

ENGLISH

LATTJO kalaha game

Numbers of players:

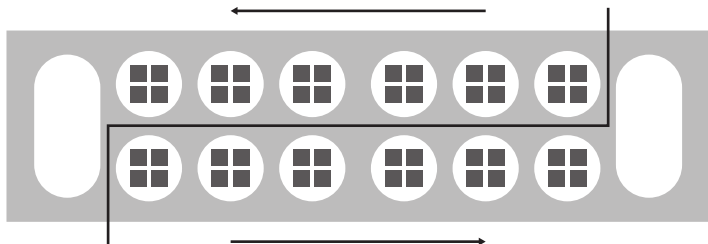
2 players

Content:

48 cubes

Goal of the game:

Collect as many cubes as possible in your "Store".



How to play:

Each player sits on opposite sides of the board, facing six round cups and one large oblong cup to the right; this is their own cups and "Store". Each player gets 24 cubes and fills each of their cups with 4 cubes.

The players toss a coin to see who goes first.

The first player starts by choosing a cup on their side of the board and removes all the cubes. Then, moving anticlockwise, the player drops one cube in each cup that follows including the player's own "Store", but not in the opponent's Store. If this is the player's last cube in their own "Store", they get another turn. Otherwise, it's the next player's turn.

How to win:

If a player's last cube lands in an empty cup on their own side of the board, the player captures this cube, plus all the cubes in the opposite cup on the opponent's side - and puts them all in their own "Store".

The game ends when one player's cups are completely empty. When this happens, the player who still has cubes on their side keeps them and puts them in their own "Store".

The players count their cubes. The player with the most cubes in their "Store" wins.



Design and Quality
IKEA of Sweden

DEUTSCH

LATTJO kalaha-spiel

Anzahl Mitspieler:

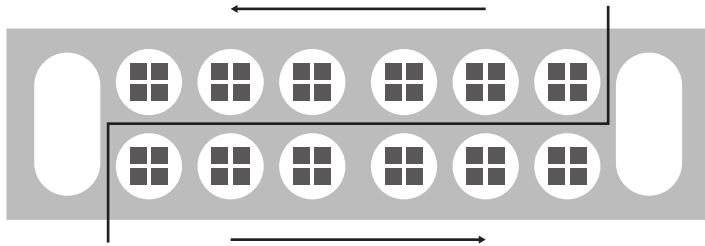
2 Mitspieler

Enthält:

48 Spielsteine

Spielziel:

So viele Steine wie möglich in der eigenen Gewinnmulde(kalaha) zu sammeln.



Spielregeln:

Das Spielbrett mit den Längsseiten zueinander zwischen die Mitspieler stellen. Jeder Spieler hat dann die eigenen 6 Mulden und rechts seine große Sammelmulde kalaha vor sich. Jeder Spieler bekommt 24 Spielsteine und legt 4 Spielsteine in jede Mulde.

Der erste Spieler wird z. B. durch Werfen einer Münze ermittelt.

Der beginnende Spieler nimmt alle Spielsteine aus einer beliebigen Mulde auf seiner Seite und legt sie dann entgegen dem Uhrzeigersinn (beginnend mit der Mulde rechts von der geleerten Mulde) einzeln jeweils in eine Mulde inkl. der eigenen kalaha, aber nicht in die kalaha des Gegners. Sollte der letzte Spielstein in der eigenen kalaha landen, hat man einen weiteren Zug. Ansonsten ist der nächste Spieler dran.

Wie man gewinnt:

Wenn der letzte Spielstein eines Spielers in einer leeren Mulde auf der eigenen Seite landet, darf er diesen Spielstein und alle Spielsteine behalten, die der Gegner in der gegenüberliegenden Mulde hat, und in seine Kalaha legen.

Das Spiel ist abgeschlossen, wenn alle Mulden auf einer Seite vollständig geleert sind. Dann darf der Spieler, der noch Spielsteine auf seiner eigenen Seite hat, diese behalten und in seine Kalaha legen.

Jeder Mitspieler zählt nun seine Spielsteine. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel.

FRANÇAIS

LATTJO jeu de kalaha

Nombre de joueurs :

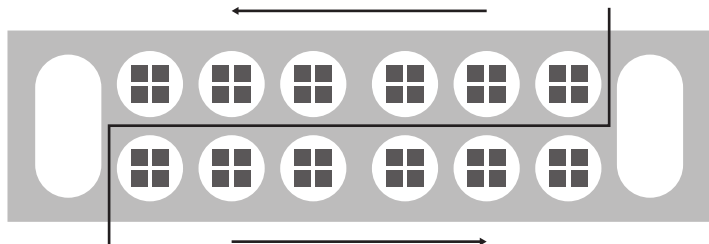
2 joueurs

Contenu :

48 pions

But du jeu :

Collecter autant de pions que possible dans son "magasin".



Déroulement du jeu :

Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau, chacun ayant face lui à six petits creux et un grand creux à sa droite appelé le "magasin", qui sont les siens pour la durée de la partie. Chaque joueur dispose de 24 pions et remplit chacun de ses creux avec 4 pions.

Les joueurs tirent au sort celui d'entre eux qui débute la partie.

Le joueur qui commence choisit un creux de son côté du plateau et en retire tous les pions. Puis, en progressant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, il dépose un pion dans chacun des creux suivant le creux vide, y compris son propre "magasin", mais jamais dans le "magasin" de son adversaire. Si le dernier pion du joueur se retrouve dans son propre "magasin", il joue une nouvelle fois. Dans le cas contraire, c'est à son adversaire de jouer.

Pour gagner :

Si le dernier pion d'un joueur se retrouve dans un creux vide, de son propre côté du plateau, ce joueur prend ce pion ainsi que tous les autres pions du creux opposé, situé sur le côté du plateau de son adversaire, pour les déposer dans son propre "magasin".

Le jeu prend fin quand les creux d'un joueur sont tous entièrement vides. Quand cela se produit, le joueur qui a encore des pions dans les creux de son côté du plateau les conserve et les place dans son propre "magasin".

Les deux joueurs comptent alors leurs pions, et le joueur qui a le plus grand nombre de pions est le gagnant.



Design and Quality
IKEA of Sweden

NEDERLANDS

LATTJO kalahaspel

Aantal spelers:

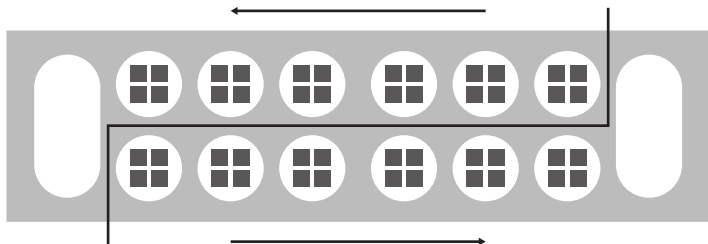
2 spelers

Inhoud:

48 stenen

Doel van het spel:

Verzamel zoveel mogelijk stenen in je eigen kuil (kalaha).



Het spel gaat als volgt:

Het speelbord wordt zo tussen de spelers in geplaatst dat de brede zijde van het bord naar hen toe staat. Iedere speler heeft dan zijn eigen 6 kuilen voor zich en een grote, rechthoekige kuil, de kalaha, rechts. Iedere speler krijgt 24 stenen en legt 4 stenen in elke kuil.

De spelers loten wie er mag beginnen.

Degene die mag beginnen, haalt alle stenen uit een willekeurige kuil aan zijn kant en legt ze, 1 voor 1, in een kuil, te beginnen in de dichtstbijzijnde kuil rechts (rechtsom) inclusief de eigen kalaha, maar niet in de kalaha van de tegenstander. Als de laatste steen in de eigen kalaha komt, mag je een extra beurt. Anders is de andere speler aan de beurt.

