

Stokke® MuTable™ Play Board Around the World

How to play the game

UK/IE How to play the game

AE كيف تلعب اللعبة

BG Как се играе играта

CN Simpl 游戏攻略

CN Trad 遊戲攻略

CZ Pravidla hry

DE So wird das Spiel gespielt

DK Sådan spiller man spillet

EE Mängujuhis

ES Objetivo del juego

FI Pelin idea

FR Règles du jeu

GR Πώς παίζεται

HR Kako se igra ova igra

HU Játékszabályok

IT Come funziona il gioco

JP ゲームの進め方

KR 게임 방법

LT Kaip žaisti žaidimą

LV Kā spēlēt spēli

NL Zo speel je het spel

NO Slik spiller du

PL Zasady gry

PT Como jogar

RO Cum se joacă

RS Pravila igre

RU Правила игры

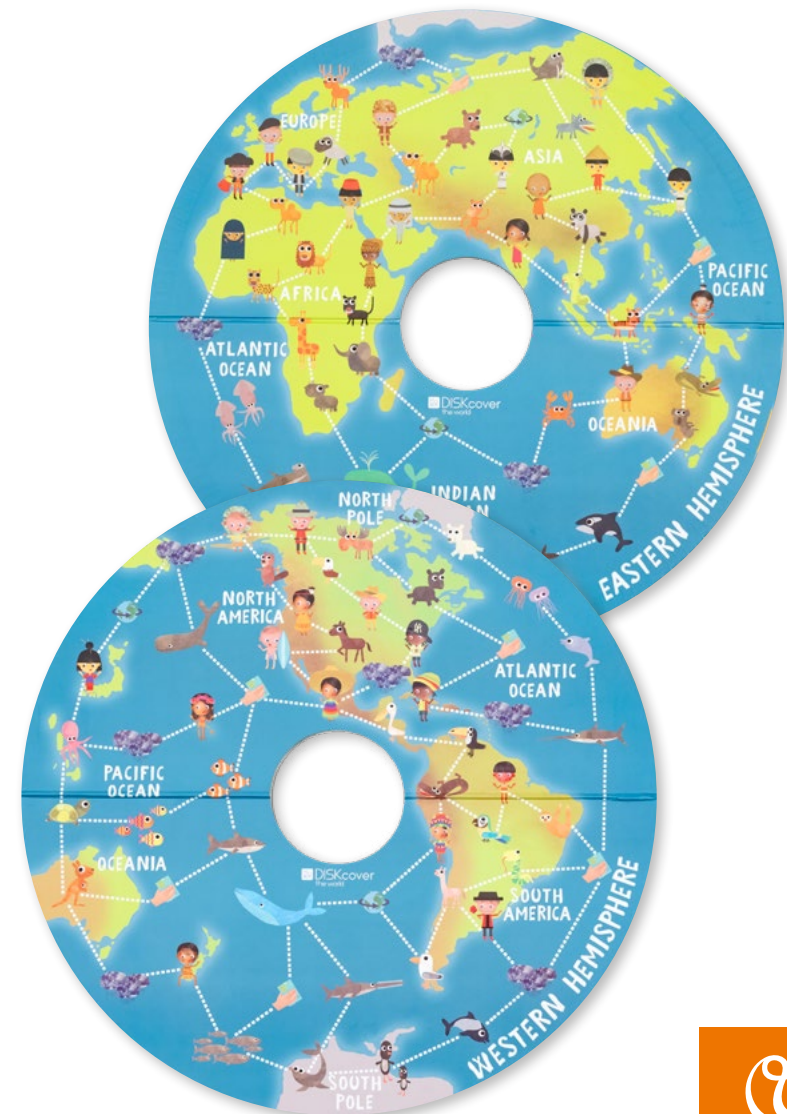
SE Så här spelar du

SI Navodila za igro

SK Pravidlá hry

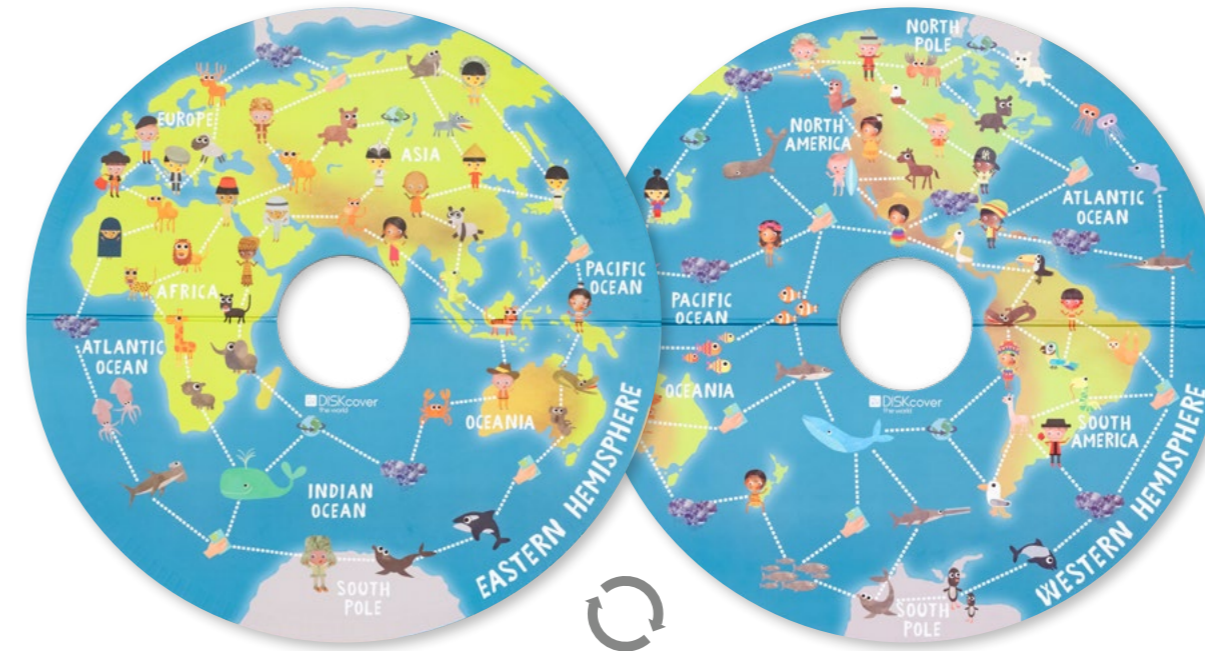
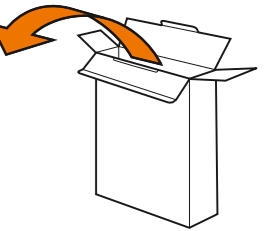
TR Oyunun oynanması

UA Як грати в гру



Items included

AE العناصر المُضمَّنة BG Включени части CN Simpl. 内含物品 CN Trad. 内含物品 CZ Zahrnuté položky DE Packungsinhalt DK Medfølgende dele EE Komplektis sisalduvad ES Objetos incluidos FI Toimitussisältö FR Articles inclus GR Αvτικείμενα περιχομένων HR Dijelovi u kompletu HU Tartozékok IT Articoli inclusi JP 同梱品 KR 포함 품목 LT Sudedamosios dalys LV Iekļautie punkti NL Meegeleverde onderdelen NO Deler som følger med PL Elementy zestawu PT Peças incluídas RO Articole incluse RS Uključeni delovi RU Комплект поставки SE Medföljande delar SI Vključeno aketu SK Obsiahnuté položky TR Ürünle birlikte gelen parçalar UA До складу входять



1x, double sided



Illustrations: Silvia Bonanni



WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
 Not for children under 3 years.



ATTENTION :
RISQUE D'ETOUFFEMENT – Petites pièces.
 Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

How to play the game

For 2 to 4 players

Travel the regions of the world and discover their inhabitants.
Visit all destinations shown on the cards picked to win the game!

1

The players choose one side of the board and take only the card pack corresponding the hemisphere of the world chosen.

2

Each player rolls the dice and whoever rolls the highest number goes first.

3

Each player chooses a starting point on the map (a human or animal character) and takes 5 cards from the pack of the corresponding chosen hemisphere.
- The cards picked determine which destinations the player must reach to win the game.



4

The first player rolls the dice and moves as many spaces as the number thrown, in the direction the player prefers.

5

Players move around the board by jumping from character to character and following the dotted lines that join the characters on the map.
- After reaching the first destination, the player must put the card back to the bottom of the deck.

6

A player who passes by the "Pick a card" space must take another card from the pack, increasing the number of destinations to be reached.

7

A player who passes by the "Storm" space must miss a turn.

8

If a player lands on the "Turn the board" space, all the players must turn the board around and continue the game in the other hemisphere from a new starting point.
- Each player must return their cards to the deck and take the same number of cards from the deck of the new hemisphere.

9

The game will continue until one of the players has reached all the destinations shown on the cards.

P.S.

PS. Add this rule to make the game even more exciting:
- If you reach all your destinations first, you must follow the other players one by one.
- When the other players are reached by you, they have to remove their token from the board.
The last player remaining wins the game.

كيف تلعب اللعبة

لعدد من ٢ إلى ٤ لاعبين

سافر في مناطق العالم واكتشف سكانها. قم بزيارة جميع الوجهات المبينة على البطاقات المختارة للفوز باللعبة!

1

يختار اللاعبون جانباً واحداً من اللوحة ويأخذون فقط رزمة البطاقات التي تطابق نصف الكرة الأرضية في العالم المختار.

2

يرمي كل لاعب الرذ، وصاحب الرقم الأعلى يبدأ أولاً.

3

يختار كل لاعب نقطة بداية على الخريطة (شخصية إنسان أو حيوان) ويأخذ ٥ بطاقات من رزمة نصف الكرة المختار المقابل.
- تحدد البطاقات المختارة الوجهات التي يجب على اللاعب الوصول إليها للفوز باللعبة.



4

يرمي اللاعب الأول الرذ ويتقدم للأمام بعدد الخطوات وفقاً للرقم الذي ظهر على الرذ، في الاتجاه الذي يفضله اللاعب.

5

يتحرك اللاعبون حول اللوحة بالقفز من شخصية إلى شخصية واتباع الخطوط المنقطة التي تربط الشخصيات على الخريطة.
- بعد الوصول إلى الوجهة الأولى، يجب على اللاعب إعادة البطاقة إلى أسفل الرزمة.

