqué

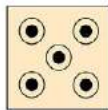
2. Chaque joueur commence le jeu sur sa propre piste. Les coups sont obligatoires : si un coup peut être joué, le joueur doit le faire. Si tous les pions du joueur ne peuvent pas bouger, le coup est ignoré. Le trajet du pion sur le tableau ressemble à ceci:



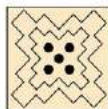
3. Les pions sortent TOUJOURS sur le tableau avec le côté VIDE vers le haut, ne déplacent que vers l'avant et se coupent (basculent hors du champ) les uns les autres partout, sauf dans les champs sûrs spécifiés ci-dessous. Au milieu du chemin, le pion se retourne avec le côté marqué vers le haut, fait une boucle sur le petit bloc et commence le mouvement inverse. **IMPORTANT!** Les pions vides NE coupent PAS les pions marqués, et les jetons marqués ne coupent pas les vides. Dans les carrés avec QUATRE CINQS, tous les pions peuvent devenir une colonne l'un sur l'autre jusqu'à 4 pièces (la couleur et le statut n'ont pas d'importance). Et dans les carrés avec les « YEUX », les pions d'une seule couleur peuvent devenir une colonne les uns sur les autres jusqu'à 4 pièces (pour plus de précisions, voir ci-dessous).



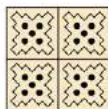
Carré avec ROSETTE. Donne droit à un coup supplémentaire. Dans le même temps, le joueur peut faire un coup avec n'importe lequel de ses pions ou en « charger » un nouveau. La rosette N'offre PAS de protection: le pion sur la Rosette peut être coupé (le pion qui l'a coupée reçoit un jet supplémentaire car il est également monté sur la Rosette).



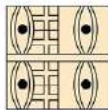
Les carrés avec CINQ POINTS sont des champs ordinaires avec un seul placement de pions. Vous pouvez attaquer. **IMPORTANT!** Les pions vides NE coupent PAS les pions marqués, et les pions marqués ne coupent les vides.



Carrés avec les CINQ ONDULÉS - champs de TRANSFORMATION. Lorsque le pion passe à travers un tel carré, il retourne les points vers le haut, fait une boucle et commence le chemin inverse. Le retournement ne se produit qu'à la sortie au carré suivant - carré central du petit bloc.

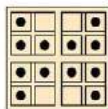


Les carrés à QUATRE CINQS sont des flots de refuge. Ils peuvent avoir une colonne de jusqu'à 4 pions de TOUTE SORTE (blancs, noirs, vides, marqués - de toute sorte). Ils sont utilisés pour les blocs et les pinces car seul le pion le plus haut et le plus libre peut faire un coup. Tous les pions en dessous sont bloqués.



Carrés avec « YEUX ».

Sur eux, vous pouvez placer jusqu'à 4 SEULEMENT VOS pions dans une colonne dans n'importe quel statut. Seule le pion libre le plus haute peut faire un coup.



Carré FINAL.

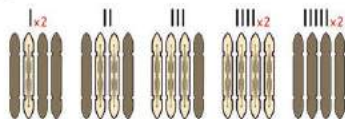
Fin du trajet. Toutes les pions « sautent » du plateau par-dessus, mais pas nécessairement à partir de celui-ci. Le pion peut quitter le plateau de n'importe lequel des quatre derniers carrés. Le pion « marqué » qui a atteint le carré « final », N'EST PAS COUPÉ par personne et par rien. ... Cependant, vous ne pouvez pas mettre les pions dans une colonne dessus.

Le jeu est joué par deux joueurs qui sont situés l'un à côté de l'autre devant le plateau. L'un joue avec des «cônes », l'autre – avec des «bobines ». Quatre bâtons sont lancés pour déterminer le coup.

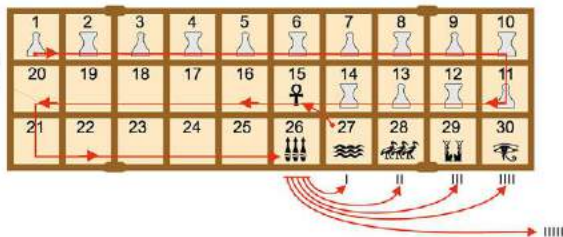
But du jeu: retirer tous vos pions du terrain en premier, empêchant votre adversaire de faire la même chose.

Déterminer le coup:

- *I - (1 bâton) le bâton est tombé côté clair vers le haut – cela veut dire 1 (le joueur obtient le droit de coup supplémentaire)
- *II - (2 bâtons) les bâtons sont tombés côté clair vers le haut - cela veut dire 2
- *III - (3 bâtons) les bâtons sont tombés côté clair vers le haut - cela veut dire 3
- * - Tous les bâtons sont tombés côté clair vers le haut - cela veut dire 4 (le joueur obtient le droit de coup supplémentaire)
- * - Tous les bâtons sont tombés côté ombre vers le haut - 5 (le joueur obtient le droit de coup supplémentaire)



Position initiale des pions et direction du mouvement sur le champ:



Tout d'abord, le premier coup est joué : celui avec le plus grand nombre commence le jeu. Au début du jeu, 7 pions de chaque joueur alternent sur les 14 premiers carrés. Vous pouvez commencer le jeu depuis n'importe quel pion. Les pièces sur le plateau se déplacent en fonction des résultats des bâtons tombés. Le coup n'est autorisé que si Votre pion se trouve dans un carré vide ou dans un carré déjà occupé par un pion isolé de l'adversaire. Dans le même temps, ils doivent échanger leurs positions.



- Le pion isolé est un pion à côté duquel il n'y a pas au moins un même pion.



- Le pion protégé est un pion à côté duquel se trouve au moins un pion identique. Les pions gardés ne peuvent pas être attaqués (déplacés) par l'ennemi en tant qu'isolés. Le coup n'est passé que s'il n'y a pas de mouvement possible.



Signification des cellules et des symboles:

- 15: « Maison de la Renaissance » - le début de la suite après la renaissance.
- 26: « Maison de la Beauté » - le carré qui est obligatoire pour être visité par tous les pions et dans lequel il faut s'arrêter. Ici le pion peut être attaqué comme dans le carré normal, mais il peut aussi quitter le carré si le 5 survient.
- 27: « La Maison de l'Eau » - si vous y entrez, vous devez revenir au début dans le carré 15. S'il est déjà occupé, dans le plus proche disponible. Par exemple : 14, 13, 12 et ainsi de suite.
- 28: « Maison des Trois Vérités » - le pion ne peut quitter le carré et le champ donnés que lorsque le 3 vient. Le pion attaqué ici se déplace dans le carré 27 et au-delà dans le carré 15.

29: « Maison d'Isis et de Nephthys » — le pion ne peut quitter le carré et le champ que lorsque le 2 est lancé. Le pion attaqué ici se déplace dans le carré 27 et au-delà dans le carré 15.

30: « Maison du Soleil levant » — le pion ne peut quitter le carré et le champ que lorsque le 1 est lancé. Le pion attaqué ici se déplace dans le carré 27 et au-delà dans le carré 15.

IT IL GIOCO DI "UR"

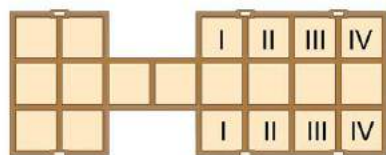
Giocano due giocatori che si dispongono uno di fronte all'altro su entrambi i lati del tavoliere. Il gioco si svolge con le pedine scure e chiare. La mossa è determinata dal lancio del dado.

Scopo del gioco: portare tutte le proprie pedine fuori dal tavoliere prima dell'avversario, impedendogli di fare la stessa cosa.