Hoe je wint:

Als de laatste steen van een speler in een lege kuil aan de eigen kant van het speelbord komt, mag de speler die steen pakken evenals alle stenen die in de tegenoverliggende kuil van de tegenstander liggen - en die in zijn eigen kalaha leggen.

Het spel is afgelopen als alle kuilen aan 1 kant van het speelbord helemaal leeg zijn. Wanneer dat gebeurt, mag de speler die nog stenen aan zijn kant heeft, deze houden en ze in zijn kalaha leggen.

Iedere speler telt nu zijn stenen en degene met de meeste stenen in zijn kalaha wint.

DANSK

LATTJO kalaha-spil

Antal spillere:

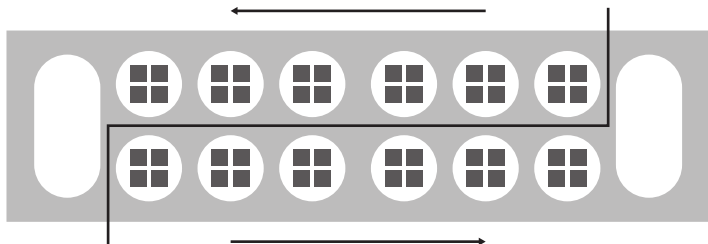
2 spillere

Indeholder:

48 kugler

Det gælder om:

At samle så mange kugler i dine "huller" som muligt.



Sådan spiller man:

Spillerne sidder overfor hinanden med spillebrættet imellem sig. Hver spiller råder over 6 små runde forbybninger og den store aflange forbybning til højre. Hver spiller får 24 kugler og kommer 4 kugler i hver af sine små forbybninger.

Spillerne trækker lod om, hvem der skal begynde.

Den første spiller tager alle kuglerne fra en af de små forbybninger på sin egen side og fordeler dem med 1 kugle i hver af de efterfølgende forbybninger i retning mod uret. Der lægges også 1 kugle i ens egen store forbybning og i modstanderens små forbybninger, men aldrig i modstanderens store forbybning. Hvis den sidste kugle ender i ens egen store forbybning, får man 1 ny tur. Ellers er det næste spillers tur.

Sådan vinder man:

Hvis den sidste kugle ender i en af ens egne små forbybninger, og den er tom, tager man både denne kugle og modstanderens kugler i forbybningen overfor og lægger dem alle i sin egen store forbybning.

Spillet er slut, når den ene spillers små forbybninger er tomme. Den spiller, der endnu har kugler i sin række, lægger dem i sin egen store forbybning.

Spillerne tæller deres kugler. Den spiller, der har flest kugler i sin store forbybning, har vundet.



Design and Quality
IKEA of Sweden

ÍSLENSKA

LATTJO kalahaspil

Fjöldi leikmanna

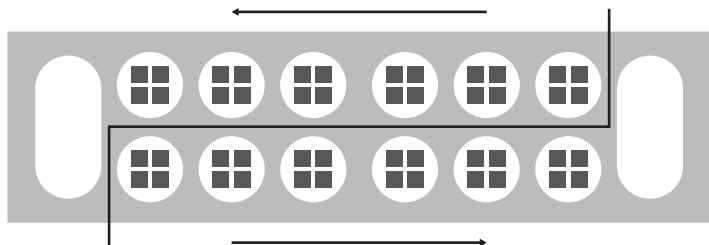
2 leikmenn

Innihald:

48 teningar

Markmið leiksins:

Safnaðu eins mörgum teningum og þú getur í "Geymsluna" þína.



Gangur leiksins:

Einn leikmaður situr við hvorn enda borðsins, með 6 holur fyrir framan sig og eina ílanga holu til hægri. Þetta eru holurnar og "Geymslan" fyrir þann leikmann. Hver leikmaður fær 24 spilateninga og setur 4 í hverja holu.

Leikmenn kasta upp á hver byrjar.

Leikmaðurinn sem byrjar hefur leikinn með því að velja eina af sínum holum og fjarlægir alla teningana úr þeirri holu. Síðan fer hann rangsælis og setur einn tening í hverja holu sem á eftir kemur, líka í "Geymsluna" sína en ekki í "Geymslu" andstæðingsins. Ef síðasti teningurinn lendir í "Geymslunni" fær leikmaðurinn að gera aftur, annars er komið að andstæðingnum.

Svona vinnur þú:

Ef síðasti spilateningur leikmanns lendir í tómri holu á hlið viðkomandi fær sá leikmaður teninginn og þá teninga sem eru í holunni á móti hjá andstæðingnum - þessir teningar fara í "Geymsluna" hjá leikmanninum.

Leikurinn er búinn þegar allar holur eru auðar hjá öðrum hvorum leikmanninum. Sá sem ennþá á teninga í sínum holum færir þá teningana í sína eigin "Geymslu".

Leikmenn telja svo teningana sem þeir eru með í "Geymslunum" sínum. Sá leikmaður sem endar með flesta teninga vinnur.

NORSK

LATTJO kalahaspill

Antall spillere:

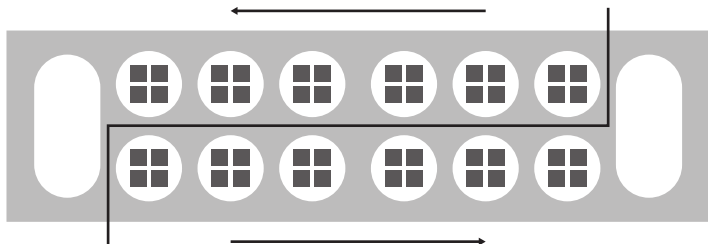
2 stk.

Inneholder:

48 kuber

Mål med spillet:

Å samle så mange kuber som mulig i "lageret sitt" (kalaha).



Slik spiller du:

Legg brettet mellom spillerne. Hver spiller har da sine egne 6 groper foran seg og ei stor, avlang oppsamlingsgrop til høyre, som kalles kalaha. Hver spiller får 24 kuber og legger 4 kuber i hver grop.

Kast krone og mynt om hvem som skal begynne.

Den som begynner, tar alle kubene fra ei valgfri grop på sin side og begynner å legge dem, én i hver grop, i den nærmeste gropa til høyre (mot sola) inklusive egen kalaha, men ikke i motstanderens kalaha. Havner den siste kuba i sin egen kalaha, får man flytte en ekstra gang. Hvis ikke, er det den neste spillerens tur.

Slik vinner du:

Hvis den siste kuba til en spiller lander i ei tom grop på sin egen side, får spilleren ta den kuba og alle de kubene som ligger i motstanderens grop rett overfor, og legge dem i sin egen kalaha.

Spillet er slutt når alle gropene på en side er helt tomme. Når dette skjer, får spilleren som fortsatt har igjen kuber på sin side, beholde dem og legge dem i sin kalaha. Hver spiller teller nå hvor mange kuber de har.

Den som har flest i sin kalaha, vinner.



Design and Quality
IKEA of Sweden

SUOMI

LATTJO kalaha-peli

Pelaajien määrä:

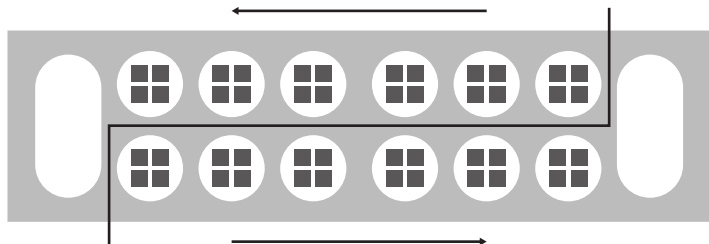
2 pelaajaa

Sisältö:

48 kuutiota

Pelin tavoite:

Kerätä omaan keruukuppiin mahdollisimman monta kuutiota.