6

يجب أن يأخذ اللاعب الذي يمر عبر مساحة «اختيار بطاقة» أن يأخذ بطاقة أخرى من الرزمة، مما يزيد من عدد الوجهات التي سيتم الوصول إليها.

7

اللاعب الذي يمر عبر مساحة «العاصفة» يجب أن يفقد الدور.

8

إذا هبط لاعب على مساحة «دوران اللوحة»، يجب على جميع اللاعبين تدوير اللوحة ومواصلة اللعبة في نصف الكرة الآخر من نقطة بدء جديدة.
- يجب على كل لاعب إعادة بطاقته إلى الرزمة وأخذ نفس العدد من البطاقات من سطح نصف الكرة الجديد.

9

ستستمر اللعبة حتى يصل أحد اللاعبين إلى جميع الوجهات الموضحة على البطاقات.

ملاحظة!

أضف هذه القاعدة لجعل اللعبة أكثر إثارة: إذا وصلت إلى جميع وجهاتك أولاً، فيجب عليك اتباع اللاعبين الآخرين واحداً تلو الآخر.
عندما يصل اللاعبون الآخرون قبلك، يجب عليهم إزالة رمزهم المميز من اللوحة.
آخر لاعب متبقي يفوز باللعبة.

Как се играе играта

За 2 до 4 играчи

Пътувайте из различните части на света и се запознайте с техните обитатели. Посетете всички дестинации, показани на избраните карти, за да спечелите играта!



1

Играчите избират една от страните на дъската и вземат само пакета карти, който съответства на избраното полукълбо на света.

2

Всеки играч хвърля заровете и този, който хвърли най-голямото число, играе първи.

3

Всеки играч избира начална точка на картата (човешки или животински персонаж) и взема 5 карти от колодата на съответното избрано полукълбо.
– Избраните карти определят до кои дестинации трябва да достигне играчът, за да спечели играта.

5

Играчите се движат по дъската, като скачат от един персонаж на друг и следват пунктирните линии, които свързват персонажите на картата.
– След като достигне първата дестинация, играчът трябва да постави картата най-отдолу на тестето.

6

Играч, който преминава покрай полето „Взemi карта“, трябва да вземе друга карта от колодата, увеличавайки броя на дестинациите, които трябва да достигне.

7

Играч, който преминава през полето „Буря“, трябва да пропусне ход.

8

Ако някой от играчите попадне на полето „Обърни дъската“, всички играчи трябва да обърнат дъската и да продължат играта в другото полукълбо от нова начална точка.
– Всеки играч трябва да върне картите си в тестето и да вземе същия брой карти от тестето на новото полукълбо.

9

Играта ще продължи, докато един от играчите не достигне всички дестинации, които са показани на картите.

4

Първият играч хвърля заровете и се придвижва с толкова полета, колкото е хвърленото число, в предпочитаната от него посока.

P.S.

Добавете това правило, за да направите играта още по-възбуждаща:

Ако стигнете първи до всичките си дестинации, трябва да следвате останалите играчи един по един.

Когато другите играчи бъдат настигнати от вас, те трябва да премахнат своя жетон от дъската.

Последният останал играч печели играта.

游戏攻略

适用于 2 至 4 名玩家

环游世界，发现各地的居民。到达所抽到卡片上的所有目的地，即可赢得比赛！



1

玩家可选择游戏板的一侧，并拿出与所选半球相对应的那叠卡片。

2

每名玩家掷出一次骰子，谁掷出的数最大，谁先走。

3

每名玩家在地图上选择一个起点（一个人或动物角色），并从与所选半球相对应的卡片叠中抽出 5 张卡片。
– 所抽到卡片决定了玩家必须抵达哪些目的地才能赢得比赛。

4

先走的玩家掷骰子，并朝着自己喜欢的方向向前走与所掷出数字相同的格子数。

6

如果玩家路过“抽取一张卡片” (Pick a card) 格子，则必须从卡片叠中再抽一张卡片，意味着需要抵达的目的地变多了。

5

玩家可以在游戏板上的角色间跳走，并沿着地图上的虚线加入角色。
– 到达第一个目的地后，玩家须将该卡片放回卡叠底部。

7

如果玩家路过“暴风雨” (Storm) 格子，则必须错过一轮。

8

如果有玩家落在“翻转游戏板” (Turn the board) 格子上，则所有玩家必须翻转游戏板，从新的起点开始，在另一个半球中继续游戏。
– 每名玩家必须将自己的卡片放回卡片叠，并从新半球的卡片叠中抽出相同数量的卡片。

9

玩家继续游戏，直到其中一名玩家到达卡片上显示的所有目的地。

附注：

添加此条规则，让游戏更有趣：
如果你先到达所有目的地，则需要依次跟上其他玩家。
当你追上其他玩家时，他们必须从游戏板上取下自己的衍生物。
最后剩下的玩家获胜。

遊戲攻略

適用於 2 至 4 名玩家

環遊世界，發現各地的居民。訪問所抽到卡片上的所有目的地，即可贏得比賽！

1

玩家可選擇遊戲盤的一側，並拿出與所選世界半球相對應的那疊卡片。

2

每名玩家擲出一次骰子，誰擲出的數最大，誰先走。

3

每名玩家在地圖上選擇一個起點（一個人或動物角色），並從與所選半球相對應的卡片疊中抽出 5 張卡片。
- 所抽到卡片決定了玩家必須抵達哪些目的地才能贏得比賽。



4

先走的玩家擲骰子，並朝著自己喜歡的方向向前走出與所擲出數字相同的格子數。

5

玩家可以在遊戲盤上的角色間跳走，並沿著地圖上的虛線加入角色。
- 到達第一個目的地後，玩家須將該卡片放回卡疊底部。

附注：

添加此條規則，讓遊戲更有趣：
如果你先到達所有目的地，則需要依次跟上其他玩家。
當你追上其他玩家時，他們必須從遊戲盤上取下自己的衍生物。
最後剩下的玩家獲勝。

9

玩家繼續遊戲，直到其中一名玩家到達卡片上顯示的所有目的地。

8

如果有玩家落在「翻轉遊戲盤」(Turn the board) 格子上，則所有玩家必須翻轉遊戲盤，從新的起點開始，在另一個半球中繼續遊戲。
- 每名玩家必須將自己的卡片放回卡片疊，並從新半球的卡片疊中抽出相同數量的卡片。



Pravidla hry

Pro 2 až 4 hráče

Cestuj světem a poznávej jeho obyvatele.
Vyhrává ten, kdo navštíví všechna místa uvedená na vybraných kartách!

1

Hráči si vyberou jednu stranu hrací plochy a vezmou si pouze balíček karet odpovídající zvolené polokouli.

2

Každý hráč hodí kostkou a ten, komu padne nejvyšší číslo, začíná.

3

Každý hráč si vybere výchozí bod na mapě (postavičku člověka nebo zvířete) a vezme si 5 karet z balíčku příslušné polokoule.
- Vybrané karty určují, na která místa se musí hráč dostat, aby vyhrál.



4

První hráč hodí kostkou a posune se o tolik políček, jaké číslo mu padlo, a to ve směru, který si zvolí.

5

Hráči se pohybují po hrací ploše tak, že přeskakují z jedné postavičky člověka nebo zvířete na druhou a přitom jdou po tečkovaných čarách, které spojují postavičky na mapě.
- Po dosažení prvního cíle musí hráč kartu založit zpátky na dno balíčku.

P.S.

Jestli chceš, aby byla hra ještě napínavější, můžeš přidat toto pravidlo:
Kdo dorazí do všech cílů jako první, musí postupně následovat ostatní hráče.
Až dorazíš k ostatním hráčům, budou muset odebrat svůj žeton z hrací plochy.
Zvítězí poslední hráč.

6

Hráč, který projde kolem políčka „Vyber kartu“, si musí vzít další kartu z balíčku, čímž se zvýší počet cílů, kterých je třeba dosáhnout.

7

Hráč, který projde místem „Bouře“, musí vynechat jeden tah.

8

Pokud hráč přistane na políčku „Otoč plochu“, musí všichni hráči otočit herní plochu a pokračovat ve hře na druhé polokouli z nového výchozího bodu.
- Každý hráč pak musí vrátit své karty do balíčku a vzít si stejný počet karet z balíčku nové polokoule.

9

Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nedosáhne všech cílů uvedených na kartách.

So wird das Spiel gespielt

Für 2 bis 4 Personen

Bereist verschiedene Regionen der Welt und entdeckt ihre Bewohnerinnen. Um zu gewinnen, muss jede spielende Person alle Ziele besuchen, die auf den von ihr oder ihm gezogenen Karten abgebildet sind.

1

Wählt eine Seite der Spielscheibe und verwendet das zur gewählten Welthalbkugel passende Kartenset.

2

Alle spielenden Personen würfeln ein Mal. Die Person, die die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt.

3

Jeder sucht sich einen Startpunkt (Mensch oder Tier) auf der Weltkarte aus und zieht fünf Spielkarten.
– Die gezogenen Spielkarten bestimmen, welche Ziele die spielende Person erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen.



4

Die beginnende Person würfelt und rückt so viele Felder vor, wie sie erwürfelt hat. Die Richtung kann sie selbst bestimmen.

5

Ihr bewegt euch über die Spielscheibe, indem ihr von Figur zu Figur springt und dabei den gepunkteten Linien folgt, die die Figuren auf der Karte verbinden.
– Nach Erreichen des ersten Ziels wird die jeweilige Karte unter den Kartenstapel geschoben.

6

Passiert ihr das Feld „Karte ziehen“, müsst ihr eine Karte vom oberen Ende des Stapels ziehen. Die Anzahl der zu erreichenden Ziele erhöht sich.

5

Spillerne bevæger sig rundt på brættet ved at hoppe fra figur til figur og følge de stiplede linjer, der forbinder figurerne på kortet.
– Når den første destination er nået, skal spilleren lægge kortet tilbage i bunden af bunken.

7

Passiert ihr das Feld „Sturm“, müsst ihr eine Runde aussetzen.

7

En spiller, der kommer forbi „Storm“-feltet, mister sin tur.

