## Treasure Map

**This game includes:**
A two-sided game board, 16 markers for mensch game, 4 markers for snakes and ladders game, a dice and a dice shaker.
**Note:**
Dear parents, in order for your children to play the game correctly, please first read the instruction thoroughly and play the game once. Then, describe for your children the rules and how of playing the game.

**Snakes and ladders Game**
**Objective:**
Escaping from snakes and reaching to the final square (treasure).
**How to play this game:**
- Each one of the players selects one of the four colored markers and puts it on the starting square. The youngest player starts the game rolling the dice. If he can roll 6, he can starts the game and win a prize which is rolling the dice again; otherwise, the next player continues the game.
- In case the player's marker is on the bottom of the ladder, he should take his marker to the top of the ladder before the next player's turn.
- In case the player's marker is on the square with snake head, he should take his marker to a square with snake tail before the next player's turn.
- When a player reaches to the final square (treasure), the game is finished. (For finishing the game, the players should get the exact and necessary number rolling the dice in order to be the winner of the game.)

**Winner:**
The first player who can reach to the final square (treasure) before other players will be the winner of the game.

**Mensch Game**
**Objective:**
Be the first player who can complete squares with the same color using his markers moving around the board and reaching to the treasure in the middle of the board. The blue markers should be moved to the money bag, the red markers to the treasure box, the green markers to the jewels and the yellow markers to the crown.
**How to play this game:**
- Each one of the players selects a color, puts his 4 markers before the starting square using characters with the same color.
- The youngest player starts the game rolling the dice and tries to get 6. If the player who should play the game cannot roll 6 to enter the game, the next player should continue the game. (Players should roll 6 to enter the game from the starting square). The youngest players do not need to roll 6.
- The players can have more than 1 marker during the game, move around the board and play, but they should always roll 6 inserting a new marker to the game.
- When the markers are on their routes, the players should take turns, and roll the dice and move their markers based on the number on the dice. (For example, if a player rolls 3, he can move 3 squares forward.)
- If the marker of each of players reaches to a square in which another marker already exists, the new marker returns the previous marker to the starting square. The marker returned to the starting square can enter the game when the player rolls 6.
- When all the markers of a player pass the whole route and gets to the arrow with the same color as that of his marker, he can only reaches to the treasure when he moves all of his 4 markers to the determined squares rolling the required numbers. (For example if a player should roll 3 to complete the squares of his arrow, he cannot complete the final square rolling 4, but he should wait for his turn to try his luck rolling the dice and/or move another maker if possible.)

**Winner:**
The first player who can take the 4 markers to the said treasure before other players will be the winner of the game.

## Карта сокровищ

**Эта игра содержит:**
1 двусторонняя игровая доска, 16 фишек для игры Манч, 4 фишки для игры в змею и лестницу, 1 зарик и 1 шейкер для зарика.
**Внимание:**
Уважаемые, родители, пожалуйста, для того, чтобы правильно играть с детьми в игру, прочтите полное описание и один раз сыграйте, после этого объясните эти правила своим детям и начните играть.

**Игра "Змея и лестница"**
**Цель:**
Убежать от змеи и добраться до конечной клетки (сокровищницы).
**Как играть в эту игру:**
- Каждый из игроков должен выбрать одну из четырёх цветных фишек и поставить её в стартовую клетку. Самый младший игрок начинает и бросает зарик. Если выпадет цифра 6, то он может начинать игру и получает приз дополнительного хода. Если же не выпало 6, то ход переходит к следующему игроку.
- Для того, чтобы фишка игрока оказалась на лестнице последней клетки, до хода следующего игрока необходимо свою фишку двигать вверх по лестнице.
- Если фишка игрока попадает в клетку, где изображена голова змеи, то до хода следующего игрока, её нужно передвинуть в клетку с изображением хвоста змеи.
- Когда игроки достигают последней клетки (клада), то игра заканчивается. (Игрок для завершения игры должен обязательно выбросить точное число оставшихся клеток, тогда он может выиграть).
**Победитель:**
Первый, кто раньше других, сможет достичь последней клетки (клада) становится победителем.