Säännöt:

Pelaajat istuvat vastakkain pelilaudan päissä. Kummallakin on edessään kuusi pyöreää kuppia ja yksi suuri soikea keruukuppi (kalaha) oikealla. Kumpikin pelaaja saa 24 kuutiota ja jakaa ne omiin kuppeihinsa, 4 kuhunkin.

Pelin aloittaja valitaan kolikkoa heittämällä.

Aloittaja valitsee omalta puoleltaan yhden kupeista ja ottaa siellä olevat kuutiot. Vastapäivään liikkuen pelaaja laittaa yhden kuution kuhunkin pelilaudan kupeista mukaan lukien pelaajan oma keruukuppi, mutta ei vastustajan keruukuppiin. Jos viimeinen kuutio osuu pelaajan omaan keruukuppiin, hän saa uuden vuoron. Muutoin on toisen pelaajan vuoro.

Voittajan ratkeaminen:

Jos pelaajan viimeinen kuutio päättyy tyhjiin kuppiin pelaajan omalla puolella, pelaaja saa pitää kuution sekä kaikki ne kuutiot, jotka ovat vastapäisessä vastustajan kupissa, ja laittaa ne omaan keruukuppiinsa.

Peli päättyy, kun jommankumman pelaajan kupit ovat tyhjt. Tällöin pelaaja, jolla on vielä kuutioita omassa kupeissaan, saa pitää ne ja siirtää ne omaan keruukuppiinsa.

Kumpikin pelaaja laskee keruukupissaan olevat kuutiot. Se, jolla on enemmän kuutioita, voittaa.

SVENSKA

LATTJO kalahaspel

Antal spelare:

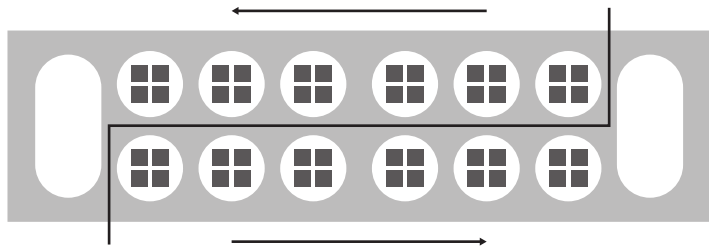
2 spelare

Innehåll:

48 kuber

Spelets mål:

Samla så många kuber som möjligt i den egna uppsamlingsgropen (kalaha).



Så här går det till:

Ställ spelet med långsidorna mot varandra. Varje spelare har då sina egna 6 gropar framför sig och en stor avlång uppsamlingsgrop till höger, kalaha. Varje spelare får 24 kuber och lägger 4 kuber i varje grop.

Spelarna singlar slant om vem som ska börja.

Den som börjar tar alla kuberna från en valfri grop på sin sida och placerar dem, en i varje grop, med början i den närmaste gropen till höger (motsols) inklusive egen kalaha men inte i motståndarens kalaha. Hamnar den sista kuben i egen kalaha får man ett extra drag. Annars är det den andra spelarens tur.

Hur man vinner:

Om en spelares sista kub landar i en tom grop på den egna sidan, får spelaren ta den kuben och alla de kuber som finns i motståndarens grop mitt emot – och lägga dem i sin egen kalaha.

Spelet är slut när alla gropar på en sida är helt tomma. När detta händer får spelaren som fortfarande har kuber kvar på sin sida behålla dem och lägga dem i sin kalaha.

Varje spelare räknar nu sina kuber och den som har flest kuber i sin kalaha vinner.



Design and Quality
IKEA of Sweden

ČESKY

LATTJO hra kalaha

Počet hráčů:

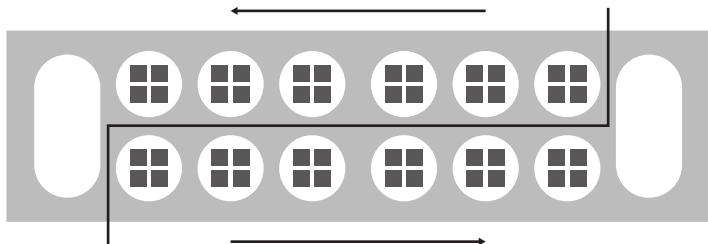
2 hráči

Obsahuje:

48 kostek

Cíl hry:

Shromáždit co nejvíce kostek.



Pravidla hry:

Hráči sedí na opačných koncích hrací plochy, před sebou mají 6 kulatých jamek a napravo 1 podlouhlý zásobník, který je jejich vlastní zásobník, tzv. "pokladnice". Každý hráč dostane 24 hracích kamenů a do každé ze svých jamek vloží 4 hrací kameny.

Hráči si hodí mincí a určí, kdo hru začne.

První hráč začne tím, že si vybere jeden zásobník na své straně hrací plochy a vybere z něho všechny hrací kameny. Poté se hráč pohybuje proti směru hodinových ručiček – do každé jamky postupně hodí jeden hrací kámen (včetně vlastního zásobníku/pokladnice, ale ne do zásobníku/pokladnice soupeře. Pokud je to poslední hrací kámen, který má hráč ve vlastní pokladnici, může hrát ještě jednou. V opačném případě je na tahu soupeř.

Jak vyhrát:

Jakmile poslední hrací kámen hráče zůstane v prázdném zásobníku/pokladnici na jeho vlastní straně, může si hráč tento hrací kámen zabrat do svého zásobníku/pokladnice i všechny hrací kameny ze zásobníku/pokladnice soupeře.

Hra končí tehdy, když má některý z hráčů zásobník úplně prázdný. Druhý hráč může tehdy všechny své zbývající hrací kameny vložit do svého zásobníku/pokladnice.

Hráči ztrácí své hrací kameny. Vyhrává ten, který má v zásobníku/pokladnici nejvíce hracích kamenů.

ESPAÑOL

LATTJO kalaha juego

Número de jugadores:

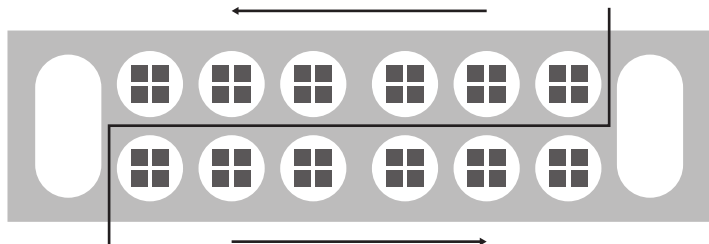
2 jugadores

Contenido:

48 cubos

Objetivo del juego:

Reunir en "tu tienda" el mayor número posible de cubos.



Cómo se juega:

Los jugadores se sitúan uno frente a otro, en lados opuestos del tablero, con seis pequeños redondeles o casillas frente a cada uno y uno grande a la derecha llamado "tienda", que serán suyos a lo largo de la partida. Cada jugador toma 24 cubos y llenará cada casilla con 4 cubos.

Se lanza una moneda para determinar quién juega primero.

El jugador que comienza elige una casilla de su lado del tablero y retira todos los cubos. Después avanza en sentido contrario a las agujas del reloj y deposita un cubo en cada una de las casillas siguientes a la vacía, incluyendo la propia "tienda", pero nunca en la "tienda" del adversario. Si el último cubo del jugador coincide con la "tienda" propia, juega otra vez. En caso contrario, será el turno de su adversario.

Cómo se gana:

Si el último cubo de un jugador cae en una casilla vacía en su lado del tablero, se apoderará del cubo y de todos los demás cubos de la casilla opuesta situada en el lado de su oponente, para depositarlos en su propia "tienda".

El juego finaliza cuando las casillas de un jugador están totalmente vacías. Entonces el jugador que todavía tiene cubos en las casillas de su lado del tablero los conserva y los coloca en su "tienda".

A continuación los dos jugadores cuentan el número de cubos y el que tenga más gana.