8

Landet ihr auf dem Feld „Spielscheibe umdrehen“, müsst ihr die Spielscheibe auf die andere Seite drehen und auf der anderen Welthalbkugel von einem neuen Startpunkt aus weiterspielen.
– Hierzu gebt ihr eure Karten zurück und zieht die gleiche Anzahl, die ihr zuletzt hattet, aus dem Kartenset der Welthalbkugel, die jetzt obenauf liegt.

8

Hvis en spiller lander på feltet „Vend brættet“, skal alle spillere vende brættet og fortsætte spillet på den anden halvkugle fra et nyt startpunkt.
– Hver spiller skal lægge sine kort tilbage i bunken og tage det samme antal kort fra bunken på den nye halvkugle.

9

Das Spiel geht weiter, bis einer von euch alle Ziele der gezogenen Karten besucht hat.

9

Spillet fortsætter, indtil en af spillerne har nået alle destinationerne på kortene.

P.S.

Mit diesen Regeln wird das Spiel noch spannender:

Wenn du all deine Ziele als Erstes besucht hast, musst du den anderen spielenden Personen nacheinander folgen.

Wenn du eine mitspielende Person erreicht hast, muss diese ihre Spielfigur aus dem Spiel nehmen.

Es gewinnt die letzte spielende Person.

P.S.

PS. Tilføj denne regel for at gøre spillet endnu mere spændende:

Hvis du når alle dine destinationer først, skal du følge de andre spillere en efter en.

Når du når de andre spillere, skal de fjerne deres brik fra brættet.

Den sidste spiller, der er tilbage, vinder spillet.

Sådan spiller man spillet

For 2-4 spillere

Rejs rundt i verden, og se deres indbyggere. Besøg alle de destinationer, der er vist på de kort du har valgt for at vinde spillet!

1

Spillerne vælger den ene side af brættet og tager kun den kortpakke, der svarer til halvkuglen i den valgte verden.

2

Hver spiller kaster terningen, og den spiller, der slår det højeste tal, starter.

3

Hver spiller vælger et udgangspunkt på kortet (en menneske- eller dyrefigur) og tager 5 kort fra den valgte halvkugle.
– De valgte kort afgør, hvilke destinationer spilleren skal nå for at vinde spillet.



4

Den første spiller kaster terningerne og rykker så mange felter, som tallet viser i den retning, spilleren foretrækker.

6

En spiller, der kommer forbi feltet „Vælg et kort“, skal tage endnu et kort fra bunken, så antallet af destinationer, der skal nås, øges.

5

Spillerne bevæger sig rundt på brættet ved at hoppe fra figur til figur og følge de stiplede linjer, der forbinder figurerne på kortet.
– Når den første destination er nået, skal spilleren lægge kortet tilbage i bunden af bunken.

7

En spiller, der kommer forbi „Storm“-feltet, mister sin tur.

8

Hvis en spiller lander på feltet „Vend brættet“, skal alle spillere vende brættet og fortsætte spillet på den anden halvkugle fra et nyt startpunkt.
– Hver spiller skal lægge sine kort tilbage i bunken og tage det samme antal kort fra bunken på den nye halvkugle.

9

Spillet fortsætter, indtil en af spillerne har nået alle destinationerne på kortene.

Mängujuhis

2 kuni 4 mängijale

Reisi mööda maailma ja avasta sealseid elanikke. Mängu võitmiseks külasta kõiki kaartidel näidatud sihtkohti!

1

Mängijad valivad mängulaua ühe poole ja võtavad valitud poolkera kaardipaki.

2

Kõik mängijad veeretavad täringut, kõrgeima silmade arvuga mängija alustab.

3

Iga mängija valib kaardil alguspunkti (inimese või looma) ning võtab valitud poolkera kaardipakist viis kaarti.
– Valitud kaardid määravad, milliseid sihtkohti mängija peab mängu võitmiseks külastama.



4

Esimene mängija veeretab täringut ja liigub mängija soovitud suunas edasi nii mitu kohta, kui palju ta silmi viskas.

5

Mängijad liiguvad mängulaual ühelt tegelaselt teisele, järgides tegelasi ühendavaid punktiirjooni.
– Pärast esimesse sihtkohta jõudmist peab mängija panema kaardi tagasi kaardipaki alla.

6

Mängija, kes läbib kaardi võtmise väljale, peab võtma pakist uue kaardi, suurendades nii läbitavate sihtkohtade arvu.

5

Los jugadores se desplazan por el tablero saltando de un personaje a otro y siguiendo las líneas de puntos que unen a los personajes en el mapa.
– Después de llegar al primer destino, el jugador debe volver a colocar la carta en la parte inferior del mazo.

7

Mängija, kes satub tormi sisse, jätab käigu vahele.

7

El jugador que pase por la casilla de la «tormenta», perderá un turno.

8

Kui mängija satub mängulaua keeramise väljale, peavad mängijad mängulaua ümber keerama ning jätkama mängu uelt poolkeralt, uue alguspunktiga.
– Kõik mängijad panevad kaardid pakki tagasi ja võtavad uue poolkera pakist sama arvu kaarte.



9

Mäng jätkub seni, kuni üks mängijatest on läbinud kõik oma kaartidel näidatud sihtkohad.

P.S.

Kui tahate mängi põnevamaks teha, siis lisage veel see reegel:

Kes esimesena oma sihtkohtadesse jõuab, peab seejärel minema teiste mängijate juurde.

Need mängijad, kelle juurde ta jõuab, peavad oma nupud laualt ära võtma.

Viimane allesjäänud mängija võidab mängu.

Objetivo del juego

Para 2-4 jugadores

Viaja por las regiones del mundo y descubre a sus habitantes. ¡Visita todos los destinos que aparecen en las cartas elegidas para ganar la partida!

1

Los jugadores eligen un lado del tablero y cogen únicamente el mazo de cartas correspondiente al hemisferio del mundo elegido.

2

Los jugadores lanzan los dados y el jugador que saque el número más alto empieza.

3

Cada jugador elige un punto de partida en el mapa (un personaje humano o un animal) y coge 5 cartas del mazo del hemisferio correspondiente.
– Las cartas elegidas determinan a qué destinos debe llegar el jugador para ganar la partida.



4

El primer jugador tira los dados y se desplaza tantas casillas como indique el número que le salga, en la dirección que prefiera.

6

Los jugadores que pasen por delante de la casilla de «elegir una carta» deberán coger otra carta del mazo, aumentando así el número de destinos que deben alcanzar.

5

Los jugadores se desplazan por el tablero saltando de un personaje a otro y siguiendo las líneas de puntos que unen a los personajes en el mapa.
– Después de llegar al primer destino, el jugador debe volver a colocar la carta en la parte inferior del mazo.

P.D.:

Para que el juego sea aún más emocionante, añade esta norma:

Si llegas primero a todos tus destinos, debes seguir a los demás jugadores uno por uno.

Cuando alcances al resto de jugadores, deberán quitar su ficha del tablero.

Gana el último jugador que quede sobre el tablero.

9

La partida continúa hasta que uno de los jugadores haya llegado a todos los destinos que aparecen en las cartas.



8

Si un jugador cae en la casilla de «dar la vuelta al tablero», todos los jugadores deberán dar la vuelta al tablero y continuar la partida en el otro hemisferio desde un nuevo punto de partida.
Cada jugador debe devolver sus cartas al mazo y coger el mismo número de cartas del mazo del nuevo hemisferio.

Pelin idea

2-4 pelaajalle

Matkusta ympäri maailmaa ja tutustu eri seutujen asukkaisiin. Pelin voittaa pelaaja, joka käy ensimmäisenä kaikissa korttinsa osoittamissa paikoissa.

1

Pelaajat valitsevat, kummalla puolella pelilautaa pelaavat ja ottavat käyttöön vain valittua pallonpuoliskoa vastaavan korttipakan.

2

Jokainen pelaaja heittää noppaa, ja suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja aloittaa.

3

Jokainen pelaaja valitsee kartalta aloituspisteen (ihmis- tai eläinhahmo) ja nostaa kyseisen pallonpuoliskon pakasta viisi korttia.
– Nämä kortit määrittävät, missä kohteissa pelaajan on käytävä voittaakseen pelin.



4

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja liikkuu haluamaansa suuntaan niin monta askelta kuin nopan silmänumero näyttää.

5

Pelaajat liikkuvat pelilaudalla hyppämällä hahmosta toiseen ja seuraamalla hahmoja yhdistäviä katkoviivoja.
– Kun pelaaja saavuttaa ensimmäisen määrän, hän panee kyseisen kohteen kortin pakan pohjalle.

6

Jos pelaaja ohittaa pelilaudan kortinostoruudun, hänen on otettava pakasta yksi kortti lisää ja käytävä yhdessä ylimääräisessä kohteessa.

5

Les joueurs se déplacent autour du plateau en sautant d'un personnage à l'autre et en suivant les lignes pointillées qui rejoignent les personnages sur la carte.
– Une fois la première destination atteinte, le joueur doit replacer la carte au bas de la pioche.

7

Jos pelaaja ohittaa myrskytuudun, hän menettää yhden heittovuoron.

8

Jos pelaaja päätyy laudankääntöruutuun, pelilauta on käännettävä ympäri ja kaikkien pelaajien on aloitettava uusi peli toisella pallonpuoliskolla.
– Jokaisen pelaajan on palautettava korttinsa pakkaan ja otettava sama määrä kortteja uuden pallonpuoliskon pakasta.

9

Peli jatkuu, kunnes yksi pelaajista on käynyt kaikissa korttinsa osoittamissa kohteissa.

P.S.

Pelistä tulee vieläkin jännittävämpi, jos siihen lisää tämän säännön:

Ensimmäisenä kaikki kohteensa saavuttaneen pelaajan on seurattava muita pelaajia yksitellen.

Kun hän saa jonkun pelaajan kiinni, kyseisen pelaajan on poistettava pelimerkinsä pelilaudalta.

Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa pelin.

Règles du jeu

Pour 2 à 4 joueurs

Voyagez dans les régions du monde et découvrez leurs habitants. Visitez toutes les destinations indiquées sur les cartes choisies pour gagner la partie !

1

Les joueurs choisissent un côté du plateau et prennent uniquement le jeu de cartes correspondant à l'hémisphère du monde choisi.