Regole del gioco

1. Comincia il giocatore che tira il dado con uno. Questo viene fatto per non consentire a chi comincia di essere in netto vantaggio, altrimenti, in caso del tiro fortunato (4+), potrà essere troppo avanti. L'altro giocatore comincia con qualsiasi punteggio. Si inizia a giocare sempre sul blocco del tavoliere più grande. Inizialmente le pedine non devono essere posizionate sul tavoliere. Vengono posizionate sul punto di partenza secondo il punteggio fatto (1 punto — la pedina viene messa in gioco sulla casella I; 2 punti — sulla casella II, etc.).

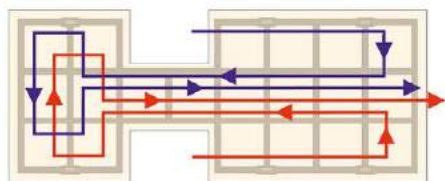
2. Ogni giocatore comincia il gioco dal proprio percorso. Le mosse sono obbligatorie: se si può fare una mossa, il giocatore è obbligato a farla. Se tutte le pedine del giocatore non possono muoversi, allora si salta la mossa. Di seguito è rappresentato il percorso della pedina sul tavoliere:



una pedina vuota



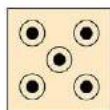
una pedina contrassegnata



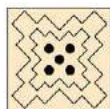
3. Le pedine SEMPRE vengono messe in gioco sul tavoliere con il lato VUOTO verso l'alto, si muovono solo avanti e mangiano (rimuovono dal gioco) l'una l'altra su qualsiasi casella, eccetto le caselle sicure elencate di seguito. Alla metà del percorso la pedina viene capovolta con il lato contrassegnato verso l'alto, fa un giro sul blocco delle caselle più piccolo e comincia a muoversi indietro. **IMPORTANTE!** Le pedine vuote NON mangiano quelle contrassegnate e le pedine contrassegnate non mangiano quelle vuote. Sulle caselle con QUATTRO QUINCONCE tutte le pedine possono essere posizionate una sopra l'altra formando una fila alta fino a 4 pezzi (non importa di che colore o status siano). Sulle caselle con gli OCCHI solo le pedine di colore uguale possono essere posizionate una sopra l'altra formando una fila alta fino a 4 pezzi (di seguito troverete le precisazioni).



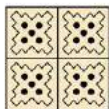
Casella con la ROSETTA. Dà diritto a un tiro extra. Il giocatore può fare avanzare qualsiasi pedina in suo possesso o immettere una nuova pedina. La Rosetta non protegge: la pedina sulla casella con la Rosetta può essere mangiata (la pedina che l'ha mangiata ha diritto a un tiro extra perché anch'essa è arrivata nella casella con la Rosetta).



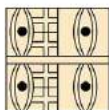
Caselle con CINQUE PUNTI sono caselle comuni, ordinarie, dove le pedine vengono posizionate una alla volta. Si può attaccare. **IMPORTANTE!** Le pedine vuote NON mangiano quelle contrassegnate e le pedine contrassegnate non mangiano quelle vuote.



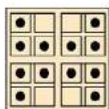
Caselle con i QUINCONCE A ONDE sono le caselle di CONVERSIONE. Quando una pedina attraversa tale casella, viene capovolta con il lato contrassegnato da punti verso l'alto, fa un giro e comincia a muoversi indietro. La pedina viene capovolta solo quando si sposta nella casella successiva — quella centrale del blocco delle caselle più piccolo.





Caselle con QUATTRO QUINCONCE sono le zone di sicurezza. Qui le pedine di QUALSIASI tipo (bianche, nere, vuote, contrassegnate — di qualsiasi tipo) possono essere posizionate una sopra l'altra formando una fila alta fino a 4 pezzi. Vengono utilizzate per bloccare e addossare le pedine, dato che può muoversi solo la pedina superiore, cioè quella libera. Tutte le pedine che si trovano sotto di essa sono bloccate.



Casella con gli OCCHI. Qui SOLO LE PROPRIE pedine di qualsiasi status possono essere posizionate una sopra l'altra formando una fila alta fino a 4 pezzi. Può muoversi solo la pedina superiore, cioè quella libera.

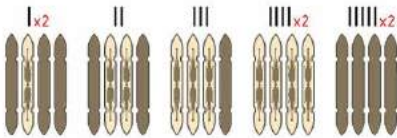


Casella di ARRIVO. Fine del percorso. Tutte le pedine escono dal tavoliere saltandola, ma non necessariamente da questa casella. Una pedina può uscire dal tavoliere partendo da una qualsiasi delle ultime quattro caselle. Ci vuole solo un tiro preciso. Una pedina contrassegnata che giunge la casella di arrivo non viene MANGIATA da nessuno e da niente. Su questa casella non si può però posizionare le pedine una sopra l'altra formando una fila.

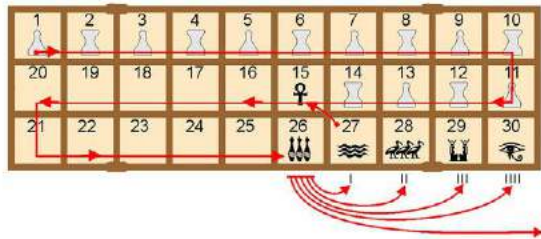
Giocano due giocatori che si dispongono l'uno accanto all'altro davanti al tavoliere. Uno di essi gioca con le pedine a forma di cono , l'altro con le pedine a forma di rochetto . La mossa è determinata dal lancio dei quattro bastoncini.

Scopo del gioco: portare tutte le proprie pedine fuori dal tavoliere prima dell'avversario, impedendogli di fare la stessa cosa.

Determinazione della mossa:



- *I - bastoncino caduto con il lato chiaro verso l'alto significa -1 (il giocatore ha diritto ad una mossa extra)
- *II - bastoncini con il lato chiaro verso l'alto - 2
- *III - bastoncini con il lato chiaro verso l'alto - 3
- * - tutti i bastoncini sono caduti con il lato chiaro verso l'alto - 4 (il giocatore ha diritto ad una mossa extra)
- * - tutti i bastoncini sono caduti con il lato scuro verso l'alto - 5 (il giocatore ha diritto ad una mossa extra)



La posizione iniziale delle pedine e la direzione del movimento sul tavoliere:

Innanzitutto, viene assegnata la prima mossa: chi ottiene il risultato più alto inizia il gioco. All'inizio del gioco 7 pedine di ogni giocatore vengono posizionate alternate sulle prime 14 caselle. Si può iniziare il gioco con qualsiasi pedina. I pezzi sul tavoliere vengono spostati in base ai risultati dei bastoncini caduti. Il movimento è ammesso solo se la pedina termina il proprio movimento su una casella vuota o su una casella occupata dalla pedina avversaria isolata. A questo punto si deve avvenire lo scambio delle loro posizioni.



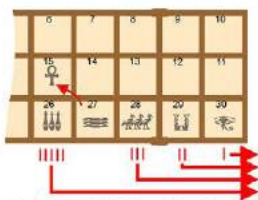
- La pedina isolata è quella pedina vicino alla quale non si trova almeno una pedina uguale.



- La pedina protetta è quella pedina vicino alla quale si trova almeno una pedina uguale. Le pedine protette non possono essere attaccate (spostate) dall'avversario come quelle isolate. Si può saltare un turno solo se non c'è la possibilità di effettuare nessuna mossa.