**Игра "Манч"**
**Цель:**
Первым заполнить по кругу все клетки одинакового цвета своими фишками на доске и добраться до клада, который находится в середине доски. Синие фишки двигать в сторону денежных мешков, красные фишки в сторону сундука с сокровищами, зелёные фишки в сторону ювелирныхукрашений, жёлтые фишки в сторону короны.
**Как играть в эту игру:**
- Каждый из игроков должен выбрать цвет и положить четыре фишки около той стартовой клетки, которая символизирует этот цвет.
- Самый младший игрок начинает игру и бросает зарик, чтобы выпало шесть. Если игрок не выбросит шесть, то ход переходит к следующему игроку. (Для того, чтобы игрок смог вступить в игру, он обязательно должен выбросить шесть.). Самым младшим игрокам не обязательно выбросить шесть для начала игры.
- Игроки могут по ходу игры использовать более одной фишки и ходить ими по кругу доски, но для того, чтобы ввести новую фишку, необходимо обязательно выбросить шесть.
- Когда фишки двигаются по своему маршруту, игроки должны по-очереди выбрасывать зарик и, согласно выпавшему числу, двигать свои фишки. (например, если игрок выбросит число три, то он может продвинуться вперёд на три клетки).
- Если у каждого из игроков фишка попадёт в клетку, где находится уже другая фишка, то новая остаётся, а предыдущая возвращается в стартовую клетку. Фишка, которая была возвращена в стартовую клетку, может снова вернуться в игру, если выпадет число 6.
- Когда фишки игроков заполнят весь маршрут на доске, и свои фишки дойдут до цветных стрелок (вспышки), то они могут достичь клада, когда все четыре фишки окажутся в указанной клетке и выпадет точное число. (например, если необходимо выбросить число 3, чтобы дойти до стрелки, то игрок не сможет сделать свой ход, если выпадет число 4, игроку необходимо будет ждать своей очереди и снова бросать зарик и испытать свой шанс, либо двигать другие свои фишки.)

**Победитель:**
Тот, кто первым сможет доставить все свои четыре шашки на сокровищницу, становится победителем.

## نقشه گنج

**این بازی حاوی:**
۱ عدد تخته بازی دو طرفه، ۱۶ عدد مهره برای بازی منچ، ۴ عدد مهره برای بازی مار و پله، ۱ عدد تاس و ۱ عدد سطل تکان دهنده تاس می باشد.
**توجه:**
والدین گرامی خواهشمند است جهت انجام درست بازی توسط فرزندان، ابتدا توضیحات را به طور کامل مطالعه کرده و یک بار بازی را انجام دهید، سپس نحوه انجام بازی و قوانین آن را برای فرزندانتان شرح دهید.

**بازی مـار و پلـه**
**هدف:**
فرار کردن از مارها و رسیدن به خانه پایان (گنج) می باشد.
**چگونه این بازی را انجام دهید:**
– هر یک از بازیکنان باید یکی از چهار مهره های رنگی را انتخاب کنند و آن را روی خانه شروع قرار دهند. کم سن ترین بازیکن باید بازی را با انداختن تاس شروع کند. اگر شش بیاورد می تواند بازی را شروع کند و یک جایزه دارد که انداختن دوباره تاس است و اگر شش نیاورد نوبت به نفر بعد می رسد.
– در صورتی که مهره بازیکن در خانه پایین نردبان باشد، باید پیش از اینکه نوبت نفر بعد شود، مهره خود را به بالای نردبان منتقل کند.
– در صورتی که مهره بازیکن در خانه ای که سر مار در آن قرار دارد باشد، باید پیش از اینکه نوبت نفر بعد شود، مهره خود را به خانه ای انتقال دهد که دم مار در آنجا است.
– هنگامی که بازیکنی به خانه پایان (گنج) برسد بازی تمام می شود. (بازیکنان باید برای پایان بازی، با انداختن تاس شماره دقیق و لازم را بیاورند تا بتوانند برنده بازی باشند.)
**برنده:**
اولین بازیکنی که بتواند قبل از سایر بازیکنان به خانه پایان (گنج) برسد، برنده بازی است.