2

Chaque joueur lance le dé et le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

3

Chaque joueur choisit un point de départ sur la carte (un personnage humain ou animal) et prend 5 cartes dans le paquet de l'hémisphère correspondant.
– Les cartes choisies déterminent les destinations que le joueur doit atteindre pour gagner la partie.

4

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant au nombre de lancers dans la direction de son choix.

6

Un joueur qui passe par la case « Choisir une carte » doit prendre une autre carte dans la pioche, ce qui augmente le nombre de destinations à atteindre.

5

Les joueurs se déplacent autour du plateau en sautant d'un personnage à l'autre et en suivant les lignes pointillées qui rejoignent les personnages sur la carte.
– Une fois la première destination atteinte, le joueur doit replacer la carte au bas de la pioche.

P.S.

Ajoutez cette règle pour rendre le jeu encore plus passionnant :

si vous atteignez toutes vos destinations en premier, vous devez suivre les autres joueurs un par un.

Une fois que vous avez atteint les autres joueurs, ils doivent retirer leur jeton du plateau.

Le dernier joueur restant gagne la partie.

7

Un joueur qui passe par la case «Tempête» doit laisser passer un tour.

8

Si un joueur atterrit sur la case « Retourner le plateau », tous les joueurs doivent retourner le plateau et continuer la partie dans l'autre hémisphère à partir d'un nouveau point de départ.
– Chaque joueur doit remettre ses cartes dans la pioche et prendre le même nombre de cartes dans la pioche du nouvel hémisphère.

9

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne toutes les destinations indiquées sur les cartes.

Πώς παίζεται

Για 2 έως 4 παίκτες

Ταξιδέψτε σε διάφορα μέρη του κόσμου και ανακαλύψτε τους κατοίκους τους. Για να νικήσετε στο παιχνίδι, επισκεφτείτε όλους τους προορισμούς που εμφανίζονται στα χαρτιά τα οποία έχετε τραβήξει!



1

Οι παίκτες επιλέγουν τη μία πλευρά του ταμπλό και παίρνουν μόνο την τράπουλα που αντιστοιχεί στο ημισφαίριο του κόσμου το οποίο έχουν επιλέξει.

2

Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και ξεκινάει πρώτος όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά.

3

Κάθε παίκτης επιλέγει μια αφετηρία στον χάρτη (έναν χαρακτήρα που είναι άνθρωπος ή ζώο) και παίρνει 5 χαρτιά από την τράπουλα του αντίστοιχου επιλεγμένου ημισφαιρίου.
– Τα χαρτιά που τραβάει ο παίκτης καθορίζουν τους προορισμούς στους οποίους πρέπει να φτάσει για να νικήσει στο παιχνίδι.

4

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσες θέσεις όσες καθορίζονται από τη ζαριά του, προς την κατεύθυνση που προτιμά.

5

Οι παίκτες κινούνται γύρω-γύρω στο ταμπλό πηδώντας από χαρακτήρα σε χαρακτήρα και ακολουθώντας τις διάστικτες γραμμές που ενώνουν τους χαρακτήρες στον χάρτη.
– Ο παίκτης, αφού φτάσει στον πρώτο προορισμό, πρέπει να ξαναβάλει το χαρτί κάτω-κάτω στην τράπουλα.

6

Όποιος παίκτης περνάει από τη θέση με την υπόδειξη «Τράβα ένα χαρτί.» πρέπει να πάρει άλλο ένα χαρτί από την τράπουλα, οπότε γίνονται περισσότεροι οι προορισμοί στους οποίους πρέπει να φτάσει.

5

Οι παίκτες κινούνται γύρω-γύρω στο ταμπλό πηδώντας από χαρακτήρα σε χαρακτήρα και ακολουθώντας τις διάστικτες γραμμές που ενώνουν τους χαρακτήρες στον χάρτη.
– Ο παίκτης, αφού φτάσει στον πρώτο προορισμό, πρέπει να ξαναβάλει το χαρτί κάτω-κάτω στην τράπουλα.

7

Όποιος παίκτης περνάει από τη θέση «Καταιγίδα» υποχρεωτικά κάνει τη σειρά του.

7

Όποιος παίκτης περνάει από τη θέση «Καταιγίδα» υποχρεωτικά κάνει τη σειρά του.

8

Αν ένας παίκτης βρεθεί στη θέση με την υπόδειξη «Γύρνα το ταμπλό.», όλοι οι παίκτες πρέπει να στριφογυρίσουν το ταμπλό και να συνεχίσουν το παιχνίδι στο άλλο ημισφαίριο από τη νέα αφετηρία.
– Κάθε παίκτης πρέπει να επιστρέψει τα χαρτιά του στην τράπουλα και να πάρει τον ίδιο αριθμό χαρτιών από την τράπουλα του νέου ημισφαιρίου.

9

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί ώσπου ένας από τους παίκτες να φτάσει σε όλους τους προορισμούς που υποδεικνύονται στα χαρτιά του.

8

Αν ένας παίκτης βρεθεί στη θέση με την υπόδειξη «Γύρνα το ταμπλό.», όλοι οι παίκτες πρέπει να στριφογυρίσουν το ταμπλό και να συνεχίσουν το παιχνίδι στο άλλο ημισφαίριο από τη νέα αφετηρία.
– Κάθε παίκτης πρέπει να επιστρέψει τα χαρτιά του στην τράπουλα και να πάρει τον ίδιο αριθμό χαρτιών από την τράπουλα του νέου ημισφαιρίου.

9

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί ώσπου ένας από τους παίκτες να φτάσει σε όλους τους προορισμούς που υποδεικνύονται στα χαρτιά του.

ΥΓ:

Προσθέστε αυτόν τον κανόνα για να κάνετε το παιχνίδι ακόμη πιο συναρπαστικό:

Αν φτάσετε πρώτοι σε όλους τους προορισμούς σας, πρέπει να ακολουθήσετε τους άλλους παίκτες έναν προς έναν.

Όποτε φτάνετε τους άλλους παίκτες, πρέπει να αφαιρούν το πιόνι τους από το ταμπλό.

Ο τελευταίος παίκτης που απομένει κερδίζει το παιχνίδι.

Kako se igra ova igra

Za 2 do 4 igrača

Putujte regijama svijeta i otkrijte njihove stanovnike. Posjetite sva odredišta prikazana na izvučenim kartama i pobijedite!



1

Igrači odabiru jednu stranu ploče i uzimaju samo onaj špil koji odgovara odabranoj hemisferi svijeta.

2

Svaki igrač jednom baca kockicu, a prvi igra onaj tko dobije najveći broj.

3

Svaki igrač bira početnu točku na karti (ljudski ili životinjski lik) i uzima 5 karata iz špila odgovarajuće odabrane hemisfere.
– Izvučene karte određuju koja odredišta igrač mora doseći da bi pobijedio.

4

Prvi igrač baca kockicu i pomiče se u željenom smjeru onoliko polja koliko pokazuje broj na kockici.

6

Prvi igrač baca kockicu i pomiče se u željenom smjeru onoliko polja koliko pokazuje broj na kockici.

5

Igrači koji prođu pored polja „izvući kartu“ mora uzeti drugu kartu iz špila i tako povećati broj odredišta na koja treba stići.
– Nakon što stigne do prvog odredišta, igrač mora vratiti kartu na dno špila.

P.S.

Dodajte ovo pravilo kako bi igra bila još uzbudljivija:
Ako prvi dodete do svih svojih odredišta, morate slijediti ostale igrače jednog po jednog.

Kada dostignete drugog igrača, on mora ukloniti svoj simbol s ploče. Pobjednik je igrač koji posljednji ostane na ploči.

Játékszabályok

2-4 játékos részére

Utazd be a világ különböző régióit, és fedezd fel a lakosaikat.

Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, utazz el a kihúzott kártyákon szereplő összes célállomásra!

1

A játékosok kiválasztják a tábla egyik oldalát, és ekkor csak a választott féltekének megfelelő kártyapaklit veszik magukhoz.

2

Minden játékos dob a dobókockával, és aki a legnagyobb számot dobja, az kezd.

3

Minden játékos kiválaszt egy kezdőpontot a térképen (egy ember- vagy állatkaraktert), és elvesz 5 kártyát a kiválasztott féltekéhez tartozó pakliból.
– A felhúzott kártyák határozzák meg, hogy a játékosnak mely célállomásokat kell elérnie a játék megnyeréséhez.



4

Az első játékos dob a kockával, és annyi mezőt lép előre tetszőleges irányban, amennyit dobott.

5

A játékosok karakterről karakterre ugrálva mozognak a táblán, és követik a térképen a karaktereket összekötő szaggatott vonalakat.
– Az első célállomás elérése után a játékosnak vissza kell tennie a kártyát a pakli aljára.

6

Annak a játékosnak, aki áthalad a „Húzz egy kártyát” mezőn, húznia kell egy másik kártyát a pakliból, növelve ezzel az elérendő célállomások számát.

5

I giocatori si spostano saltando da un personaggio all'altro e seguendo le linee tratteggiate che uniscono i personaggi stessi sulla mappa di gioco.
– Una volta raggiunta la prima destinazione, il giocatore deve rimettere la carta nel fondo del mazzo.

7

Ha valamelyik játékos áthalad a „Vihar” mezőn, kimarad egy fordulóból.

7

Il giocatore che passa sopra la casella “Tempesta” dovrà rimanere fermo un turno.

8

Ha valamelyik játékos a „Fordítsd meg a táblát” mezőre lép, akkor minden játékosnak meg kell fordítania a táblát, és a játékot a másik féltekén kell folytatnia egy új kiindulási pontról.
– Minden játékosnak vissza kell tennie a kártyáit a pakliba, és ugyanannyi lapot kell felhúznia az új félgömbhöz tartozó pakliból.

8

Se un giocatore arriva sulla casella “Ruota il tabellone”, i giocatori dovranno capovolgere il tabellone e proseguire il gioco nell'altro emisfero da un nuovo punto di partenza.
– Ogni giocatore dovrà rimettere le proprie carte nel mazzo e pescare lo stesso numero di carte dal mazzo del nuovo emisfero.

9

A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem éri a kártyákon feltüntetett összes célállomást.

9

Il gioco proseguirà fino a che uno dei giocatori non avrà raggiunto tutte le destinazioni raffigurate sulle sue carte.