Significato delle caselle e dei simboli:

- 15: Casa della Rinascita — l'inizio del percorso dopo la rinascita.
- 26: Casa della Bellezza — la casella da visitare obbligatoriamente sulla quale tutte le pedine devono fermarsi. Qui la pedina può essere attaccata come se fosse su una casella comune, ma può anche uscire dalla casella se si tira un 5.
- 27: Casa delle Acque — una volta arrivata su questa casella, la pedina deve ritornare all'inizio sulla casella 15. Se questa è già occupata, allora deve ritornare alla prima casella libera tra quelle precedenti. Ad esempio: 14, 13, 12, etc.
- 28: Casa delle Tre Verità — la pedina può uscire dalla casella e dal tavoliere solo quando si tira un 3. La pedina attaccata su questa casella viene spostata sulla casella 27 e poi sulla casella 15.
- 29: Casa di Iside e Neftis — la pedina può uscire dalla casella e dal tavoliere solo quando si tira un 2. La pedina attaccata su questa casella viene spostata sulla casella 27 e poi sulla casella 15.
- 30: Casa di Ra — la pedina può uscire dalla casella e dal tavoliere solo quando si tira un 1. La pedina attaccata su questa casella viene spostata sulla casella 27 e poi sulla casella 15.



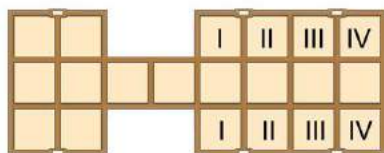
ES JUEGO REAL DE "UR"

Juegan dos jugadores quienes están uno contra el otro a ambos lados del tablero. Se juegan con fichas negras y blancas. Para determinación del movimiento se tira un dado.

Objetivo del juego: sacar sus fichas del campo antes que el adversario.

Reglas del juego

1. Empieza el jugador quien tiró el dado "uno". Se hace para que el jugador principante no tenga más ventajas o con el tiro exitoso (4+) puede ir muy lejos. El segundo jugador comienza con cualquier cantidad de puntos. El juego empieza en gran bloque de tablero. En inicio fichas no deben estar en el campo. Salen en la pista de lanzamiento según puntos tirados (1 punto – ficha "se carga" en el campo I; 2 puntos – en campo II y etc.).

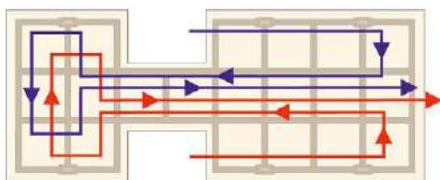


ficha vacía



ficha marcada

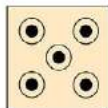
2. Cada jugador empieza el juego en su pista. Movimientos obligatorios: si se puede hacer el movimiento, el jugador debe hacerlo. Si todas las fichas del jugador no pueden moverse, el movimiento se pasa. El camino de ficha es así:



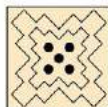
3. Las fichas SIEMPRE salen en el tablero con lado VACÍO hacia arriba, pasan sólo hacia adelante y descartan unas a otras por todas partes a excepción de campos seguros mencionados más abajo. En el medio del camino la ficha se vuelca con el lado marcado hacia arriba, hace bucle en bloque pequeño y empieza el movimiento contrario. ¡IMPORTANTE! Fichas vacías NO tiran fichas marcadas y las marcadas a las vacías. En casillas con CUATRO CINCO cualesquiera pueden colocarse en columna una en otra hasta 4 piezas (color y estado no importan). Y en casillas con "OJOS" las fichas sólo de un color pueden colocarse en columna una en otra hasta 4 piezas (mire aclaraciones más abajo).



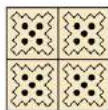
Cuadrado con ROSETA.
Permite el movimiento adicional. El jugador puede hacer movimientos con su cualquier ficha o "cargar" la nueva. Roseta NO defiende: ficha en Roseta puede ser tirada (la ficha que tire gana lanzamiento adicional porque también está en Roseta).



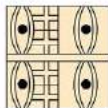
Cuadrados con CINCO PUNTOS son campos ordinarios, de filas con colocación de fichas en aislamiento. Se puede atacar. ¡IMPORTANTE! Fichas vacías NO tiran fichas marcadas y las marcadas a las vacías.



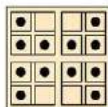
Cuadrados con CINCO ONDULADOS – campos de TRANSFORMACIÓN. Cuando la ficha pasa por este cuadrado, se vuelca con puntos hacia arriba, hace el bucle y empieza camino de vuelta. La vuelta ocurre sólo al salir en casilla siguiente-central de bloque pequeño.



Cuadrados con CUATRO CINCO son islas de seguridad. En ellos pueden estar hasta 4 piezas de CUALESQUIERA fichas (blancas, negras, vacías, marcadas – cualesquiera). Se usan para bloques y apretamiento porque sólo la ficha la más alta, libre puede hacer el movimiento. Todas las ficha bajo ella están bloqueadas.



Cuadrados con "OJOS".
En ellos se puede colocar en columnas hasta 4 SÓLO SUS fichas en cualquier estado. Sólo la ficha más alta, libre puede hacer el movimiento.

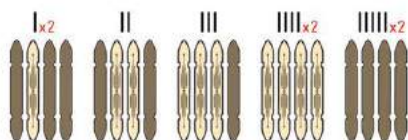


Cuadrado de META. Fin del camino. Todas las fichas "sueltan" del tablero a través de él pero no es obligatorio de él. La ficha puede dejar el tablero de cualquiera de cuatro últimos cuadrados. Necesita sólo un tiro exacto. La ficha "marcada" que está en el cuadrado "de meta" ya no SE TIRA por nadie y por nada. Pero colocar las fichas en columnas en él está prohibido.

Juegan dos jugadores quienes están lado a lado ante el tablero. Uno juega con "conos " y el otro – "cilindros ". Para determinar el movimiento se tiran cuatro palitos.

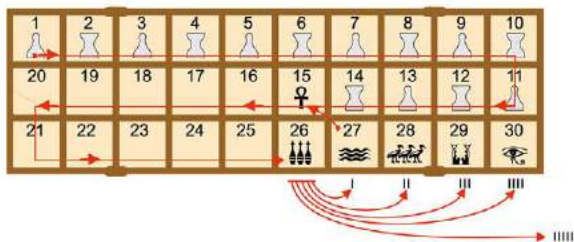
El objetivo del juego: sacar sus fichas del campo antes que el adversario.

Determinación del movimiento:



- *I - palito se cayó con lado claro hacia arriba - significa 1 (el jugador tiene el derecho del movimiento adicional)
- *II - se cayeron con lado claro – 2
- *III - se cayeron con lado claro – 3
- * - los todos se cayeron con lado claro – 4 (el jugador tiene el derecho del movimiento adicional)
- * - los todos se cayeron con lado oscuro hacia arriba – 5 (el jugador tiene el derecho del movimiento adicional)

Colocación primaria de peones y vía del movimiento por el campo:



Primeramente se juega el primer movimiento: el que tiene el número más alto comienza el juego. En el comienzo del juego 7 peones de cada jugador se alternan en las primeras 14 casillas. Se puede comenzar el juego con cualquier peón. Figuras en el tablero se mueven según resultados de palitos caídos. El movimiento está permitido sólo si su peón aparece en casilla vacía o en la casilla que ya está ocupada por peón del adversario aislado. Al mismo tiempo deben cambiar sus posiciones.

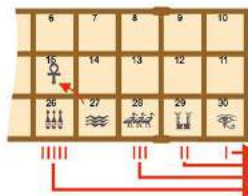


- Peón aislado – el peón que no tiene en su espacio el mismo peón



- Peón protegido – el peón que tiene en su espacio el mismo peón.

Peones protegidos no pueden ser atacados (trasladados) por el adversario en comparación con los aislados. El movimiento se pasa sólo si hay ausencia de traslados posibles.



Definición de casillas y símbolos:

15: "Casa de Renacimiento" – inicio de seguimiento después del Renacimiento
 26: "Casa de Belleza" – la casilla obligatoria para visita de todos los peones en cual se debe detenerse. Aquí el peón puede ser atacado como en una casilla ordinaria pero puede dejar el campo si está 5.

27: "Casa de Agua" – al estar aquí es necesario volverse al principio en la casilla 15. Si está ocupada, en la casilla libre más cercana de las anteriores. Por ejemplo, 14, 13, 12 y etc.