**بازی منـچ**
**هدف:**
اول شدن در پُر کردن خانه های هرمنگ با مهره های خود با دور زدن مهره ها حول تخته و رسیدن به گنج در وسط تخته. مهره های آبی باید به سمت کیسه پول، مهره های قرمز باید به سمت صندوق گنج، مهره های سبز باید به سمت جواهرات و مهره های زرد باید به سمت تاج حرکت داده شوند.
**چگونه این بازی را انجام دهید:**
– هر یک از بازیکنان باید رنگی را انتخاب کنند و چهار مهره خود را در قسمت قبل از خانه شروع با شخصیت هایی به همان رنگ قرار دهند.
– کم سن ترین بازیکن باید با انداختن تاس بازی را شروع کند و سعی کند شش بیاورد. اگر نوبت به بازیکنی رسید و شش نیاورد تا بتواند وارد بازی شود نوبت به بازیکن بعدی می رسد. (بازیکنان برای اینکه بتوانند از خانه شروع وارد مسیر بازی شوند باید شش بیاورند.) بازیکنانی که نسبت به بقیه کم سن تر هستند لازم نیست برای شروع شش بیاورند.
– بازیکنان می توانند در طول بازی بیشتر از یک مهره داشته باشند و با آن ها دور تخته بچرخند و بازی کنند، اما همیشه برای وارد کردن مهره جدید به بازی باید شش بیاورند.
– هنگامی که مهره ها در مسیرهای خود هستند، بازیکنان باید به نوبت تاس بیاندازند و با توجه به شماره روی تاس مهره خود را حرکت دهند. (به عنوان مثال اگر بازیکنی سه بیاورد، می تواند سه خانه به جلو حرکت کند.)
– اگر مهره هر یک از بازیکنان روی خانه ای آمده باشد که از قبل مهره دیگری در آن بوده است، باید مهره جدید، مهره قبلی را به خانه شروع برگرداند. مهره ای که به خانه شروع برگردانده شده تنها زمانی می تواند دوباره به بازی برگردد که شش آورده باشد.
– هنگامی که مهره های بازیکنی تمام مسیر را روی تخته طی کرد و به پیکان (فلش) همرنگ با مهره های خود رسید تنها در صورتی می تواند به گنج موردنظر برسد که تمام چهار مهره خود را در خانه های تعیین شده با آوردن شماره های مناسب توسط تاس پر کرده باشد. (به عنوان مثال اگر فقط آوردن شماره سه لازم باشد تا خانه های پیکان بازیکنی پر شوند، مهره آخر با آوردن شماره چهار نمی تواند خانه آخر را پر کند و باید منتظر بماند تا دوباره نوبت به او برسد تا بتواند شانس خود را با انداختن دوباره تاس امتحان کند و یا در صورت امکان مهره دیگری را حرکت دهد.)
**برنده:**
اولین کسی که بتواند زودتر از سایر بازیکنان چهار مهره خود را به گنج موردنظر برساند برنده این بازی است.

## خريطة الكنز

**هذه اللعبة تحتوى على:**
١ الوجهين مجلس لعبة ، لعب ١٦ قطعة مونتش، ٤ قطع المكسرات للعب الثعابين والسالم، ١يموت و ١ النرد أمر مثير للصدمة .

**ملاحظة :**
عزيزى الآباء ، من فضلك لا تلعب من قبل الأطفال من أول وصف كامل من الدراسة و مرة واحدة اللعبة به، ثم كيف تفسرون اللعبة و قواعدها لأطفالك.