U. i.:

Add hozzá ezt a szabályt, hogy még izgalmasabb legyen a játék:
Ha elsőként éred el az összes célállomásod, egymás után követned kell a többi játékost.
Amikor eléred a többi játékost, le kell venniük a bábujukat a tábláról.
Az a játékos nyeri a játékot, aki utoljára fent marad a táblán.

P.S.

Aggiungi questa regola per rendere il gioco più emozionante:
Se raggiungi tutte le destinazioni per primo, dovrai inseguire gli altri giocatori uno ad uno.
Quando i giocatori vengono raggiunti da te, dovranno rimuovere la propria pedina dal tabellone.
L'ultimo giocatore rimasto vince il gioco.

Come funziona il gioco

Da 2 a 4 giocatori

Attraversa le regioni del mondo e scopri i loro abitanti.

Raggiungi tutte le destinazioni raffigurate sulle carte pescate per vincere il gioco!

1

I giocatori scelgono un lato del tabellone e prendono solo il mazzo di carte corrispondente all'emisfero che hanno scelto.

2

Ogni giocatore lancia il dado e chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco per primo.

3

Ogni giocatore sceglie un punto di partenza sulla mappa (un personaggio umano o un animale) e poi pesca cinque carte dal mazzo dell'emisfero scelto.
– Le carte pescate determineranno le cinque destinazioni che dovrà raggiungere per vincere il gioco.



4

Il primo giocatore lancia il dado e avanza del numero di posizioni pari al punteggio ottenuto con il lancio nella direzione che preferisce.

6

Il giocatore che passa sulla casella “Pescà una carta” dovrà pescare un'altra carta dal mazzo, aumentando il numero di destinazioni da raggiungere.

5

I giocatori si spostano saltando da un personaggio all'altro e seguendo le linee tratteggiate che uniscono i personaggi stessi sulla mappa di gioco.
– Una volta raggiunta la prima destinazione, il giocatore deve rimettere la carta nel fondo del mazzo.

7

Ha valamelyik játékos áthalad a „Vihar” mezőn, kimarad egy fordulóból.

7

Il giocatore che passa sopra la casella “Tempesta” dovrà rimanere fermo un turno.

8

Ha valamelyik játékos a „Fordítsd meg a táblát” mezőre lép, akkor minden játékosnak meg kell fordítania a táblát, és a játékot a másik féltekén kell folytatnia egy új kiindulási pontról.
– Minden játékosnak vissza kell tennie a kártyáit a pakliba, és ugyanannyi lapot kell felhúznia az új félgömbhöz tartozó pakliból.

8

Se un giocatore arriva sulla casella “Ruota il tabellone”, i giocatori dovranno capovolgere il tabellone e proseguire il gioco nell'altro emisfero da un nuovo punto di partenza.
– Ogni giocatore dovrà rimettere le proprie carte nel mazzo e pescare lo stesso numero di carte dal mazzo del nuovo emisfero.

9

A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem éri a kártyákon feltüntetett összes célállomást.

9

Il gioco proseguirà fino a che uno dei giocatori non avrà raggiunto tutte le destinazioni raffigurate sulle sue carte.

U. i.:

Add hozzá ezt a szabályt, hogy még izgalmasabb legyen a játék:
Ha elsőként éred el az összes célállomásod, egymás után követned kell a többi játékost.
Amikor eléred a többi játékost, le kell venniük a bábujukat a tábláról.
Az a játékos nyeri a játékot, aki utoljára fent marad a táblán.

P.S.

Aggiungi questa regola per rendere il gioco più emozionante:
Se raggiungi tutte le destinazioni per primo, dovrai inseguire gli altri giocatori uno ad uno.
Quando i giocatori vengono raggiunti da te, dovranno rimuovere la propria pedina dal tabellone.
L'ultimo giocatore rimasto vince il gioco.

ゲームの進め方

2人から4人用

世界の各地域を旅して、そこに住む人々のことを知ってください。
選んだカードに描かれた目的地をすべて訪れると、ゲームの勝者となります。



1

プレイヤーはボードの片側を選び、選んだ半球に対応するカードパックだけを取ります。

2

各プレイヤーはサイコロを振り、一番大きい数の目を出したプレイヤーから順にプレイします。

3

各プレイヤーは、地図上のスタート地点（人間または動物のキャラクター）を選び、対応する選ばれた半球のパックから5枚のカードを取ります。
- 選んだカードによって、プレイヤーがゲームに勝つために到達しなければならない目的地が決まります。

4

最初のプレイヤーはサイコロを振り、投げた数字と同じ数だけ、プレイヤーの好きな方向にマス目を移動します。

5

プレイヤーは、文字から文字へジャンプし、マップ上の文字をつなげる点線をたどってボードを移動します。
- 最初の目的地に到着したら、プレイヤーはそのカードを山札の一番下に戻さなければなりません。

6

「カードを引く」マス目を通るプレイヤーは、パックから別のカードを取らなければならないため、到達する目的地が増えます。

7

「嵐」のマス目を通るプレイヤーは、手番を失います。

8

プレイヤーが「ボードを裏返す」マス目に止まったら、すべてのプレイヤーはボードを裏返し、新しいスタート地点からもう一方の半球でゲームを続けなければなりません。
- 各プレイヤーは、自分のカードを山札に戻し、新しい半球の山札から同じ枚数のカードを取らなければなりません。

9

ゲームは、一人のプレイヤーがカードに示されたすべての目的地に到達するまで続けられます。

P.S.

補足 次のルールを追加すると、さらにゲームが盛り上がります。

先にすべての目的地に到着した場合は、他のプレイヤーを1人ずつ追いかけていく必要があります。

他のプレイヤーが来たら、プレイヤーは自分のトークンをボードから取り外さなければなりません。

最後に残ったプレイヤーが勝ちです。

게임 방법

2~4인용

세계를 여행하고 그곳의 주민들을 만나보세요.
뽑은 카드에 표시된 모든 지역을 방문하면 게임에서 승리합니다!



1

플레이어는 보드의 한쪽을 선택하고 선택한 반구에 있는 카드만 뽑을 수 있습니다.

2

각 플레이어가 주사위를 굴리고, 그중 가장 높은 숫자가 나온 사람부터 진행합니다.

3

각 플레이어는 맵(인간 또는 동물 캐릭터)에서 출발점을 선택하고 선택한 반구의 카드팩에서 5장의 카드를 뽑습니다.
- 승리하기 위해 도착해야 하는 목적지는 뽑은 카드로 결정됩니다.

4

첫 번째 플레이어가 주사위를 던지고 던져서 나온 숫자만큼 플레이어가 원하는 방향으로 이동합니다.

5

플레이어는 캐릭터 사이를 넘고, 맵에서 캐릭터를 연결하는 점선을 따라 보드판에서 이동할 수 있습니다.
- 첫 번째 목적지에 도달한 플레이어는 카드를 덱의 맨 아래에 두어야 합니다.

6

“카드 뽑기” 칸을 지나친 플레이어는 팩에서 다른 카드를 뽑아야 하므로, 도착해야 하는 목적지가 늘어납니다.

7

“폭풍” 칸을 지나가는 플레이어는 한 턴을 잃습니다.

8

플레이어가 “보드 뒤집기” 칸에 도착하면, 모든 플레이어는 보드를 뒤집어 다른 반구의 새로운 시작점에서 게임을 진행합니다.
- 각 플레이어는 자신의 카드를 덱에 반납하고 새 반구의 덱에서 기존에 갖고 있던 수만큼의 카드를 다시 가져와야 합니다.

9

플레이어 중 한 명이 카드에 표시된 모든 목적지에 도달할 때까지 게임은 계속됩니다.

추신

이 규칙을 추가하면 더욱 재밌게 게임을 즐길 수 있습니다.

모든 목적지에 먼저 도착한 플레이어는 다른 플레이어를 하나씩 따x라가야 합니다.

1등 플레이어에게 따라 잡힌 다른 플레이어는 보드에서 자신의 토큰을 제거합니다.
가장 마지막까지 남은 플레이어가 최종 승리합니다.

Kaip žaisti žaidimą

2-4 žaidėjams

Keliaukite po pasaulio regionus ir atraskite jų gyventojus. Aplankykite visas paskirties vietas, rodomas ant kortelės atrinktų, kad laimėtumėte žaidimą!



1

Žaidėjai pasirenka vieną lentos pusę ir paima tik kortą, atitinkančią pasirinkto pasaulio pusrutulį.

2

Kiekvienas žaidėjas ridena kauliukus ir kiekvienas, kuris ridena didžiausią skaičių, eina pirmas.

3

Kiekvienas žaidėjas pasirenka pradinį tašką žemėlapyje (žmogaus ar gyvūno charakterį) ir paima 5 kortelės iš atitinkamo pasirinkto pusrutulio pakuotės.
– Pasirinktos kortelės lemia, kurias vietas žaidėjas turi pasiekti, kad laimėtų žaidimą.

4

Pirmasis žaidėjas ridena kauliukus ir paeina kiek įmanoma daugiau tarpų, pagal išmestą skaičių, ta kryptimi, kuria žaidėjas nori.

5

Žaidėjai juda aplink lentą šokinėdami nuo veikėjo ant veikėjo ir sekdami punktyrines eilutes, jungiančias simbolius žemėlapyje.
– Pasiekęs pirmąją paskirties vietą, žaidėjas turi įdėti kortelę atgal į kaladės apačią.

6

Žaidėjas, kuris praeina „Pasiimti kortelę“ laukelį, turi pasiimti kitą kortelę iš kaladės, padidindamas pasiekiamų vietų skaičių.

5

Spėlėtąji pārvietojas pa spēles laukumu, lecot no viena tēla uz citu pa punktoto līniju, kas savieno tēlus uz kartes.
– Pēc pirmā galamērķa sasniegšanas spēlētājam ir jānovieto kārta atpakaļ komplekta apakšā.

7

Žaidėjas, kuris praeina audros erdvę, turi praleisti posūkį.

6

Spėlētājam, kurš šķērso laukumu „Paņemt kārti“, ir jāpaņem vēl viena kārta no komplekta, palielinot sasniežamo galamērķu skaitu.

7

Spėlētājam, kurš šķērso laukumu „Vētra“, ir jāizlaiž gājiens.