28: "Casa de Tres Verdades" - el peón puede dejar esta casilla y campo sólo cuando está 3. Peón atacado aquí se traslada a la casilla 27 y luego a la casilla 15.

29: "Casa de Isis y Nefitís" – el peón puede dejar la casilla y campo sólo cuando está 2. Peón atacado aquí se traslada a la casilla 27 y luego a la casilla 15.

30: "Casa de Sol naciente" - el peón puede dejar la casilla y campo sólo cuando está 1. Peón atacado aquí se traslada a la casilla 27 y luego a la casilla 15.

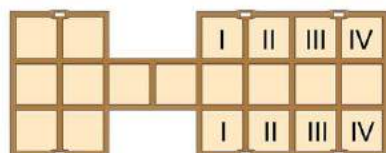
CZ PRAVIDLA HRY „UR“

Hrají dva hráči, kteří jsou umístěni naproti sobě na obou stranách desky. Hra se hraje s tmavými a světlými žetony. K určení tahu je hodena kostka.

Účel hry: nejprve vyvedte všechny své žetony z pole a zabráňte tomu, aby váš protivník udělal totéž.

Pravidla hry

1. Začíná hráč, který vyhodí kostkou „jedničku“. Dělá se tak proto, aby ten, kdo začíná hru jako první, neměl příliš velkou výhodu, jinak může při úspěšném tahu (4+) běžet daleko dopředu. Druhý hráč začíná s libovolným počtem bodů. Hra se vždy začíná na velkém bloku herní desky. Žetony v začátku nemají být na herním poli. Vstupují na trať podle vyhoděných bodů (1 bod - čip je „nabitý“ na poli I; 2 body - na poli II atd.).

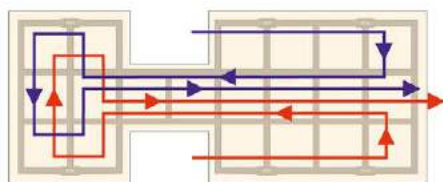


prázdný žeton



označený žeton

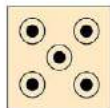
2. Každý hráč zahájí hru na své vlastní trati. Tahy jsou povinné: pokud je možné provést tah, musí to hráč udělat. Pokud se všechny hráčovy žetony nemohou hýbat, je tah přeskočen. Cesta žetonu podél hrací desky vypadá takto:



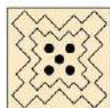
3. Žetony **VŽDY** vyjdou na hrací plochu **PRÁZDNOU** stranou nahoru, pohybují se pouze dopředu a navzájem se sekají (odhodí z pole), s výjimkou níže uvedených bezpečných polí. Ve středu tratě se žeton otočí označenou stranou nahoru, vytvoří smyčku na malém bloku a zahájí opačný pohyb. **DŮLEŽITÉ!** Prázdné žetony **NESEKAJÍ** označené žetony a označené žetony **NESEKAJÍ** prázdné. Ve čtvercích se **ČTYŘMI PĚTKY** lze libovolně žetony naskládat na sebe až 4 kusy (na barvě a stavu nezáleží). A na čtvercích „**OČI**“ žetony pouze jedné barvy mohou stát ve sloupci na sobě až 4 kusy (podrobnosti viz níže).



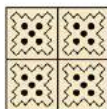
Čtverec se **RŮŽICÍ**. Dává právo na další tah. Současně může hráč hrát s libovolným žetonem nebo „dobít“ nový. Růžice **NEPOSKYTUJE** ochranu: žeton na růžici lze vysekat (žeton, který ji rozseká, získá další hod, protože také stál na růžici).



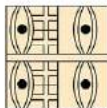
Čtverec s **PĚTI BODY** jsou obyčejná pole s jediným umístěním žetonů. Můžete zaútočit. **DŮLEŽITÉ!** Prázdné žetony **NESEKAJÍ** označené žetony a označené žetony **NESEKAJÍ** prázdné.



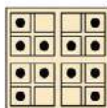
Čtverec s **VLNITÝMI PĚTKAMI** - pole **TRANSFORMACE**. Když žeton projde takovým čtvercem, převrátí se ležky nahoru, vytvoří smyčku a zahájí svou zpáteční cestu. K převratu dochází pouze při vstupu do další - centrální buňky malého bloku.



Čtverec c **ČTYŘMI PĚTKAMI** jsou bezpečnostní ostrovy. Na nich mohou být na sobě až 4 kusy **JAKYCHKOLI** žetonů (bílé, černé, prázdné, označené - libovolně). Používají se pro bloky a svorky, protože se může pohybovat pouze nejvyšší volný žeton. Všechny žetony pod ním jsou blokovány.



Čtverec s „**OČI**“. Na ně můžete do libovolného stavu umístit až 4 **POUZE SVÉ** žetony. Tah může provést pouze nejvyšší volný žeton.

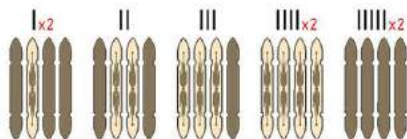


KONEČNÝ čtverec. Konec cesty. Všechny žetony „vyskakují“ z desky přes něj, ale ne nutně z něj. Žeton může opustit hrací plochu z kteréhokoliv z posledních čtyř čtverců. Vše, co potřebujete, je přesný tah. „Označený“ žeton, který dosáhl „cílového“ čtverce, se **NESEKÁ** s nikým a ničím. Žetony však nemůžete srovnat ve sloupci.

Hrají dva hráči, kteří jsou umístěni vedle sebe před deskou. Jeden hraje s "kužely ♀", druhý - s "cívkami ♂". K určení tahu jsou hozeny čtyři tyčky.

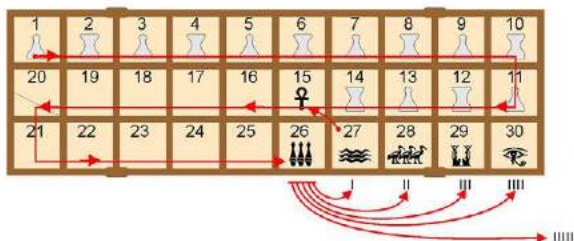
Účel hry: sejměte jako první všechny své figurky z pole a zabráňte tomu, aby váš protivník udělal totéž.

Stanovení tahu:



- *I - tyčka padla světlou stranou nahoru - znamená 1 (hráč dostane další tah)
- *II - padly světlou stranou nahoru - 2
- *III - padly světlou stranou nahoru - 3
- * - všechny padly světlou stranou nahoru - 4 (hráč dostane další tah)
- * - všechny padly tmavou stranou nahoru - 5 (hráč dostane další tah)

Počáteční umístění pěšců a směr pohybu po poli:



Nejprve se hraje první tah: hru zahájí hráč s nejvyšším číslem. Na začátku hry se na prvních 14 čtvercích střídá 7 pěšců každého hráče. Hru můžete spustit s jakýmkoli pěšcem. Figurky na hrací ploše se pohybují podle výsledků padlých tyček. Tah je povolen, pouze pokud je váš pěšec na prázdném čtverci nebo na čtverci, který je již obsazen izolovaným nepřátelským pěšcem. Přitom si musí vyměnit své pozice.



- Izolovaný pěšec je pěšec, vedle kterého není alespoň jeden stejný pěšec.



- Hlídaný pěšec je pěšec, vedle kterého je alespoň jeden stejný pěšec. Na chráněné pěšce nemůže nepřítel zaútočit (pohnout je) jako na izolované. Tah je přeskočen, pouze pokud není možný žádný pohyb.