Design and Quality
IKEA of Sweden

ITALIANO

LATTJO kalaha, gioco

Numero di giocatori:

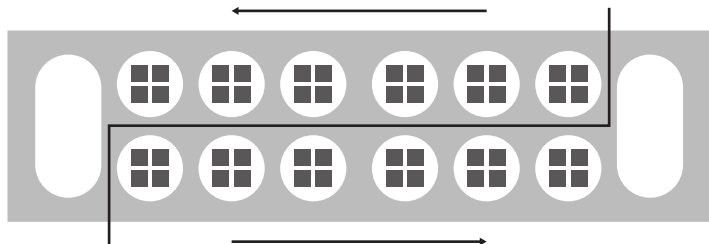
2

Contenuto:

48 cubi.

Scopo del gioco:

Accumulare il maggior numero possibile di cubi nel proprio "Negozio".



Come si gioca:

I giocatori si posizionano uno di fronte all'altro, ai lati opposti del tavoliere, in modo che entrambi abbiano davanti 6 buche rotonde e sulla destra una buca più grande e oblunga, chiamata "Negozio". Ogni giocatore prende 24 cubi e riempie le proprie buche con 4 cubi ciascuna.

I giocatori lanciano una moneta per stabilire chi inizia per primo.

La mossa del primo giocatore consiste nello scegliere una buca del proprio lato del tavoliere e nel togliere da questa tutti i cubi. Il giocatore distribuisce poi i cubi in senso antiorario, uno per ogni buca successiva, compreso il proprio "Negozio". Il "Negozio" avversario deve essere saltato. Se l'ultimo cubo finisce nel proprio "Negozio", il giocatore ha diritto a un altro turno. Altrimenti è il turno dell'altro giocatore.

Chi vince:

Se l'ultimo cubo di un giocatore finisce in una buca vuota del proprio lato del tavoliere, il giocatore si impossessa di questo cubo e di tutti i cubi presenti nella buca opposta, nel lato dell'avversario, e li mette nel proprio "Negozio".

Il gioco finisce quando le buche di un giocatore sono completamente vuote. A questo punto, il giocatore che ha ancora dei cubi nelle buche del proprio lato, prende questi ultimi e li mette nel proprio "Negozio".

I giocatori contano i cubi. Vince il giocatore che ha più cubi nel proprio "Negozio".

MAGYAR

LATTJO kalaha játék

Játékosok száma:

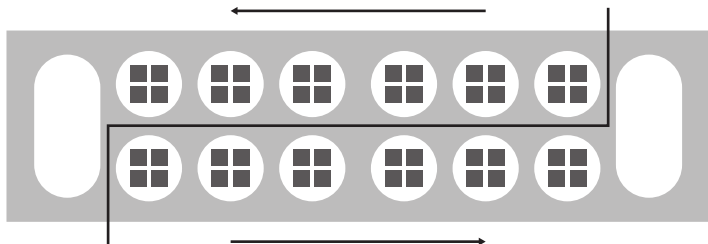
2 játékos

Tartalma:

48 kocka

A játék célja:

A lehető legtöbb kocka begyűjtése a gyűjtőrekeszbe.



A játék menete:

A játékosok a játéktábla két hosszanti oldalán foglalnak helyet egymással szemben: előttük a hat kerek lyuk és jobb kéz felől egy nagyobb lyuk, a gyűjtőrekesz; ezek képezik a játékos saját térfelét. Mindegyik játékos 24 kockát kap, amit egyenletesen osztanak el a 6 lyukban: mindegyik lyukba négy kocka kerül.

A játékosok egy érme feldobásával döntenek el, ki kezd.

A kezdő játékos kiválasztja az egyik felé eső lyukat, és kiveszi belőle az összes kockát. Ezt követően az óramutató járásával ellentétesen a felé eső minden lyukba egy-egy kockát dob, beleértve a saját gyűjtőrekeszét is, de az ellenfél gyűjtőrekeszét ki kell hagynia. Ha ez a játékos utolsó kockája a saját gyűjtőrekeszében, még egyszer ő következik. Máskülönben az ellenfele jön.

A játék győztese:

Ha a játékos utolsó kockája a saját térfelén található üres lyukban landol, a játékos elfoglalja ezt a kockát, valamint az ellenfél szemben lévő lyukában található összes kockát is – amelyeket mind elhelyez a saját gyűjtőrekeszében.

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos lyukai teljesen kiürülnek. Amikor ez megtörténik, az a játékos, akinek még a saját oldalán kockák találhatók, megtartja azokat és a saját gyűjtőrekeszébe teszi.

A játékosok összeszámolják a kockáikat. Az a játékos nyer, akinek több kockája van a gyűjtőrekeszében.



Design and Quality
IKEA of Sweden

POLSKI

LATTJO gra kalaha

Liczba graczy:

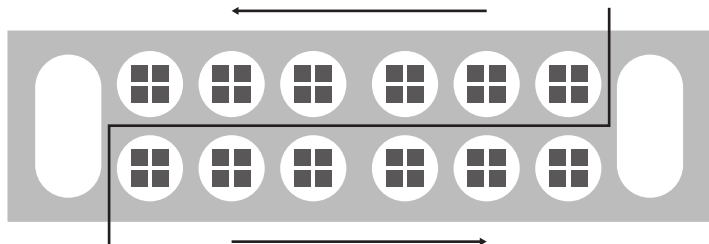
2 graczy

Zawartość:

48 kostek

Cel gry:

Zebrać jak największej liczby kostek w swojej "Bazie".



Zasady gry:

Gracze siedzą po przeciwnych stronach deski, mając przed sobą sześć okrągłych dołków i jeden duży podłużny po prawej stronie. Są to ich własne dołki i "Baza". Każdy z graczy otrzymuje 24 kostki i zapełnia każdy ze swoich dołków 4 kostkami.

Gracze rzucają monetą, aby ustalić, kto wykona pierwszy ruch.

Pierwszy z graczy rozpoczyna od wybrania dołka po swoje stronie deski i wyjęciu z niego wszystkich kostek. Następnie, poruszając się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, gracz upuszcza po jednej kostce do każdego dołka, łącznie ze swoją własną "Bazą", ale nie do Bazy przeciwnika. Jeżeli ostatnia kostka znajdzie się we własnej "Bazie", gracz otrzymuje dodatkową kolejkę. W przeciwnym razie, kolejny ruch wykonuje następny gracz.

Jak grać, żeby wygrać:

Jeśli ostatnia kostka znajdzie się w pustym dołku po własnej stronie deski, gracz zabiera tę kostkę oraz wszystkie kostki z leżącego naprzeciwko dołka przeciwnika i umieszcza je w swojej "Bazie"

Gra kończy się, gdy dołki jednego z graczy są całkowicie puste. Gdy tak się stanie, zawodnik, który wciąż ma kostki po swoje stronie, zatrzymuje je si umieszcza w swojej "Bazie".

Gracze liczą swoje kostki. Gracz, który ma najwięcej kostek w swojej "Bazie" wygrywa.

EESTI

LATTJO kalaha mäng

Mängijate arv:

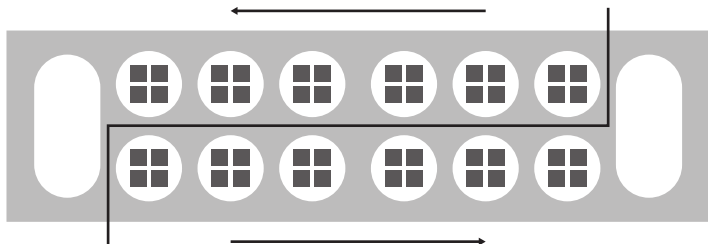
2 mängijat

Sisaldab:

48 kuubikut

Mängu eesmärk:

Koguda nii palju kuubikuid, kui võimalik.