8

Jei žaidėjas atsiduria „Pasukite lentą“ erdvėje, visi žaidėjai turi pasukti lentą ir tęsti žaidimą kitame pusrutulyje nuo naujo pradinio taško.
– Kiekvienas žaidėjas turi grąžinti savo kortelės į kaladę ir pasiimti tą patį skaičių kortelių iš naujojo pusrutulio kaladės.

9

Žaidimas tęsis, kol vienas iš žaidėjų pasiekis visas kortelėse nurodytas vietas.

P.S.

Pastaba. Pridėkite šią taisyklę, kad žaidimas būtų dar įdomesnis:
Jei pirmiausia pasiekiate visas paskirties vietas, turite sekti kitus žaidėjus po vieną.

Kai kiti žaidėjai pasiekia jus, jie turi pašalinti savo žetonus nuo lentos.

Paskutinis likęs žaidėjas laimi žaidimą.

Kā spēlēt spēli

No 2 līdz 4 spēlētājiem

Apceļojiet pasaules reģionus un iepazīstiet to iedzīvotājus. Lai uzvarētu spēlē, apmeklējiet visus paņemtajās kārtīs redzamos galamērķus!



1

Spēlētāji izvēlas vienu laukuma pusi un paņem tikai to kāršu komplektu, kas atbilst izraudzītajai pasaules puslodei.

2

Katrs spēlētājs met metamo kauliņu, un tas, kurš uzmet vislielāko skaitli, sāk pirmais.

3

Katrs spēlētājs izvēlas sākuma punktu kartē (cilvēka vai dzīvnieka tēlu) un no attiecīgās izraudzītās puslodes komplekta paņem 5 kārtis.
– Paņemtās kārtis nosaka, kuri galamērķi spēlētājam ir jāsasniedz, lai uzvarētu spēlē.

4

Pirmais spēlētājs met metamo kauliņu un pārvietojas tik laukumu uz priekšu, kāds skaitlis ir uzņemts, tādā virzienā, kādā spēlētājs vēlas.

6

Spēlētājam, kurš šķērso laukumu „Paņemt kārti“, ir jāpaņem vēl viena kārta no komplekta, palielinot sasniežamo galamērķu skaitu.

5

Spēlētāji pārvietojas pa spēles laukumu, lecot no viena tēla uz citu pa punktoto līniju, kas savieno tēlus uz kartes.
– Pēc pirmā galamērķa sasniegšanas spēlētājam ir jānovieto kārta atpakaļ komplekta apakšā.

P.S.

P.S. Pievienojiet tālāk aprakstīto noteikumu, lai padarītu spēli vēl aizraujošāku!

Ja kāds spēlētājs sasniedz visus savus galamērķus pirmais, šim spēlētājam ir jāseko citiem spēlētājiem citam pēc cita.

Kad šis spēlētājs ir sasniedzis pārējos spēlētājus, tiem ir jānoņem savs žetons no spēles laukuma.

Spēli uzvar pēdējais atlikušais spēlētājs.

9

Spēle turpināsies, līdz viens no spēlētājiem būs sasniedzis visus uz kārtīm norādītos galamērķus.

8

Ja spēlētājs nonāk laukumā „Apgriezt spēles laukumu“, visiem spēlētājiem ir jāapgriež spēles laukums un jāturpina spēle otrā puslodē no jauna sākuma punkta.
– Katram spēlētājam ir jānoliek kārtis atpakaļ kāršu kavā un jāpaņem tāds pats kāršu skaits no jaunās puslodes komplekta.

Zo speel je het spel

Voor 2 tot 4 spelers

Reis naar allerlei streken van de wereld en leer hun bewoners kennen. Om het spel te winnen moet je alle bestemmingen op de gekozen kaarten bezoeken!



1

De spelers kiezen één kant van het speelveld en nemen alleen het pakje kaarten dat bij het gekozen werelddeel hoort.

2

Iedere speler gooit een dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.

3

Iedere speler kiest een startpunt op de kaart (een mens- of dierfiguur) en neemt 5 kaarten uit de stapel van het bijbehorende gekozen werelddeel.
– De gekozen kaarten bepalen welke bestemmingen de speler moet bereiken om het spel te winnen.

4

De eerste speler gooit de dobbelsteen en gaat net zoveel vakken vooruit als het gegooide aantal, in de door de speler gekozen richting.

5

De spelers verplaatsen zich over het bord door van de ene naar de andere figuur te springen en de stippellijnen te volgen die de figuren op de kaart verbindt.
– Na het bereiken van de eerste bestemming moet de speler de kaart weer onderop de stapel leggen.

6

Een speler die het vak "Kies een kaart" passeert, moet een nieuwe kaart uit de stapel trekken, waardoor het aantal te bereiken bestemmingen stijgt.

7

Een speler die het vak 'Storm' passeert, moet een beurt overslaan.

8

Komt een speler op het vak "Draai het bord om", dan moeten de spelers het bord omdraaien en het spel verder spelen vanaf een nieuw startpunt op het andere werelddeel.
– Alle spelers moeten hun kaarten terugleggen op de stapel en hetzelfde aantal kaarten van de stapel van het nieuwe werelddeel pakken.

9

Het spel gaat door totdat één van de spelers alle bestemmingen op de kaarten heeft bereikt.

P.S.

P.S. Met deze regel maak je het spel een tikkeltje spannender:
Als je als eerste al je bestemmingen bereikt, moet je de andere spelers één voor één achtervolgen.
Als je de andere spelers weet bij te halen, moeten ze hun fiche van het bord afhalen.
Degene die als laatste overblijft, wint!

Slik spiller du

For 2-4 spillere

Reis rundt i verden og møt andre mennesker og kulturer. Besøk alle reisemålene som vises på de utvalgte kortene for å vinne spillet!



1

Spillerne velger den ene siden av brettet og tar bare fra den kortstokken som tilsvarer den valgte halvkulen.

2

Hver spiller kaster terningen og den som får det høyeste tallet starter.

3

Hver spiller velger et startpunkt på kartet (menneske- eller dyrefigur) og tar 5 kort fra bunken med den tilsvarende valgte halvkule.
– Kortene som velges avgjør hvilke destinasjoner spilleren må nå for å vinne spillet.

4

Spilleren som starter kaster terningen og flytter så mange felter som terningen viser i den retningen spilleren selv ønsker.

5

Spillerne flytter rundt på brettet ved å hoppe fra figur til figur og følge de prikkede linjene som binder figurene sammen på kartet.
– Etter å ha nådd det første målet, må spilleren legge kortet tilbake i bunnen av kortstokken.

6

En spiller som passerer «Velg et kort»-feltet, må ta et kort fra bunken, dermed øker antall mål som skal nås.

7

En spiller som passerer «Storm»-feltet må stå over en runde.

8

Hvis en spiller lander på «Snu brettet»-feltet, må alle spillerne snu brettet og fortsette spillet på den andre halvkulen fra et nytt startpunkt.
– Hver spiller må legge tilbake kortene sine i kortstokken og ta det samme antall kort fra kortstokken på den nye halvkulen.

9

Spillet fortsetter til en av spillerne har nådd alle målene som vises på kortene.

P.S.

P.S. Legg til denne regelen for å gjøre spillet enda mer spennende:
Hvis du når alle destinasjonene først, må du følge de andre spillerne én etter én.
Når du når en av de andre spillerne, må den spilleren fjerne brikken sin fra brettet.
Den siste spilleren på brettet vinner spillet.

Zasady gry

Gra dla 2 do 4 graczy

Podróżuj po różnych zakątkach świata i poznawaj ich mieszkańców. Aby wygrać, odwiedź wszystkie miejsca wskazane na wylosowanych kartach!

1

Gracze wybierają jedną stronę planszy i używają tylko talii kart odpowiadającej półkuli, którą wybrali.

2

Każdy z graczy rzuca kostką, a osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, zaczyna grę.

3

Każdy z graczy wybiera punkt startowy na mapie (postać człowieka lub zwierzęcia) i bierze 5 kart z talii odpowiadającej wybranej półkuli.
– Wylosowane karty decydują o celach podróży, do których gracz musi dotrzeć, aby wygrać grę.



4

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek w wybranym przez siebie kierunku o tyle pól, ile wskazuje kostka.

5

Gracze poruszają się po planszy, przechodząc od postaci do postaci i podążając za przerywanymi liniami łączącymi postaci na mapie.
– Po dotarciu do pierwszego celu podróży gracz odkłada kartę na spód talii.

6

Gracz, który przejdzie obok pola „Pobierz kartę”, musi wziąć kolejną kartę z talii, zwiększając tym samym liczbę swoich celów podróży.

5

Os jogadores deslocam-se à volta do tabuleiro saltando de personagem para personagem e seguindo as linhas ponteadas que unem as personagens no mapa.
– Depois de chegar ao primeiro destino, o jogador tem de voltar a colocar a carta no fundo do baralho.

4

O primeiro jogador lança o dado e avança o número de espaços que sair no dado, na direção de preferência do jogador.

7

Gracz, który przejdzie obok pola „Burza”, traci kolejkę.

7

Um jogador que passe no espaço “Storm” (“Tempestade”) tem de perder uma vez.

8

Gdy któryś gracz stanie na polu „Odwróć planszę”, trzeba odwrócić planszę na drugą stronę i wszyscy kontynuują grę na drugiej półkuli z nowych punktów startowych.
– Każdy gracz odkłada swoje karty do talii i bierze taką samą liczbę kart z talii dla nowej półkuli.

8

Se um jogador ficar no espaço “Turn the board” (“Rodar o tabuleiro”), todos os jogadores devem rodar o tabuleiro e continuar o jogo no outro hemisfério a partir de um novo ponto de partida.
– Cada jogador deve voltar a colocar as cartas no baralho e tirar o mesmo número de cartas do baralho do novo hemisfério.

9

Gra trwa do momentu, gdy któryś z graczy dotrze do wszystkich celów podróży wskazanych na jego kartach.

9

O jogo continua até um dos jogadores ter atingido todos os destinos indicados nas cartas.

P.S.