Význam polí a symbolů:

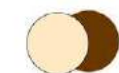
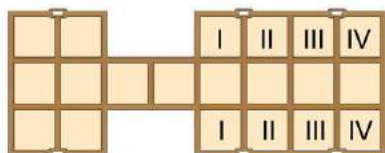
- 15: „Dům Obrození“ - začátek následování po obrození
- 26: „Dům Krávy“ - povinný pro všechny pěšce čtverec, ve kterém je nutno se zastavit. Zde může být pěšec napaden jako na normálním poli, ale může také opustit pole, pokud vypadlo 5.
- 27: „Dům Vody“ - pokud jste se tam dostal, musíte se vrátit na začátek 15. čtverec. Pokud je již obsazen, pak na nejbližší volný z předchozích. Například: 14, 13, 12 atd.
- 28: „Dům Třech Pravd“ - pěšec může opustit tento čtverec a pole pouze tehdy, když vypadne 3. Napadený zde pěšec se přesune na čtverec 27 a poté na čtverec 15.
- 29: „Dům Isis a Nephthys“ - pěšec může opustit čtverec a pole pouze v případě, že je hozeno 2. Pěšec, kterého zde napadli, se přesune na čtverec 27 a poté na čtverec 15.
- 30: „Dům Vycházejícího Slunce“ - pěšec může opustit čtverec a pole pouze tehdy, když vypadne 1. Napadený zde pěšec, se přesune na čtverec 27 a poté na čtverec 15.

Gra dla dwóch graczy, którzy znajdują się naprzeciwko siebie z obu stron planszy. Gra się ciemnymi i jasnymi pionkami. Aby ustalić pierwszy ruch, trzeba wykonać rzut kostką.

Cel gry: szybsze od przeciwnika zdjęcie własnych pionków z planszy, przeszkadzając przeciwnikowi zrobić to samo.

Zasady gry

1. Grę rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci kostką „jedynekę”. Wykonywano to wszystko, aby gracz rozpoczynający nie miał na początku zbyt dużej przewagi, w przeciwnym razie przy udanym rzucie (4+) może biec daleko do przodu. Drugi gracz rozpoczyna z dowolną liczbą oczek. Gra zawsze rozpoczyna się na większym „boksie” planszy. Pionki początkowo nie powinny znajdować się na polu. Wprowadzano ich na pole startu zgodnie z wyrzuconymi oczkami (1 oczek - pionek „ładuje” na polu I; 2 oczka - na polu II itd.).

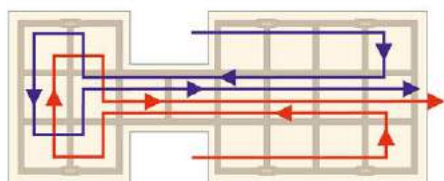


pusty pionek



oznaczony pionek

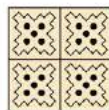
2. Każdy gracz rozpoczyna swoją grę na swoim torze. Ruchy obowiązkowe: jeśli ruch jest możliwy, gracz powinien go wykonać. Jeśli wszystkie pionki gracza nie mogą się poruszyć, ruch jest pomijany. Trasa pionka po planszy wygląda tak



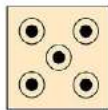
3. Pionki **ZAWSZE** wprowadzono na planszę pustą stroną w górę, poruszają się tylko do przodu i zbijają (zdejmują z polu) się nawzajem wszędzie, z wyjątkiem bezpiecznych pól określonych poniżej. Na środku trasy pionek obraca się zaznaczoną stroną do góry, robi pętlę na mniejszym „boksie” planszy i rozpoczyna ruch w odwrotnym kierunku. **UWAGA!** Puste pionki **NIE** zbijają oznaczonych pionków, a oznaczone pionki **NIE** zbijają pustych. W polach z CZTEREMA PIĄTKAMI można ułożyć na sobie do 4 pionków (kolor i status nie mają znaczenia). A w polach z „OCZAMI” można ułożyć na sobie do 4 pionków w tym samym kolorze (zobacz szczegóły poniżej).



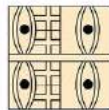
Pole z ROZETĄ. Odbarza prawem do dodatkowego rzutu kośćmi. Gracz wykonuje ruch dowolnym pionkiem lub ładuje nowy. Rozeta **NIE** gwarantuje bezpieczeństwa: pionek na polu z rozetą można zbić (pionek, który go zbił, uzyskuje dodatkowy rzut, ponieważ również stał na polu z rozetą).



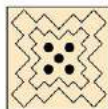
Pola z CZTEREMA PIĄTKAMI to są wyspy bezpieczeństwa. Na tym polu można ułożyć na sobie do czterech DOWOLNYCH pionków (białych, czarnych, pustych, oznaczonych - dowolnych). Są one używane do zablokowania i zaciskania, ponieważ tylko pionek na górze może wykonać ruch. Wszystkie pionki pod nim są zablokowane.



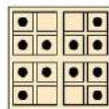
Pola z PIĘCIOMA KROPKAMI są to zwykle, zwyczajne pola z pojedynczym rozmieszczeniem pionków. Można ich atakować. **UWAGA!** Pionki puste **NIE** zbijają pionków oznaczonych, a pionki oznaczone - pustych.



Pola z „OCZAMI”. Na tym polu można ułożyć na sobie do czterech TYLKO SWOICH pionków niezależnie od statusu. Tylko pionek na górze, który jest wolny, może wykonać ruch.



Pola z PIĄTKAMI FALISTYMI to są pola TRANSFORMACJI. Po minięciu tego pola odwracamy pionek na stronę z kropkami, robimy pętlę i rozpoczynamy podróż powrotną. Do odwrócenia dochodzi dopiero przy wejściu do kolejnego - centralnego polu mniejszego „boks” planszy.

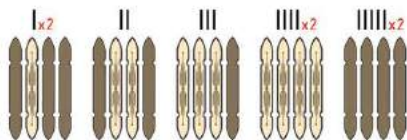


Pole METY. Koniec trasy. Wszystkie pionki „przeskakują” z planszy nad nim, ale niekoniecznie poza nim. Pionek może opuścić planszę z dowolnego z czterech ostatnich pól. Wszystko czego potrzebujesz to celny strzał. „Oznaczony” pionek, który osiągnął pole mety, **NIE MOŻE BYĆ ZBIJANY PRZEZ** nikogo ani przez nic. Nie można jednak na tym polu ułożyć na sobie pionków.

Gra dla dwóch graczy, którzy znajdują się obok siebie przed planszą. Jeden gra „stożkami” ♁, a drugi zaś – „szpulkami” ♁. Aby ustalić pierwszy ruch, trzeba wykonać rzut czterema patykami.

Cel gry: szybsze od przeciwnika zdjęcie własnych pionków z planszy, przeszkadzając przeciwnikowi zrobić to samo.

Określenie ruchu:



- *I - atyk upadnie jasną stroną w górę – oznacza 1 (gracz uzyskuje dodatkowy ruch)
- *II - patyki upadną jasną stroną — 2
- *III - patyki upadną jasną stroną — 3
- * - wszystkie patyki upadną jasną stroną — 4 (gracz uzyskuje dodatkowy ruch)
- * - wszystkie patyki upadną ciemną stroną w górę — 5 (gracz uzyskuje dodatkowy ruch)

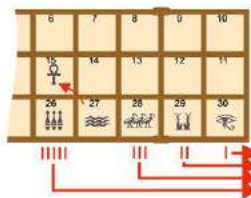
Początkowe ustawienie pionków i kierunek ruchu na polu:



Najpierw graczy wykonują pierwsze posunięcia: ten, któremu upadnie większa liczba, rozpoczyna grę. Na początku gry na pierwszych 14 polach naprzemiennie jest 7 pionków każdego gracza. Grę można rozpocząć dowolnym pionkiem. Pionki na planszy poruszają się zgodnie z wynikami wyrzuconych patyków. Ruch jest dozwolony tylko wtedy, gdy Twój pionek znajdzie się na pustym polu lub na polu już zajęтым przez izolowany pionek wroga. Czyniąc to, muszą zamienić się miejscami.