Mängimine:

Mängijad istuvad teineteise vastas mängulaua ääres, nende ees on kuus ümarat tassi ja üks suur piklik tass paremal; need on mängija enda tassid ja "ladu". Iga mängija saab 24 kuubikut ja täidab iga tassi 4 kuubikuga.

Visake kulli ja kirja, et selgitada välja alustaja.

Alustaja valib ühe enda tassidest ja eemaldab sellest kõik kuubikud. Seejärel paneb mängija vastupäeva liikudes ühe kuubiku igasse järgnevasse tassi, ka enda "lattu", kuid mitte vastase "lattu". Kui tegemist on viimase kuubikuga mängija enda "laos", saab ta teha veel ühe käigu. Vastasel juhul on järgmise mängija kord.

Võitmine:

Kui mängija viimane kuubik maandub tühja tassi tema enda poolel, saab mängija selle kuubiku ja kõik vastasmängija vastastassis olevad kuubikud endale ja paneb need enda „lattu“.

Mäng lõpeb, kui ühe mängija tassid on täiesti tühjad. Kui see juhtub, paneb mängija, kellel veel kuubikuid alles on, need enda „lattu“.

Mängijad loevad enda kuubikud üle. Mängija, kellel on „laos“ kõige rohkem kuubikud, võidab.



Design and Quality
IKEA of Sweden

LATVIEŠU

LATTJO mankala

Spēlētāju skaits:

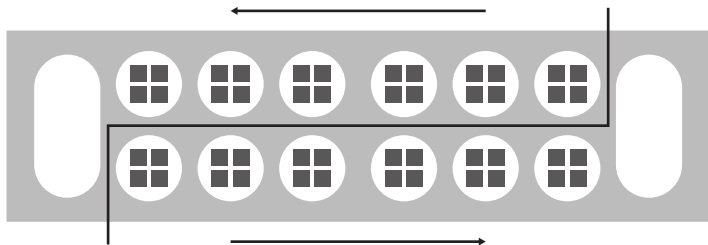
2 spēlētāji

Sastāvs:

48 kauliņi

Spēles mērķis:

Spēles mērķis ir savā īpašumā ("bankā") iegūt pēc iespējas vairāk kauliņu.



Spēles noteikumi:

Spēlētāji sēž katrs savā spēles pusē pretī sešām apaļām bedrītēm un vienai lielākai bedrītei, ko dēvē par "banku" un kas atrodas pa labi no katra spēlētāja. Katram spēlētājam tiek piešķirti 24 kauliņi, kuri vienlīdzīgi jāsadala pa bedrītēm (pa 4 kauliņiem katrā bedrītē).

Sākumā spēlētāji met monētu, lai noskaidrotu, kurš pirmais uzsāks gājienu.

Pirmais spēlētājs izvēlās vienu no savām bedrītēm un izņem no tās visus kauliņus. Tad spēlētājs pretēji pulksteņrādītāja virzienam katrā bedrītē pēc kārtas ieliek pa vienam kauliņam (ieskaitot paša "banku", taču izlaižot pretinieka "banku"). Ja pēdējais kauliņš iekrīt spēlētāja "bankā", viņš var veikt vēl vienu gājienu. Pēc tam savu gājienu veic otrs spēlētājs.

Spēles uzvarētājs:

Ja pēdējais kauliņš nonāk spēlētājam piederošā bedrītē, kurā neatrodas neviens cits kauliņš, spēlētājs iegūst gan šo kauliņu, gan visus kauliņus no laukuma pretējās puses attiecīgās bedrītes un pārvieto tos uz savu "banku".

Spēle beidzas, kad vienam no spēlētājiem bedrītēs vairs nav kauliņu. Tajā brīdī otrs spēlētājs visus atlikušos kauliņus pārvieto no savām bedrītēm uz savu "banku".

Spēli uzvar tas, kura "bankā" atrodas vairāk kauliņu.

LIETUVIŲ

LATTJO žaidimas "kalaha"

Žaidėjų skaičius:

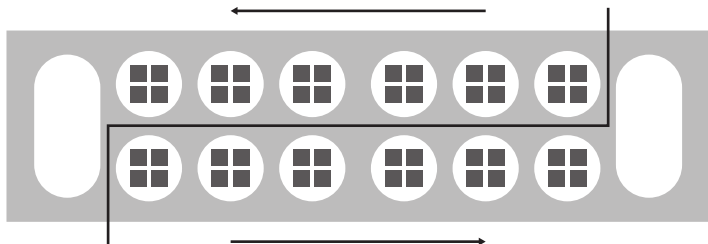
2 žaidėjai

Žaidimą sudaro:

48 kauliukai

Žaidėjų tikslas

Surinkti kuo daugiau kauliukų "atsargų" duobutėje.



Žaidimo taisyklės

Žaidėjai atsisėda priešingose lentos pusėse. Pailgoje lentoje yra šešios mažos apvalios duobutės abiem žaidėjams ir dvi didelės "atsargų" duobutės po vieną kiekvienam žaidėjui. Žaidėjai pasidalina kauliukus po lygiai – kiekvienam atitenka 24 kauliukai, kuriuos reikia paskirstyti po keturis į mažąsias duobutes.

Žaidėjai meta monetą, kas pirmas pradės žaidimą.

Pradėjęs žaidimą žaidėjas pasirenka duobutę savo lentos pusėje ir išima iš jos visus kauliukus. Išimtus kauliukus reikia po vieną sumesti į kitas duobutes prieš laikrodžio rodyklę, pradedant nuo tos, kuri yra šalia tuščiosios duobutės. Žaidėjas gali įmesti kauliuką į savo "atsargų" duobutę, bet ne į priešinininko. Jei paskutinis žaidėjo kauliukas atsiduria jo "atsargų" duobutėje, žaidėjas turi teisę į antrą ėjimą. Jei ne – ateina antrojo žaidėjo eilė žaisti.

Kaip laimėti:

Jei žaidėjo paskutinis kauliukas atsiduria jo „atsargų“ duobutėje, žaidėjas pasilieka tą kauliuką ir pasiima visus kauliukus iš priešais esančios duobutės. Visus šiuos kauliukus žaidėjas turi sudėti į savo „atsargų“ duobutę.

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas ištuština savo duobutes. Kauliukų duobutėse turintis žaidėjas juos surenka ir sudeda į savo „atsargų“ duobutę.

Žaidėjai suskaičiuoja, kiek kauliukų turi. Daugiausiai kauliukų surinkęs žaidėjas laimi.



Design and Quality
IKEA of Sweden

PORTUGUÊS

LATTJO jogo kalah

Número de jogadores:

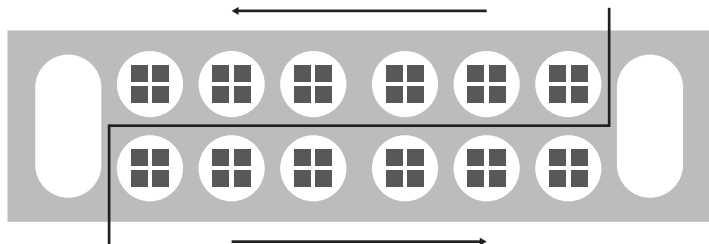
2 jogadores

Inclui:

48 cubos

Objetivo do jogo:

Recolha o máximo de cubos possível na sua "Loja".



Como jogar:

Cada jogador senta-se em lados opostos do tabuleiro, frente a seis copos e com um copo grande à direita chamado "Loja": durante o jogo, estes serão os seus copos. Cada jogador tem 24 cubos, enchendo cada um dos seus copos com 4 cubos.

Os jogadores atiram uma moeda para saber quem começa.