Dodaj tę zasadę, aby uczynić grę jeszcze bardziej ekscytującą:
Po dotarciu do wszystkich celów podróży złap kolejno każdego z pozostałych graczy.
Złapany przez Ciebie gracz zabiera swój pionek z planszy.
Wygrywa gracz, który pozostanie na planszy jako jedyny.

Nota!

Nota: Acrescente esta regra para tornar o jogo ainda mais emocionante:

Se chegar primeiro a todos os seus destinos, deve seguir os outros jogadores um a um.

Quando os outros jogadores são alcançados por si, têm de retirar a respetiva ficha do tabuleiro.

O último jogador a ficar ganha o jogo.

Como jogar

Para 2 a 4 jogadores

Visite todos os destinos apresentados nas cartas retiradas para ganhar o jogo! Os jogadores escolhem um lado do tabuleiro e só tiram o baralho de cartas correspondente ao hemisfério do mundo escolhido.

1

Os jogadores escolhem um lado do tabuleiro e só tiram o baralho de cartas correspondente ao hemisfério do mundo escolhido.

2

Cada jogador lança o dado e quem tirar o número mais alto é o primeiro a avançar.

3

Cada jogador escolhe um ponto de partida no mapa (uma personagem humana ou um animal) e tira 5 cartas do baralho do hemisfério correspondente escolhido.
– As cartas retiradas determinam os destinos que o jogador tem de alcançar para ganhar o jogo.



6

Um jogador que passe pelo espaço “Pick a card” (“Retire uma carta”) tem de tirar outra carta do baralho, aumentando o número de destinos a atingir.

5

Os jogadores deslocam-se à volta do tabuleiro saltando de personagem para personagem e seguindo as linhas ponteadas que unem as personagens no mapa.
– Depois de chegar ao primeiro destino, o jogador tem de voltar a colocar a carta no fundo do baralho.

4

O primeiro jogador lança o dado e avança o número de espaços que sair no dado, na direção de preferência do jogador.

7

Gracz, który przejdzie obok pola „Burza”, traci kolejkę.

7

Um jogador que passe no espaço “Storm” (“Tempestade”) tem de perder uma vez.

8

Gdy któryś gracz stanie na polu „Odwróć planszę”, trzeba odwrócić planszę na drugą stronę i wszyscy kontynuują grę na drugiej półkuli z nowych punktów startowych.
– Każdy gracz odkłada swoje karty do talii i bierze taką samą liczbę kart z talii dla nowej półkuli.

8

Se um jogador ficar no espaço “Turn the board” (“Rodar o tabuleiro”), todos os jogadores devem rodar o tabuleiro e continuar o jogo no outro hemisfério a partir de um novo ponto de partida.
– Cada jogador deve voltar a colocar as cartas no baralho e tirar o mesmo número de cartas do baralho do novo hemisfério.

9

Gra trwa do momentu, gdy któryś z graczy dotrze do wszystkich celów podróży wskazanych na jego kartach.

9

O jogo continua até um dos jogadores ter atingido todos os destinos indicados nas cartas.

Cum se joacă

Pentru 2 sau 4 jucători

Călătoriți prin regiunile lumii și descoperiți locuitorii acestora.
Vizitați toate destinațiile indicate pe cartonașele alese pentru a câștiga jocul!

1

Jucătorii aleg o parte a tablei și iau doar pachetul de cartonașe corespunzător emisferei lumii alese.

2

Fiecare jucător aruncă zarurile și cine nimerește cel mai mare număr începe jocul.

3

Fiecare jucător alege un punct de plecare de pe hartă (un personaj uman sau animal) și ia 5 cărți din ambalajul emisferei selectate.
– Cărțile selectate determină destinațiile pe care jucătorul trebuie să le atingă pentru a câștiga jocul.



4

Primul jucător aruncă zarurile și se deplasează numărul de spații corespunzător numărului indicat de zar, în direcția pe care o preferă jucătorul.

5

Jucătorii se deplasează pe tablă sărind de la personaj la personaj și urmărind liniile punctate care unesc personajele pe hartă.
– După ce a ajuns la prima destinație, jucătorul trebuie să pună cartea înapoi în partea de jos a pachetului.

6

Un jucător care trece prin spațiul „Alege o carte” trebuie să ia o altă carte din pachet, mărinđ numărul de destinații ce trebuie atins.

7

Un jucător care trece prin spațiul „Furtună” trebuie să stea o tură.

8

Dacă un jucător aterizează în spațiul „Rotiți tabla”, toți jucătorii trebuie să întoarcă tabla și să continue jocul în cealaltă emisferă de la un nou punct de plecare.
– Fiecare jucător trebuie să returneze cărțile în pachet și să ia același număr de cărți din pachetul noii emisfere.

9

Jocul va continua până când unul dintre jucători va ajunge la toate destinațiile indicate pe cărți.

P.S.

Adăugați această regulă pentru ca jocul să fie și mai interesant:

Dacă ajungeți primul la toate destinațiile, trebuie să-i urmăriți pe ceilalți jucători, unul câte unul.

Când ajungeți la ceilalți jucători, aceștia trebuie să își scoată piesa de pe tablă.

Câștigă ultimul jucător rămas în joc.

Pravila igre

Za 2 do 4 igrača

Putujte regionima u svetu i otkrijte njihove stanovnike.
Da biste pobedili u igri, posetite sve destinacije prikazane na izvučenim karticama!

1

Igrači biraju jednu stranu table i uzimaju samo špil karata koji odgovara hemisferi izabranog sveta.

2

Svaki igrač baca kartice i igrač koji dobije najveći broj igra prvi.

3

Svaki igrač bira početnu tačku na mapi (ljudski ili životinjski lik) i uzima 5 kartica iz špila za odgovarajuću izabranu hemisferu.
– Izabrane kartice određuju na koje destinacije igrač mora da ode da bi pobedio u igri.



4

Prvi igrač baca kockice i pomera se za broj polja koji pokazuju kockice, u smeru koji igrač izabere.

5

Igrači se kreću na tabli skakanjem od lika do lika i prateći isprekidane linije koje spajaju likove na mapi.
– Kada dođe do prve destinacije, igrač mora da vrati kartice na dno špila.

6

Igrač koji prođe pored polja „Uzmi karticu” mora da uzme još jednu karticu sa špila i tako poveća broj destinacija koje treba da obide.

7

Igrač koji prođe pored polja „Oluja” mora da preskoči krug.

8

Ako igrač stane na polje „Okreni tablu”, svi igrači moraju da okrenu tablu i nastave sa igrom na drugoj hemisferi od nove početne tačke.
– Svaki igrač mora da vrati svoje karte u špil i uzme isti broj karata iz špila za novu hemisferu.

9

Igra će trajati dok jedan od igrača ne dođe do svih destinacija prikazanih na kartama.

P.S.

Dodajte ovo pravilo da bi igra bila još uzbudljivija:

Ako stignete prvi do svih destinacija, morate da pratite druge igrače jednog po jednog.

Kada dođete do drugih igrača, moraju da sklone svoj žeton sa table.

Pobednik je poslednji igrač koji ostane u igri.

Правила игры

Для 2-4 игроков

Путешествуйте по регионам мира и знакомьтесь с их жителями. Посетите все направления, изображенные на картах, чтобы выиграть игру!

1

Игроки выбирают одну сторону доски и берут только набор карт, соответствующий выбранному полушарию мира.

2

Каждый игрок бросает по одному кубику, и тот, кто выбросит наибольшее число очков, начинает игру.

3

Каждый игрок выбирает отправную точку на карте (человеческий или животный персонаж) и берет 5 карточек из колоды соответствующего выбранного полушария.
– Выбранные карты определяют, до какого поля игрок должен добраться, чтобы выиграть игру.



4

Первый игрок бросает кубик и перемещается на столько полей, сколько очков на кубике выброшено, в направлении, выбранном игроком.

P.S.

Добавьте это правило, чтобы сделать игру еще более захватывающей:

Если вы достигнете всех своих целей первым, вы должны преследовать других игроков, одного за другим.

Когда вы догоняете другого игрока, тот должен удалить свою фишку с доски.

Побеждает последний оставшийся игрок.

9

Игра будет продолжаться до тех пор, пока один из игроков не достигнет всех пунктов назначения, показанных на картах.

6

Игрок, который проходит мимо поля «Выбери карту», должен взять еще одну карту из колоды, увеличивая количество пунктов назначения.

5

Игроки перемещаются по доске, прыгая от персонажа к персонажу и следуя пунктирным линиям, которые соединяют персонажи на карте.
– После достижения первого пункта назначения игрок должен положить карту обратно в нижнюю часть колоды.

7

Игрок, который проходит мимо поля «Буря», должен пропустить ход.

8

Если игрок попадет на поле «Повернуть доску», все игроки должны повернуть доску и продолжить игру в другом полушарии с новой отправной точки.

– Каждый игрок должен вернуть свои карты в колоду и взять одинаковое количество карт из колоды нового полушария.



Så här spelar du

För 2-4 spelare

Res runt i världen och upptäck dess många olika invånare. Besök alla destinationer som visas på de kort du drar för att vinna spelet!

1

Spelarna väljer en sida av spelplanen och tar endast den kortlek som motsvarar valt halvklot.

2

Varje spelare slår en tärning och den som slår högst börjar.

3

Varje spelare väljer en startpunkt på kartan (en figur av en människa eller ett djur) och drar 5 kort från lekeñ med aktuellt halvklot.
– De kort man drar avgör vilka destinationer som spelaren måste nå för att vinna spelet.



4

Den spelare som börjar slår tärningen och flyttar sin pjäs så många steg som tärningen visar, i önskad riktning.

5

Spelarna förflyttar sig på spelbrädet genom att hoppa från figur till figur och följa de streckade linjerna som förbinder figurerna på kartan.
– När du har nått den första destinationen ska du lägga tillbaka det aktuella kortet underst i korthögen.

6

En spelare som passerar rutan "Ta upp ett kort" måste plocka upp ännu ett kort från högen och får på så vis ytterligare en destination som hen måste nå för att vinna.

7

En spelare som passerar rutan "Storm" måste stå över sin tur.

8

Landar någon av spelarna på "Vänd på spelplanen" måste alla spelare vända spelplanen och fortsätta spelet på det andra halvklotet från en ny startpunkt.

– Varje spelare måste lägga tillbaka sina kort i kortleken och sedan ta samma antal kort från kortleken för det nya halvklotet.