- Izolowany pionek to pionek, obok którego nie ma przynajmniej jednego takiego samego pionka.
- Chroniony pionek to pionek, obok którego znajduje się przynajmniej jeden taki sam pionek. Chronione pionki nie mogą być zaatakowane (przemieszczane) przez przeciwnika jako izolowane. Ruch jest pomijany tylko wtedy, gdy jest brak możliwości ruchu.

Znaczenie pól i symboli:

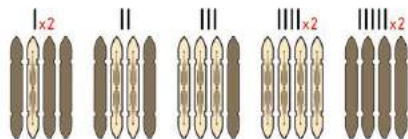


- 15: „Dom Powtórnego Życia” — początek następujący po odrodzeniu
- 26: „Dom Urody” — pole, które należy odwiedzić dla wszystkich pionków, na którym należy się zatrzymać. Tutaj pionek może być zaatakowany jak na zwykłym polu, ale może też opuścić to pole, jeśli upadnie 5.
- 27: „Dom Wody” — w przypadku dostania się na to pole, należy wrócić do początku na 15. pole. Jeśli jest już zajęty, to do następnego wolnego od poprzednich. Na przykład: 14, 13, 12 itd.
- 28: „Dom Trzech Prawd” — pionek może opuścić ten kwadrat i to pole tylko po wyrzuceniu 3. Zaatakowany tutaj pionek przesuwa się do pola 27 i dalej do pola 15.
- 29: „Dom Izdydy i Neftydy” — pionek może opuścić ten kwadrat i to pole tylko po wyrzuceniu 2. Zaatakowany tutaj pionek przesuwa się do pola 27 i dalej do pola 15.
- 30: „Dom Wschodzącego Słońca” — pionek może opuścić ten kwadrat i to pole tylko po wyrzuceniu 1. Zaatakowany tutaj pionek przesuwa się do pola 27 i dalej do pola 15.

两名玩家进行游戏，他们在棋盘前相邻放置。一个玩“圆锥”，另一个玩“线轴”。投掷四根长砵来确定移动。

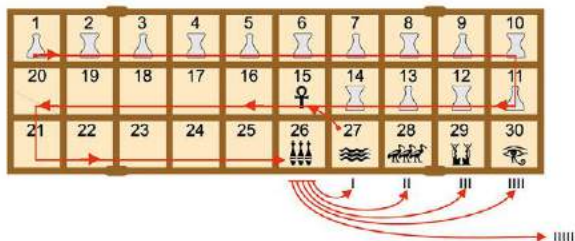
游戏目的：首先将您的所有棋子移出场地，防止您的对手这样做。

确定回合：



- *I - 长砵的光面朝上 - 表示1 (玩家获得额外的移动)
- *II - 光面掉落 - 2
- *III - 光面掉落 - 3
- * - 所有的光面掉落 - 4 (玩家获得额外的移动)
- * - 所有的暗面掉落朝上 - 5 (玩家获得额外的移动)

棋子的初始位置和穿过场地的移动方向：



首先，进行第一步：获得数字最高的人开始游戏。在游戏开始时，每个玩家的7个棋子在前14个方格上交替。可以用任何棋子开始游戏。棋盘上的棋子根据掉落的长砵结果移动。仅当您的棋子最终位于空方格或已被孤立的敌方棋子占据的格子中时，才允许移动。在这样做时，他们应交换他们的位置。

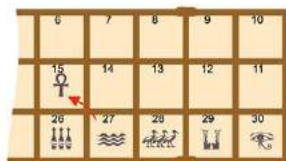


- 被孤立的棋子是指旁边没有至少一个相同棋子的棋子。



- 被保护的棋子是指旁边至少有一个相同棋子的棋子。被保护的棋子不能被孤立的敌人攻击（移动）。仅当没有可能的移动时才跳过移动。

单元格和符号含义：



- 15：“重生之屋” - 重生之后的开始跟随
- 26：“美丽之屋” - 所有棋子广场的必停之地。在这里，棋子可以像在普通方格上一样受到攻击，但如果掷出5，它也可以离开方格。
- 27：“水之屋” - 如果碰到它，必须回到第15格的开始。如果它已经被占用，则从前一个最近的空位。例如：14，13，12等。
- 28：“三真理之屋” - 只有当掷出3时，棋子才能离开这个方格和区域。这里攻击的棋子移动到第27格，然后是第15格。
- 29：“伊西斯和奈芙蒂斯之屋” - 只有当掷出2时，棋子才能离开这个方格和区域。这里攻击的棋子移动到第27格，然后是第15格。
- 30：“旭日之屋” - 只有当掷出1时，棋子才能离开这个方格和区域。这里攻击的棋子移动到第27格，然后是第15格。

КАРТОЧКИ - ПОДСКАЗКИ **RU**

CARDS - TIPS **EN**

KARTEN - TIPPS **DE**

CARTES - CONSEILS **FR**

CARTE - SUGGERIMENTI **IT**

TARJETAS - CONSEJOS **ES**

KARTY - TIPY **CZ**

KARTY - WSKAZÓWKI **PL**

卡片 - 提示 **CN**

RU

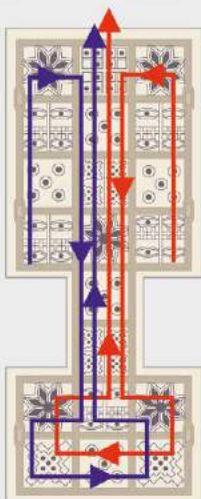
ИГРА УР



пустая фишка



меченая фишка



Двигайтесь по указанному пути, выбрасывая числа от 1 до 4. В середине пути, фишка переворачивается. Пустые фишки не могут атаковать меченые и наоборот.



При попадании на это поле можно сделать ещё один ход.



Обычное поле, можно атаковать.



Пройдя через это поле фишка переворачивается.



На этом поле может стоять до 4 фишек одного цвета. Ходит последняя фишка.



На этом поле может стоять до 4 фишек любого цвета. Ходит последняя фишка.



На этом поле нельзя атаковать меченую фишку.

Побеждает игрок сбросивший все свои фишки.

EN

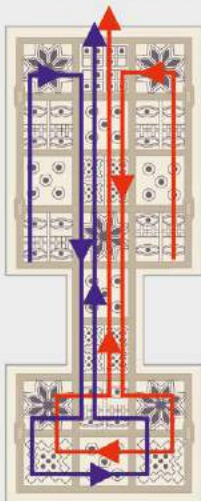
GAME UR



empty piece



marked piece



Move along the indicated path, rolling numbers from 1 to 4. In the middle of the path, the piece flips over. Empty pieces cannot attack marked ones and vice versa.



When you hit this field, you can make one more move.



Normal field, you can attack.



After passing through this field, the piece is turned over.



This field can contain up to 4 pieces of the same colour. The last piece moves.



This field can contain up to 4 pieces of any color. The last piece is moving.

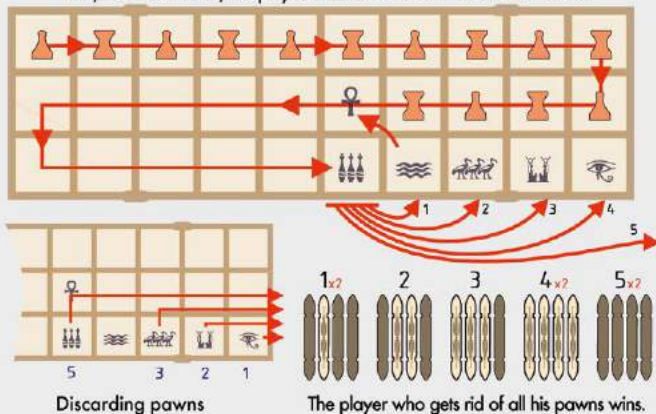


A marked piece cannot be attacked on this square.

The player who discards all his pieces wins.