O primeiro jogador começa escolhendo um dos copos do seu lado do tabuleiro e retira todos os cubos. Depois, movendo-se no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, coloca um cubo em cada copo que se segue, incluindo o seu próprio copo "Loja", mas não o do adversário. Se o último cubo do jogador coincidir com a sua "Loja", joga novamente. Se não, dá a vez ao outro jogador.

Como ganhar:

Se o último cubo do jogador ficar num copo vazio do seu lado do tabuleiro, o jogador fica com esse cubo, mais todos os cubos do copo oposto, do lado do adversário - a seguir, coloca-os todos no seu próprio copo "Loja".

O jogo termina quando todos os copos de um dos jogadores ficarem vazios. Quando isto acontecer, o jogador que ainda tem cubos do seu lado recolhe-os e coloca-os no seu próprio copo "Loja".

Os jogadores contam os seus cubos: o jogador que tiver mais cubos na sua "Loja" ganha o jogo.

ROMÂNĂ

LATTJO joc

Număr de jucători:

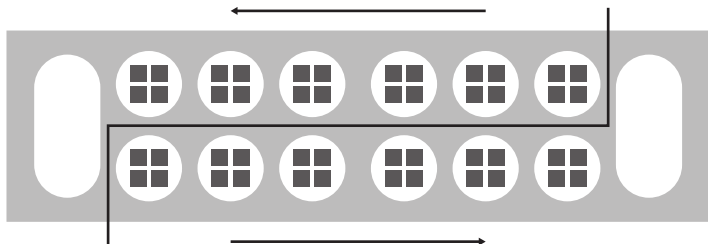
2 jucători.

Conține:

48 de cuburi.

Scopul jocului:

Adună cât mai multe cuburi.



Cum joci:

Fiecare jucător stă de câte o parte a mesei, având 6 cupe rotunde și una mare ovală în partea dreaptă; acestea sunt individuale și reprezintă "Magazinul". Fiecare jucător primește 24 de cuburi și umple fiecare cupă cu câte 4 cuburi.

Jucătorii trag la sorți cu cine este primul.

Primul jucător alege o cupă din partea mesei care îi corespunde și scoate cuburile. Apoi, în sens invers acelor de ceasornic, pune câte un cub în fiecare cupă, inclusiv în "Magazinul" propriu, nu în cel al altui jucător. Dacă este ultimul cub al jucătorului în "Magazin", mai are dreptul la un tur. Dacă nu, este rândul celui alt jucător.

Cum câștigi:

Dacă ultimul cub al jucătorului ajunge într-o cupă goală din partea corespunzătoare a mesei, jucătorul ia cubul, plus toate celelalte cuburi din cupa opusă a oponentului - și le așază în "Magazin".

Jocul se termină când cupa unui jucător este complet goală. Atunci, jucătorul care mai are cuburi, le păstrează și le pune în "Magazin".

Jucătorul își numără cuburile. Jucătorul cu cele mai multe cuburi în "Magazin" câștigă.



Design and Quality
IKEA of Sweden

SLOVENSKY

LATTJO kalaha stolna hra

Počet hráčov:

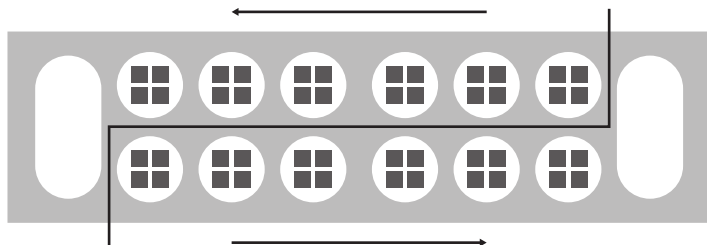
2 hráči

Obsah:

48 kociek

Cieľ hry:

Vo svojom "Obchode" pozberaj čo najviac kociek.



Pravidlá hry:

Hráči sedia na opačných koncoch hracej plochy, pred sebou majú 6 okrúhlych a napravo 1 podlhovastý zásobník - sú to ich vlastné zásobníky a "Obchod". Každý hráč dostane 24 kociek a do každého svojho zásobníka vloží 4.

Hráči hodia mincou, aby určili, kto pôjde prvý.

Prvý hráč začína tým, že si vyberie jeden zásobník na svojej strane hracej plochy a vyberie z neho všetky kocky. Potom sa hráč pohybuje proti smeru hodinových ručičiek - do každého zásobníku postupne hodí jednu kocku (vrátane vlastného "Obchodu", ale nie do Obchodu súpera). Ak je to posledná kocka, ktorú má hráč vo vlastnom "Obchode", môže ísť ešte raz. V opačnom prípade je na ťahu súper.

Ako vyhrať:

Ak posledná kocka hráča zostane v prázdnom zásobníku na jeho vlastnej strane, hráč si môže do svojho "Obchodu" zobrať túto kocku a aj všetky kocky z náprotivného zásobníka súpera.

Hra sa končí, keď má niektorý z hráčov zásobníky úplne prázdne. Druhý hráč môže vtedy všetky svoje zostávajúce kocky vložiť do svojho "Obchodu".

Hráči zrátajú svoje kocky. Vyhráva ten, ktorý má v "Obchode" najviac kociek.

БЪЛГАРСКИ

LATTJO игра, калаха

Брой играчи:

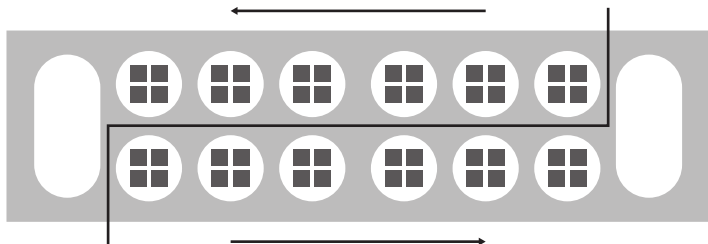
2 души

Съдържание:

48 кубчета

Цел на играта:

Да съберете възможно най-много кубчета в своя "склад".



Как да играем:

Всеки от играчите застава до дъската с лице към шест кръгли чашки и една по-издължена чаша вдясно: това са вашите собствени чашки и "склад". Всеки играч взима 24 кубчета и слага по 4 във всяка от чашките си.

Хвърлете монета, за да определите кой да започне първи.

Първият играч избира една от чашките в своята страна на дъската и изважда всички кубчета. След това поставя по едно в следващите чашки по посока обратна на часовниковата стрелка - включително и собствения си склад, но не и в склада на своя противник. Ако последното кубче се падне в склада на играча, той получава още един ход. В противен случай е ред на другия играч.

Как да спечелим:

Ако играч премести кубчетата си и последното от тях попадне в празна чашка от неговата страна на дъската, той печели това кубче плюс кубчетата в срещуположната чашка от страната на противника - и ги поставя в своя склад.

Играта приключва, когато всички чашки на един от играчите са празни. Тогава играчът, който все още има кубчета от своята страна на дъската, ги поставя в своя склад.

Играчите преброяват своите кубчета. Победител е играчът с най-много кубчета в склада.



Design and Quality
IKEA of Sweden

HRVATSKI

LATTJO kalaha igra

Broj igrača:

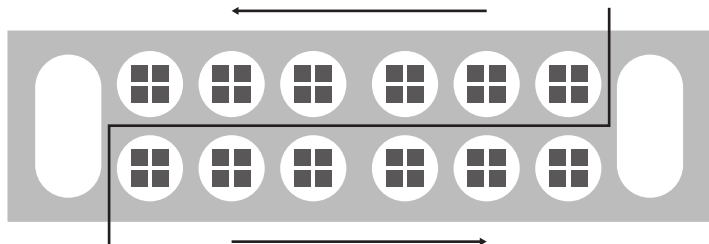
2

Sadržaj:

48 kocaka

Cilj igre:

Prikupiti što je moguće više kocaka u svojoj "trgovinu".