9

Spelet fortsätter tills en av spelarna har nått alla destinationer som visas på hans kort.

P.S.

För ett ännu mer spännande spel kan du lägga till den här regeln: Om du når alla dina destinationer först av spelarna, måste du följa efter de andra spelarna en efter en.

När du har nått en annan spelare, måste hen ta bort sin pjäs från spelplanen. Följ sedan efter nästa motspelare på samma sätt.

Den spelare som är sist kvar på spelplanen vinner spelet.

Navodila za igro

Za 2 do 4 igralce

Potujte po različnih delih sveta in odkrivajte, kdo so njihovi prebivalci. Za zmago v igri, moraš obiskati vse destinacije, ki so prikazane na karti izbrane poloble!

1

Igralci izberejo eno stran plošče in vzamejo samo paket kart, ki ustreza izbrani polobli.

2

Vsak igralec vrže kocko in, kdor vrže najvišje število, začne prvi.

3

Vsak igralec izbere začetno točko na zemljevidu (človeški ali živalski lik) in vzame 5 kart iz paketa kart, ki ustreza izbranemu delu sveta.
– Izbrane karte določajo, katere cilje mora igralec doseči, da zmaga v igri.



4

Prvi igralec vrže kocke in se pomakne v zeleno smer za toliko polj, kot kaže število na kocki.

5

Igralci se premikajo po plošči tako, da sledijo črtkanim črtam, ki povezujejo zemljevid, in tako skačejo od lika do lika.
– Ko igralec doseže prvi cilj, mora dati karto nazaj na dno kupa kart.

6

Igralec, ki gre mimo simbola karte v roki, mora vzeti še eno karto s kupa, s čimer poveča število ciljev, ki jih mora doseči.

5

Hráči sa na hracej doske presúvajú tak, že skáču z jednej postavičky na druhú po bodkovaných čiarach, ktoré spájajú postavičky na mape.
– Po dosiahnutí prvej destinácie musí hráč vrátiť kartu späť na spodok kôpky.

7

Igralec, ki gre mimo simbola nevihtnega oblaka, ne sme vzeti karte s kupa.

7

Hráč, ktorý prechádza políčkom „búrka“, musí vynechať kolo.

8

Če igralec pristane na simbolu vrteče zemlje, morajo vsi igralci zamenjati igralno ploščo nadaljevati igro na drugi polobli z novega začetnega mesta.
– Vsak igralec mora vrniti svoje karte v komplet in vzeti enako število kart iz kompleta nove poloble.

8

Ak hráč zastane na políčku „otočte hraciu dosku“, všetci hráči musia otočiť hraciu dosku a pokračovať v hre na druhej pologuli z nového štartovacieho bodu.
– Každý hráč musí vrátiť svoje karty do balíčka a zobrať si rovnaký počet kariet z balíčka pre novú pologúľu.

9

Igra se nadaljuje, dokler eden od igralcev ne doseže vseh ciljev, prikazanih na kartah.

9

Hra pokračuje, kým jeden z hráčov nedosiahne všetky destinácie zobrazené na kartách.

P.S.

Da bo igra še zanimivejša, dodajte to pravilo:
Prvi igralec, ki doseže vse svoje cilje, mora slediti drugim igralcem enemu za drugim.
Ko igralec doseže druge igralce, morajo ti odstraniti svojo igralno figuro plošče.
Zmaga tisti, ki zadnji ostane v igri.

P.S.

Pridajte toto pravidlo pre ešte napínavejšiu hru:
Ak ako prvý navštívite všetky svoje destinácie, musíte postupne sledovať ostatných hráčov.
Keď sa dostanete k nejakému hráčovi, musí svoju figúrku odstrániť z hracej dosky.
Hru vyhráva hráč, ktorý zostane ako posledný.

Pravidlá hry

Pre 2 až 4 hráčov

Cestujte do rôznych regiónov sveta a objavte ich obyvateľov. Navštívte všetky destinácie zobrazené na vybraných kartách a vyhrajte!

1

Hráči si vyberú jednu stranu hracej dosky a zoberú si len jeden balíček kariet, ktorý zodpovedá poglobi zvoleného sveta.

2

Každý hráč hádže kockou a ten, kto hodí najvyššie číslo, ide prvý.

3

Každý hráč si vyberie štartovací bod na mape (ľudská alebo zvieracia postavička) a zoberie si 5 kariet z balíčka príslušnej vybranej pologule.
– Vybrané karty určujú, ktoré destinácie musí hráč navštíviť, aby vyhral.



4

Prvý hráč hodí kockou a posunie sa o toľko miest, aké číslo mu padlo, v smere, ktorý hráč preferuje.

6

Hráč, ktorý prechádza políčkom „zober si kartu“, si musí zobrať ďalšiu kartu z kôpky, čím sa zvýši počet destinácií, kam sa má dostať.

5

Hráči sa na hracej doske presúvajú tak, že skáču z jednej postavičky na druhú po bodkovaných čiarach, ktoré spájajú postavičky na mape.
– Po dosiahnutí prvej destinácie musí hráč vrátiť kartu späť na spodok kôpky.

7

Pridajte toto pravidlo pre ešte napínavejšiu hru:
Ak ako prvý navštívite všetky svoje destinácie, musíte postupne sledovať ostatných hráčov.
Keď sa dostanete k nejakému hráčovi, musí svoju figúrku odstrániť z hracej dosky.
Hru vyhráva hráč, ktorý zostane ako posledný.

Oyunun oynanması

2-4 oyuncu için

Oyunu kazanmak için seçilen kartlarda gösterilen tüm hedefleri ziyaret edin! Oyuncular panonun bir yanını seçer ve sadece dünyanın seçtikleri yarım küresine karşılık gelen kart destesini alır.



1

Oyuncular panonun bir yanını seçer ve sadece dünyanın seçtikleri yarım küresine karşılık gelen kart destesini alır.

2

Her oyuncu bir zar atar ve en yüksek sayıyı atan oyuna ilk başlar.

3

Her oyuncu harita üzerinde bir başlangıç noktası seçer (insan veya hayvan karakteri) ve ilgili seçilmiş yarım küre destesinden 5 kart alır.
– Seçilen kartlar, oyunu kazanmak için oyuncunun hangi varış noktalarına ulaşması gerektiğini belirler.

4

İlk oyuncu zarı atar ve oyuncunun tercih ettiği yönde atılan sayı kadar hane ilerler.

5

Oyuncular karakterden karaktere atlayarak ve haritadaki karakterleri birleştiren noktalı çizgileri izleyerek panoda hareket ederler.
– İlk hedefe ulaştıktan sonra, oyuncu kartı destenin altına geri koymalıdır.

6

“Bir kart seçin” alanından geçen bir oyuncu başka bir kartı paketten alır ve ulaşması gereken hedef sayısı artar.

5

Gravci ruhaються na doşci від фігури до фігури за пунктирними лініями, які з'єднують фігури на карті.
– Після досягнення першого пункту призначення гравець має повернути картку на дно колоди.

7

“Fırtına” alanından geçen bir oyuncu bir tur atlama-lıdır.

7

Gравець, який попадає на поле «Шторм», має пропустити свою чергу ходити.

8

Oyuncu “Panoyu çevir” alanına gelirse, tüm oyuncular panoyu çevirmeli ve oyunu diğer yarı kürede yeni bir başlangıç noktasından devam ettirmelidir.
– Her oyuncu, kartlarını desteye geri koymalı ve yeni yarım kürenin destesinden aynı sayıda kart almalıdır.

8

Якщо гравець попадає на поле «Поверни дошку», всі гравці мають повернути дошку навколо і продовжити гру в іншій півкулі з нової startової точки.
– Кожен гравець має повернути свої картки в колоду і взяти таку саму кількість карток з колоди нової півкулі.

9

Oyun, oyunculardan biri kartlarda gösterilen tüm varış noktalarına ulaşana kadar devam eder.

9

Гра триває до тих пір, поки один з гравців не досягне всіх пунктів призначення, зазначених на картках.

NOT:

Oyunu daha da heyecanlı hale getirmek için bu kuralı ekleyin:

Tüm varış noktalarına önce ulaşırsanız, diğer oyuncuları birer birer takip etmelisiniz.

Diğer oyunculara ulaştığınızda, ulaştığınız oyuncu piyonunu panodan çıkarmalıdır.

Kalan son oyuncu oyunu kazanır.

Примтка

Додайте це правило, щоб зробити гру ще більш захоплюючою:

якщо досягаєте всіх своїх пунктів призначення першим, маєте супроводжувати інших гравців один за одним.

Коли інші гравці дійдуть до вас, вони мають видалити свою фішку з дошки.

Перемагає останній гравець, який залишився.

Як грати в гру

Для 2-4 гравців

Подорожуйте регіонами світу і відкрийте для себе їх мешканців. Відвідайте всі напрямки, показані на вибраних картах, щоб виграти гру!

1

Гравці обирають одну сторону дошки і беруть лише ту колоду карток, що відповідає півкулі обраного світу.

2

Кожен гравець кидає кубики і той, хто викине найбільше число, ходить першим.

3

Кожен гравець вибирає точку старту на карті (фігура людини або тварини) і бере 5 карт з колоди відповідної вибраної півкулі.
– Вибрані карти визначають, яких місць гравець має дістатися, щоб виграти гру.

4

Перший гравець кидає кубики і рухається на стільки полів, скільки випадає на кубіку, у напрямку, який вибрав сам гравець.

6

Гравець, який попадає на поле «Узяти картку», має взяти іншу картку з колоди, і збільшує кількість пунктів призначення, на які потрібно прийти.

5

Гравці рухаються на дошці від фігури до фігури за пунктирними лініями, які з'єднують фігури на карті.
– Після досягнення першого пункту призначення гравець має повернути картку на дно колоди.

7

Гравець, який попадає на поле «Шторм», має пропустити свою чергу ходити.

9

Гра триває до тих пір, поки один з гравців не досягне всіх пунктів призначення, зазначених на картках.



Here we grow™

[stokke.com](https://www.stokke.com)

STOKKE AS | PO. Box 707, N-6001 Ålesund, Norway
STOKKE LLC | 262 Harbor Drive, 3rd Floor, Stamford, CT, 06902. USA | Call us: +1 877-978-6553