**الثعابين و السالم لعبة**
**الغرض :**
الثعابين الهرب والوصول إلى نهاية بيت (الكنز) هو.
**كيف هذه الألعاب :**
– كل لاعب يجب اختيار واحدة من أربع حبات مختلفة الألوان و بدأت لوضعها على المنزل. أكثر لاعب شاب يبدأ اللعبة من خلال رمى النرد . إذا كان يمكن أن تقوم به ستة يبدأ والمكافأة التى هو رمى النرد مرة أخرى. وإذا كنت لم يتحول إلى شخص الستة المقبلة.
– إذا كان المنزل حبة فى أسفل السلم يجب أن يكون قبل مطلع الجوز ل ارتقا، سلم.
– إذا كان الثعبان هو اعيين فقرة فى البيت الذى هو قبل أن تتحول إلى الشخص التالى، عمودك الفقرى للانتقال الى منزل حيث هو ذيل الثعبان.
– عندما يكون اللاعب فى نهاية البيت (الكنز) وسوف يكون أكثر من لعبة. (اللاعبين لديهم لإكمال المباراة عن طريق رمى النرد أرقام دقيقة ضروريه ل احلال النظام فى تحقيق الفوز فى المباراة .)

**الفائز :**
أول لاعب لاعبين آخرين المنزل قبل نهاية ( الكنز ) ، و يفوز فى المباراة .

**تلعب مونتش**
**الغرض :**
أول لمل، منازلهم مع الخرز الملون والوصول الى الكنز فى منتصف المنعطفات القطع حول المجلس، مجلس. الخرز الأزرق على مال، والخرز الأحمر فى صندوق الكنز، والخرز الأخضر فى المجوهراتوالخرز الأصفر ويذبغى التحرك نحو التاج.
**كيف هذه الألعاب :**
– يمكن للاعبين اختيار أى لون وأربعة من فقرات له فى المنزل قبل البدء،الأحرف هى نفس اللون .
– اصغر الاعبين يجب أن تبدأ اللعبة من خلال رمى النرد ومحاولة جمع ستة . إذا جا، دور اللاعب، وستة لا تكون قادرة على تحويل ل اعب المقبل يأتى دور. ( هذه هى الطريقة التى يمكن ان المباراة من المنزل ، لديهم ستة ). هل أصغر من بقية اللاعبين لا تحتاج للبدء فى اعادة ستة.
– وخلال اللعبة ، يمكن للاعبين لديهم الجوز أكثر من واحد وتحويل المجلس حول و اللعب معهم ، ولكن دائما إدراج قطعة جديدة لجلب اللعبة إلى ستة. إذا الجوز هو رأس الأفعى هو المنزل حيث يجب أن يكون لاعبين من مطلع نقل المكسرات إلى المنزل الذى هو فى ذيل ثعبان.
– عندما يكون الخرز على مساراتها ، يجب الاعبين يتناوبون للفة النرد و فقا لعدد على عمودك الفقرى للتحرك. (على سبيل المثال، إذا كان لاعب الثلاثا، انه يمكن المضى قدما ثلاثة منازل.)
– إذا كان أى من اللاعبين على منزل أن الجوز هو الجوز آخر لديه بالفعل ، و المكسرات الجديدة ومغالق قبل البدء، فى الوطن. عاد الى الوطن لبد، الجوز التى لا يمكن إلا أن يعود للعودة الست.
– عندما يكون لاعب الجوز على طول الطريق فى مجالس والسهام (سهام) مع الخرز الملون يمكن الوصول إليها إلا إذا لزم الأمر للوصول إلى الكنز. كل أربعة مجموعة القطع فى منزله مليئة الأعداد المناسبة من قبل النرد يكون.
(على سبيل المثال، إذا كان الرقم ثلاثة هو ضرورى للمنزل المراد شغلها اللاعب وثبة، أخيرا الجوز لرقم أربعة لا يمكن أن تملأ المنزل وانتظر دوره ليعود ل جرب حظك عن طريق رمى النرد للمحاولة مرة أخرى أو إذا كان ذلك ممكنا لتحريك القطع الأخرى.)
**الفائز:**
فإن الشخص الأول أن تكون أسرع من اللاعبين الأربعة الأخرى تريد الفوز القطع اللعبة إلى الكنز.


گروه تولیدی بازیتا
همراه: ۰۹۱۲۳۸۹۰۴۱۰
صدای مشتری: ۰۲۱-۴۴۲۵۷۱۶۸
Call center: 021- 44257168
info@bazita.ir
www.bazita.ir