Pravila igre:

Svaki igrač sjedi na suprotnoj strani ploče, okrenut prema šest zaobljenih čaša i jednoj dugoj čaši zdesna. To su njihove vlastite čaše i "trgovina". Svaki igrač dobiva 24 kocke i puni svoje čaše četirima kockama.

Igrači bacaju novčić kako bi se odlučilo tko prvi igra.

Prvi igrač započinje odabirom čaše s njegove strane ploče i uklanja sve kocke. Zatim, krećući se u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, igrač baca po jednu kocku u svaku sljedeću čašu uključujući i svoju vlastitu "trgovina", ali ne i trgovine protivnika. Ako igrač svoju kocku ubaci u svoju vlastitu "trgovina", može igrati ponovno. Inače je red na sljedećem igraču.

Pobjeda:

Ako se igračeva zadnja kocka ubaci u praznu čašu s njegove strane ploče, igrač posjeduje tu kocku i sve ostale kocke u čašama na suprotnoj, protivnikovoj strani. I sve ih stavlja u svoju „trgovinu“.

Igra završava kad je čaša jednog igrača potpuno prazna. Kad se to dogodi, igrač koji još uvijek ima kocke na svojoj strani zadržava ih i stavlja u svoju "trgovinu".

Igrači broje svoje kocke. Pobjednik je igrač s najviše kocaka u svojoj „trgovinu“.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΛΑΤΤΤΟ παιχνίδι κάλαχα

Αριθμός παικτών:

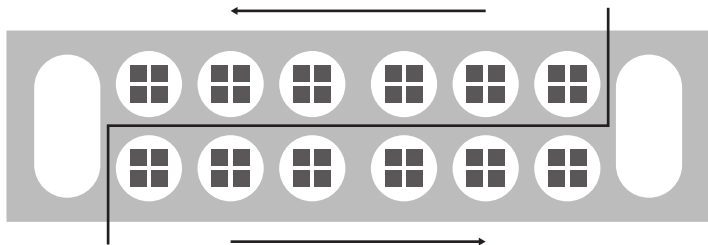
2 παίκτες

Περιεχόμενο:

48 κύβους

Στόχος του παιχνιδιού:

Συγκεντρώστε όσο περισσότερους κύβους μπορείτε στο "Κατάστημά σας".



Πώς να παίξετε:

Κάθε παίκτης κάθεται στις απέναντι πλευρές του πίνακα, κοιτάζοντας τα έξι στρογγυλά δοχεία και ένα μεγάλο στενόμακρο δοχείο στα δεξιά: αυτά είναι τα δοχεία και το "Κατάστημα" του καθενός. Κάθε παίκτης λαμβάνει 24 κύβους και γεμίζει κάθε ένα από τα δοχεία του με 4 κύβους.

Οι παίκτες ρίχνουν ένα κέρμα για να δουν ποιος θα ξεκινήσει πρώτος.

Ο πρώτος παίκτης ξεκινά επιλέγοντας ένα δοχείο στη δική του πλευρά του πίνακα και αφαιρεί όλους τους κύβους. Στη συνέχεια, κινούμενος αριστερόστροφα, ο παίκτης ρίχνει ένα κύβο σε κάθε δοχείο που ακολουθεί, συμπεριλαμβανομένου το "Κατάστημα" του παίκτη, αλλά όχι στο κατάστημα του αντιπάλου. Αν ο τελευταίος κύβος του παίκτη πέσει στο "Κατάστημά" του, κερδίζει άλλον ένα γύρο. Διαφορετικά, είναι η σειρά του άλλου παίκτη.

Πώς να κερδίσετε:

Αν ο τελευταίος κύβος ενός παίκτη προσγειωθεί σε ένα άδειο δοχείο στη δική του πλευρά, ο παίκτης παίρνει αυτόν τον κύβο, καθώς και όλους τους κύβους στο απέναντι δοχείο στην πλευρά του αντιπάλου και τους τοποθετεί όλους στο δικό του "Κατάστημα".

Το παιχνίδι τελειώνει όταν τα δοχεία ενός παίκτη είναι εντελώς άδεια. Όταν συμβεί αυτό, ο παίκτης που εξακολουθεί να έχει κύβους στη δική του πλευρά τους κρατάει και τους τοποθετεί στο δικό του "Κατάστημα".

Οι παίκτες μετράνε τους κύβους τους. Ο παίκτης με τους περισσότερους κύβους στο "Κατάστημά" του κερδίζει.



Design and Quality
IKEA of Sweden

РУССКИЙ

ЛАТТЮ игра "калах"

Количество игроков:

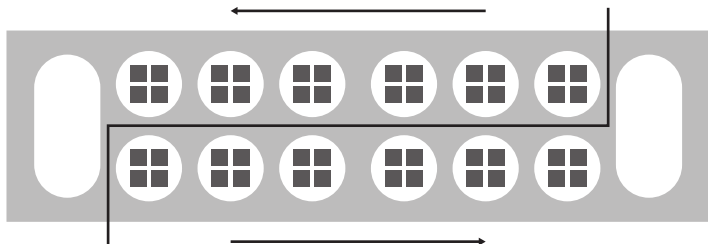
2.

В набор входит:

48 кубиков.

Цель игры:

Собрать в своем "Хранилище" как можно больше кубиков.



Правила игры:

Перед каждым игроком на доске расположено 6 круглых лунок и одно большое "Хранилище" справа. Каждый игрок получает по 24 кубика и кладет в каждую лунку по 4 кубика.

Игроки подбрасывают монету, чтобы определить, кто будет делать первый ход.

Первый игрок выбирает одну из лунок на своей части доски и забирает оттуда все кубики. Затем, двигаясь против часовой стрелки, игрок бросает по одному кубику в каждую лунку, включая свое "Хранилище", но не в "Хранилище" противника. Если последний кубик попадает в собственное "Хранилище" игрока, он получает право на следующий ход. В противном случае, ход переходит ко второму игроку.

Выигрыш:

Если последний кубик оказывается в пустой лунке на своей стороне доски, игрок забирает этот кубик и все кубики из лунки напротив, которая расположена на стороне противника, и кладет их в собственное "Хранилище".

Игра заканчивается, когда все лунки на доске со стороны одного из игроков опустеют. Другой игрок кладет оставшиеся у него кубики в свое "Хранилище".

Игроки пересчитывают кубики в своих "Хранилищах". Побеждает игрок, у которого окажется больше кубиков.

SRPSKI

LATTJO igra kalaha

Broj igrača:

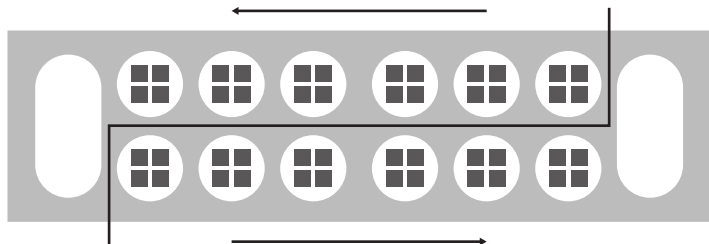
2 igrača

Sadrži:

48 kockica

Cilj igre:

Sakupiti što više kockica za svoju "Prodavnicu".



Kako se igra:

Svaki igrač sedi na suprotnoj strani table, okrenut prema šest okruglih pehara i jednom velikom, elipsastom peharu na desnoj strani. To su njihovi pehari i "robna kuća". Svaki igrač dobija 24 kockice i puni svaki pehar s 4 kockice.

Igrači novčićem određuju ko igra prvi.

Prvi igrač započinje biranjem pehara sa svoje strane table i sklanja sve kockice. Zatim, krećući se u smeru suprotnom kretanju kazaljki na satu, igrač ubacuje kockicu u svaki sledeći pehar, uključujući i sopstvenu "robnu kuću", ali ne i protivnikovu. Ako se poslednja kockica nađe u vlastitoj "robnoj kući", igra se ponovo. U suprotnom, red je na narednog igrača.