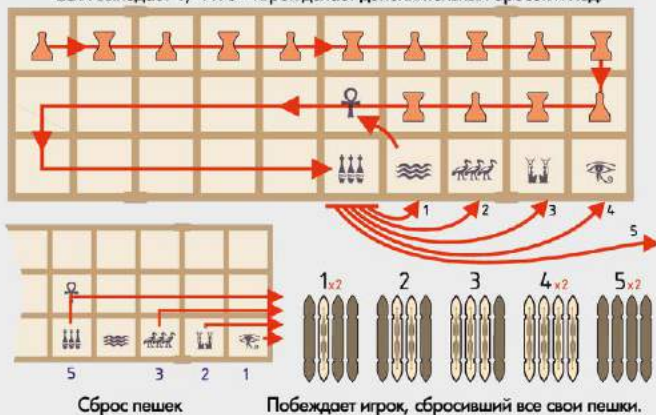
Senet Game

Move along the indicated path, rolling out numbers from 1 to 5.
If 1, 4 and 5 fall out, the player makes an additional roll and a move.



Игра Сенет

Двигайтесь по указанному пути, выбрасывая числа от 1 до 5.
Если выпадает 1, 4 и 5 - игрок делает дополнительный бросок и ход.



FR

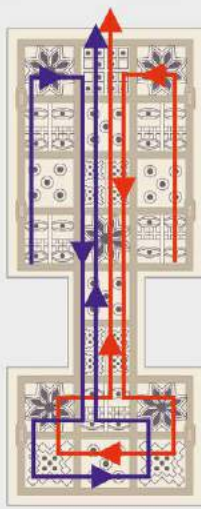
UR JEU



pion vide



pion marqué



Suivez le trajet indiqué, en jetant les chiffres de 1 à 4. Au milieu du trajet, le pion est retourné. Les pions vides ne peuvent pas attaquer les pions marqués et vice versa.



En entrant dans ce champ, vous pouvez faire un autre coup.



Ce champ peut contenir jusqu'à 4 pions de la même couleur. Le dernier pion peut faire le coup.



Champ ordinaire, vous pouvez attaquer.



Ce champ peut contenir jusqu'à 4 pions de la couleur différente. Le dernier pion peut faire le coup.



Après avoir traversé ce champ, le pion est retourné.



Les pions marqués ne peuvent pas être attaqués dans ce carré.

Le joueur qui a laissé tomber tous ses jetons gagne.

DE

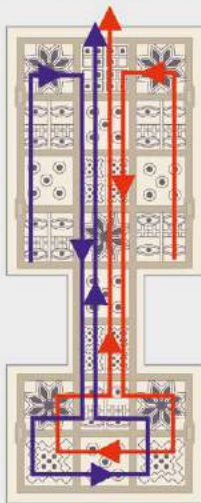
UR SPIEL



Leerer Chip



Markierter Chip



Bewegen Sie sich laut angegebenen Weg, indem Sie die Zahlen von 1 bis 4 auswerfen. In der Mitte des Weges dreht sich der Chip um. Leere Chips können die markierten nicht angreifen und umgekehrt.



Beim Eintritt auf dieses Feld kann man noch einen Zug machen.



Auf diesem Feld können bis 4 Chips gleicher Farbe stehen. Der letzte Chip bewegt sich.



Ein gewöhnliches Feld, man kann angreifen.



Auf diesem Feld können bis 4 Chips irgendeiner Farbe stehen. Der letzte Chip bewegt sich.



Der Chip dreht sich um, wenn er durch dieses Feld geht.



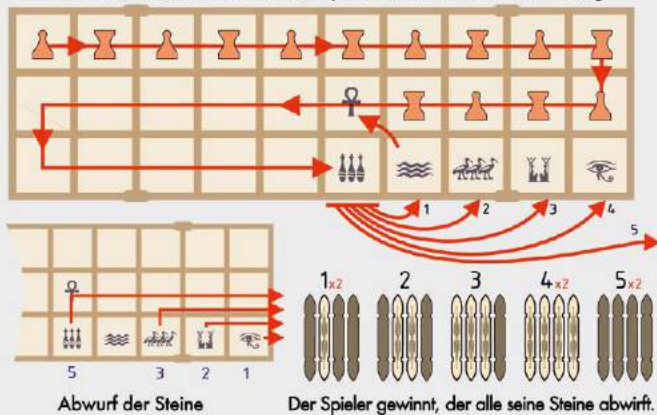
Auf diesem Feld darf man keinen markierten Chip angreifen.

Der Spieler gewinnt, der alle seine Chips abgeworfen hat.

DE

Senet-Spiel

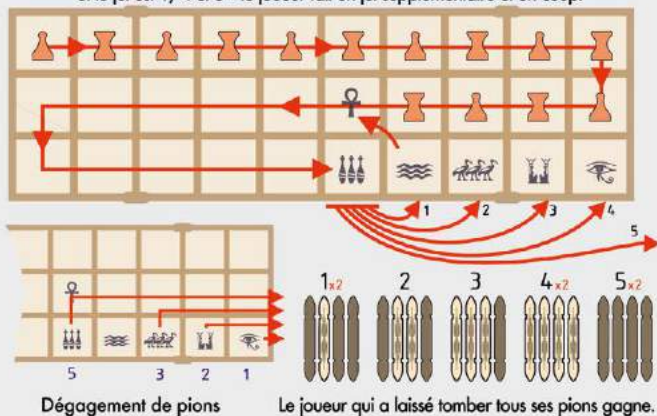
Bewegen Sie sich laut angegebenem Weg, indem Sie die Zahlen von 1 bis 5 auswerfen werden.
Wenn es 1, 4 und 5 ausfällt – macht der Spieler einen zusätzlichen Abwurf und Zug.




FR

Jeu Senet

Suivez le chemin indiqué en jetant les chiffres de 1 à 5.
Si le jet est 1, 4 et 5 - le joueur fait un jet supplémentaire et un coup.




ES

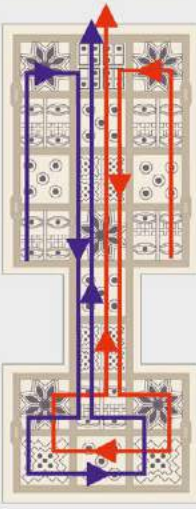


ficha vacía


JUEGO DIR




ficha marcada




Muévase por el camino indicado tirando números desde 1 hasta 4. En el medio del camino la ficha se vuelve. Las fichas vacías no pueden atacar las marcadas y por el contrario.




Al estar en este campo se puede hacer un movimiento más.




Un campo ordinario, se puede atacar.




En este campo pueden estar hasta 4 fichas del mismo color. Se mueve la última ficha.



En este campo pueden estar hasta 4 fichas del cualquier color. Se mueve la última ficha.




Pasado este campo la ficha se vuelve.



En este campo no se puede atacar la ficha marcada


El jugador quien descarta todas las fichas gana.

IT

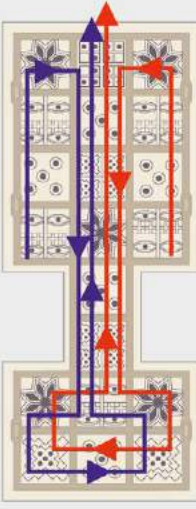


una pedina vuota


GIOCO DIR




una pedina contrassegnata




Si muova lungo il percorso indicato, tirando le cifre da 1 a 4. Alla metà del percorso la pedina viene capovolta. Le pedine vuote non possono attaccare quelle contrassegnate e vice versa.




Una volta arrivati su questa casella, si può fare un'altra mossa.




Una casella comune, si può attaccare.




Su questa casella possono essere posizionate fino a 4 pedine di colore uguale. Si muove quella ultima.



Su questa casella possono essere posizionate fino a 4 pedine di colore diverso. Si muove quella ultima.



Dopo aver attraversato questa casella, la pedina viene capovolta.