Ko pobeđuje:

Ako poslednju kockicu igrač ubaci u pehar na svojoj strani table, igrač je zarobio ovu kockicu, kao i sve kockice u peharu sa suprotne, protivnikove strane i stavlja ih u svoju „robnu kuću“.

Igra je završena kad su pehari jednog igrača potpuno prazni. Kad se to dogodi, igrač koji još uvek ima kockice na svojoj strani ih zadržava i stavlja u svoju „robnu kuću“.

Igrači broje kockice. Igrač s najviše kockica u „robnoj kući“ pobeđuje.



Design and Quality
IKEA of Sweden

SLOVENŠČINA

LATTJO igra kalaha

Število igralcev:

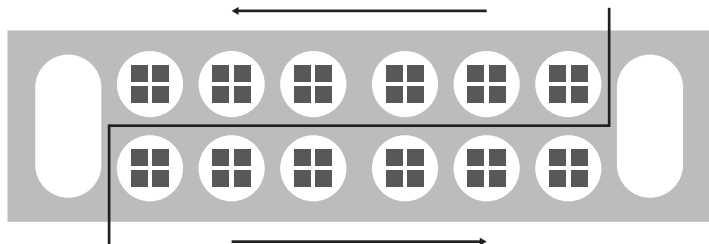
za 2 igralca

Vsebina:

48 kock

Cilj igre:

Zbrati kar največ kock v svoji "trgovini".



Navodila za igro:

Igralca imata na igralni plošči pred seboj po 6 okroglih igralnih posodic in 1 večjo podolgovato posodico na desni, ki se imenuje "shramba". Vsak dobi 24 igralnih kock in v vsako igralno posodico vstavi po 4 kocke.

Igralca vržeta kovanec in tako določita, kdo začne.

Prvi igralec iz poljubne posodice na svoji strani vzame vse igralne kocke. Nato v nasprotni smeri urinega kazalca v vsako naslednjo posodico odloži po eno kocko, pri čemer jo lahko odloži tudi v svojo "shrambo", vendar ne v nasprotnikovo. Če zadnjo kocko odloži v svojo "shrambo", lahko igralec igro ponovi, sicer je na vrsti nasprotnik.

Kako zmagati:

Če zadnja kocka igralca pristane v prazni posodici na njegovi strani, lahko igralec to kocko in vse kocke v nasprotni posodici drugega igralca vzame in jih odloži v svojo "shrambo".

Igra se konča, ko so vse igralne posodice enega igralca prazne. Takrat lahko igralec, ki v svojih posodicah še ima kocke, te pobere in jih odloži v svojo "shrambo".

Igralca preštejeta kocke. Zmaga tisti, ki ima v svoji "shrambi" največ kock.

TÜRKÇE

LATTJO kalaha oyunu

Oyuncu sayısı:

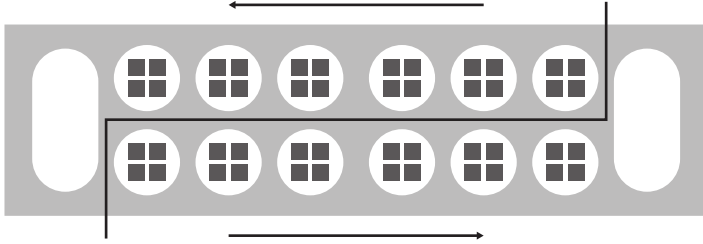
2 oyuncu

İçindekiler:

48 küp

Oyunun amacı:

Mümkün olduğunca çok sayıda küpü "Hazinesizde" toplamamız gerekir.



Nasıl oynanır:

Her oyuncu, altı yuvarlak haznenin ve bir büyük dikdörtgen şeklindeki hazneyi sağına alarak oyun tahtasının karşısına otururlar. Bu hazneler ve "Hazine" oyuncuya aittir. Her oyuncunun 24 küpü vardır ve haznelere 4 küp doldurur.

Oyuncular ilk kimin başlayacağını belirlemek için yazı-tura atarlar.

İlk oyuncu, kendi tarafından bir hazne seçerek başlar ve tüm küpleri içinden alır. Oyuncu daha sonra "Hazine" de dahil olmak üzere, rakibin "Hazinesi" hariç, saat yönünün tersine küpleri, her bir sonraki delik için bir tane, dağıtır. Oyuncunun son küpü kendi "Hazinesine" girerse, oyuncu bir kez daha oynama hakkına sahiptir. Aksi takdirde diğer sıra diğer oyuncundur.

Kazanmak için:

Oyuncunun son küpü, kendi tarafındaki boş bir hazneye gelirse oyuncu bu küpü ve rakibin tarafındaki haznelerde bulunan tüm küpleri almaya hak kazanır. Tüm küplerini kendi "Hazinesine" koyar.

Oyunculardan birinin hazneleri tamamen boş olduğunda oyun biter. Bu durumda, kendi tarafında küpleri olan oyuncu küpleri kendi "Hazinesine" koyar.

Oyuncular küplerini sayarlar. "Hazinesinde" en fazla küp olan oyuncu kazanır.



Design and Quality
IKEA of Sweden

LATTJO لعبة اللوح

عدد اللاعبين:

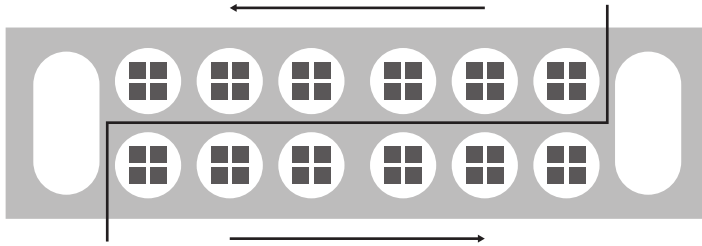
2 لاعب

المحتويات:

48 مكعب

هدف اللعبة:

اجمعي أكبر قدر ممكن من المكعبات داخل "مخزنك".



طريقة اللعب:

يجلس كل لاعب على الجانب المقابل من اللوحة، بمواجهة ستة أكواب مستديرة وواحد كوب كبير مستطيل على اليمين. هذه هي أكوابه الخاصة و"المخزن". يحصل كل لاعب على 24 مكعب ويملاً كل كوب بعدد 4 مكعبات.

يقوم اللاعبان بالإقتراع برمي عملة معدنية لمعرفة من الذي يبدأ أولاً.

يبدأ اللاعب الأول باختيار كوب على جانبه في اللوحة ويقوم بإفراغ جميع مكعباته. ثم، التحرك بعكس اتجاه عقارب الساعة، يقوم اللاعب بإسقاط مكعب واحد في كل كوب تالي بما في ذلك "المخزن" الخاص باللاعب نفسه، ماعدا مخزن الخصم. وإذا كان المكعب هو آخر مكعب في "المخزن" الخاص باللاعب، فيحصل على دور آخر. وإلا، فيكون الدور للاعب الآخر.

طريقة الفوز:

إذا وقع آخر مكعب للاعب في كوب فارغ على الجانب الخاص به من اللوحة، يقوم اللاعب بالتقاط هذا المكعب، بالإضافة إلى جميع المكعبات في الكأس المواجه له على جانب الخصم - ويضعهم جميعاً في "المخزن" الخاص به.

تنتهي اللعبة عندما تفرغ جميع الأكواب الخاصة بأحد اللاعبين. وعندما يحدث هذا، فإن اللاعب الذي لا يزال لديه مكعبات على جانبه يبيعهم ويضعهم في "المخزن" الخاص به.

يقوم اللاعبان بعد المكعبات الخاصة بهم. اللاعب الذي لديه معظم المكعبات في "المخزن" الخاص به هو الفائز.