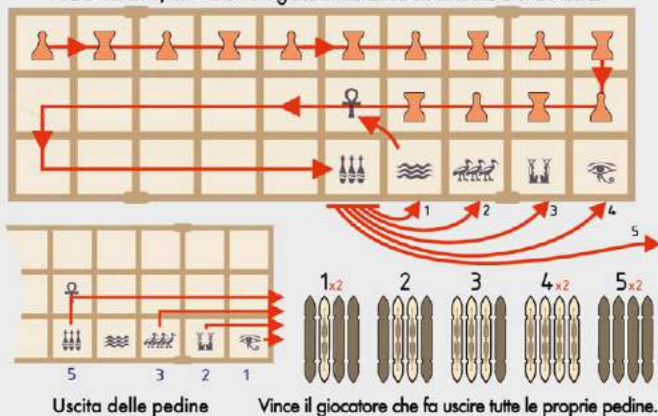


Su questa casella non si può attaccare la pedina contrassegnata.

Vince il giocatore che fa uscire tutte le proprie pedine.

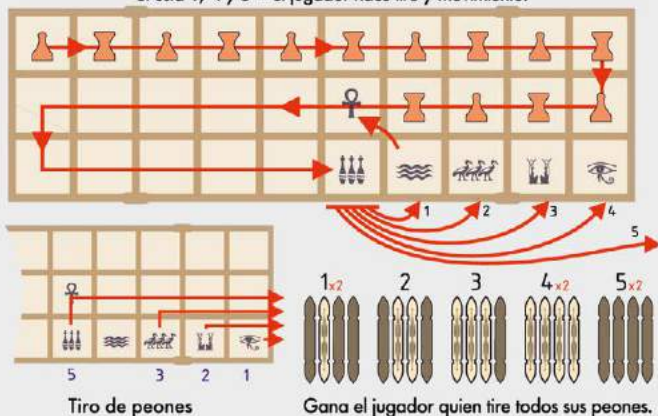
Il Gioco del Senet

Si muova lungo il percorso indicato, tirando le cifre da 1 a 5.
Se si tira un 1, un 4 o un 5 il giocatore effettua un altro tiro e una mossa.



Juego Senet

Muévase por el camino indicado tirando números desde 1 hasta 5.
Si está 1, 4 y 5 – el jugador hace tiro y movimiento.



PL

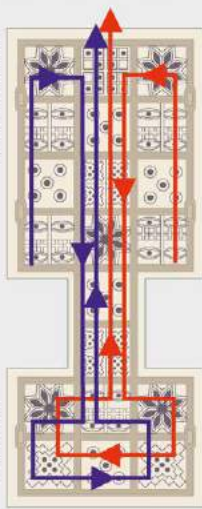
UR GRA



puści pionek



oznaczony pionek



Podążaj wskazaną trasą, wyrzucając liczby od 1 do 4.
Odwracamy pionki w środku trasy. Pionki puste nie potrzebują atakować pionków oznaczonych i na odwrót.



Stając na tym polu, możesz wykonać dodatkowy ruch.



Pole zwykłe, możesz atakować.



Po minięciu tego pola, pionek odwraca się.



Na tym polu można ułożyć na sobie do czterech pionków w tym samym kolorze. Ruch wykonuje ostatni pionek.



Na tym polu można ułożyć na sobie do czterech pionków w kolorze. Ruch wykonuje



Na tym polu nie możesz atakować pionek oznaczony.

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zajmie wszystkie swoje pionki.

CZ

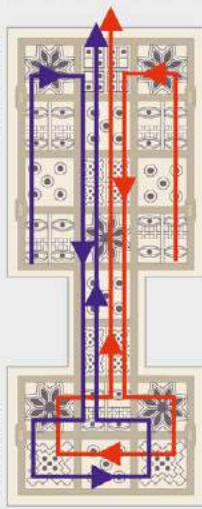
HRA UR



próżny żeton



oznaczony żeton



Pohybujte se po vyznačené trati a vyhazujte šesta od 1 do 4.
Ve středě dráhy se žeton převrátí. Prázdné žetony nemohou útočit na označené a naopak.



Když zastáhnete toto pole, můžete provést ještě jeden tah.



Normální pole, můžete zaútočit.



Po průchodu tímto polem se žeton převrátí.



Toto pole může obsahovat až 4 žetony stejné barvy. Poslední žeton se pohybuje.



Toto pole může obsahovat až 4 žetony libovolné barvy. Poslední žeton se pohybuje.



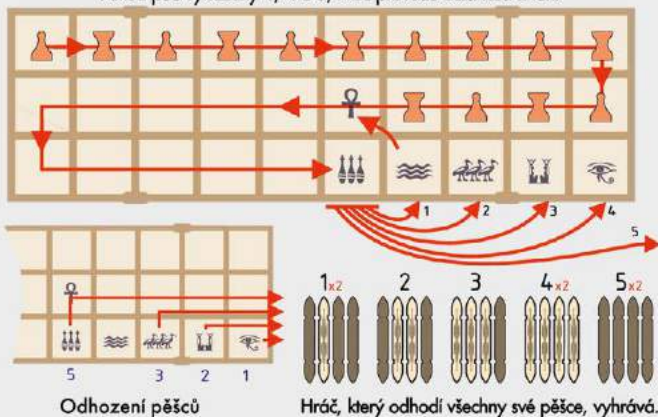
Na tomto poli nelze zaútočit na označený žeton.

Hráč, který odhodí všechny své žetony, vyhrává.

CZ

Hra Senet

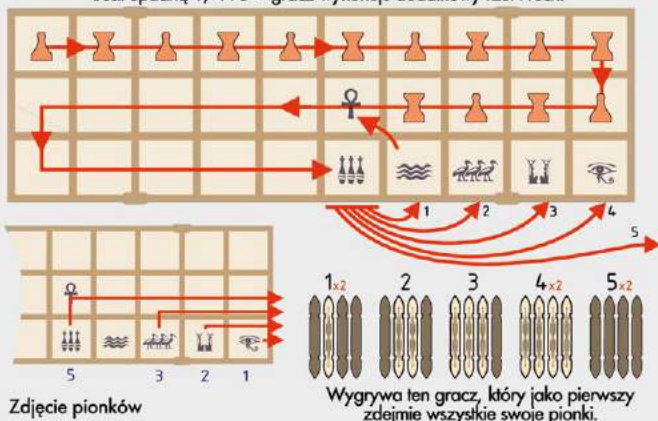
Pohybujte se po vyznačené cestě a vyhazujte čísla od 1 do 5.
Pokud jsou vyhozeny 1, 4 a 5, hráč provede další hod a tah.



PL

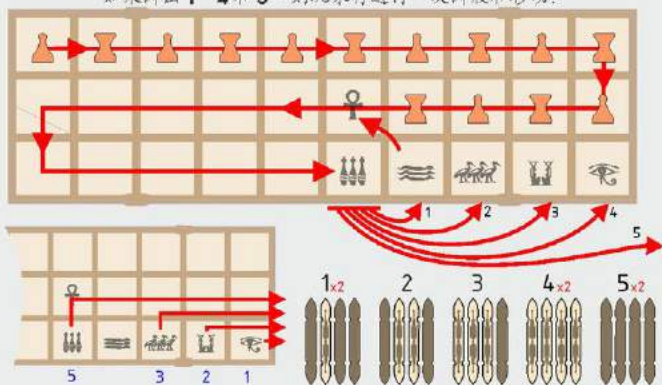
Hra Senet

Podążaj wskazaną trasą, wyrzucając liczby od 1 do 5.
Jeśli upadną 1, 4 i 5 – gracz wykonuje dodatkowy rzut i ruch.



塞尼特 游戏

按照指示的路径，抛出从 1 到 5 的数字。
如果掷出 1、4 和 5，则玩家再进行一次掷骰和移动。



弃掉所有棋子的玩家获胜。

