

# LATTJO

HR

GR

RU

RS

SI

TR

AR



Design and Quality  
IKEA of Sweden



<b>HRVATSKI</b>	<b>4</b>
<b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ</b>	<b>6</b>
<b>РУССКИЙ</b>	<b>8</b>
<b>SRPSKI</b>	<b>10</b>
<b>SLOVENŠČINA</b>	<b>12</b>
<b>TÜRKÇE</b>	<b>14</b>
<b>عربى</b>	<b>16</b>

# HRVATSKI

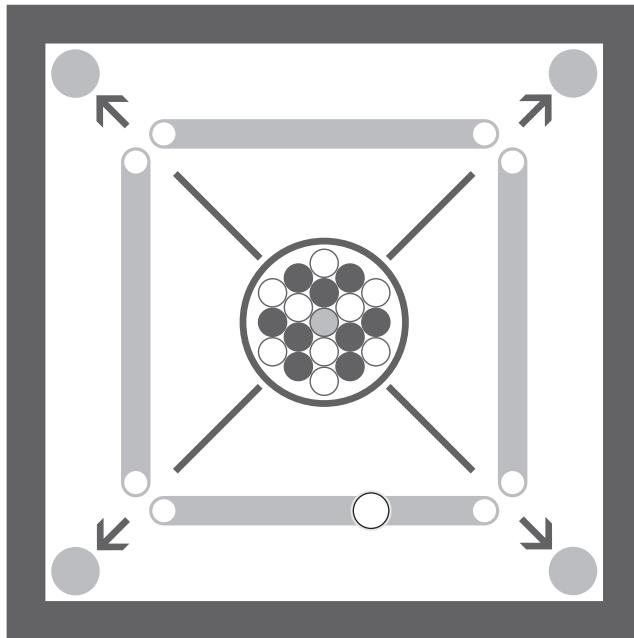
## LATTJO carrom

### Broj igrača:

2 – 4

### Sadržaj:

1 Carrom ploča, 2 x 9 figura, 1 crveni dio (kraljica) i 1 napadač.



### Cilj igre:

S pomoću napadača potopiti svih svojih 9 figura i kraljicu u jedan od protivnikovih džepova.

### Pravila igre:

Postaviti sve figure i kraljicu u unutarnji krug. Crvenu kraljicu postaviti na sredinu ploče. Bijele figure moraju tvoriti Y s dvjema stranama okrenutima izravno prema džepovima.

Ako igru igraju dva igrača, trebaju sjediti jedan nasuprot drugome. Ako igru igraju četiri igrača, oni igrači koji sjede jedan nasuprot drugome čine par. Svaki igrač sjedi sa svoje strane ploče i može napadati samo s te strane.

Napadač mora biti postavljen preko osnovne crte i pomiče se jednim prstom. Napadač se ne smije gurati.



Bacanjem novčića odlučiti koji igrač dobiva bijele figure i započinje igru. Igrač započinje razbijanjem skupine figura i nastavlja potapati figure što dulje može. Kad igrač promaši, na redu je protivnik i tako se igra nastavlja.

### Pravila:

- Ako napadač ne napusti osnovnu crtu, pokušati ponovno. Igrač ima tri pokušaja prije nego što izgubi red.
- Igrač može potopiti kraljicu nakon što potopi prvu figuru, ali prije nego što potopi zadnja. To se radi kako bi se kraljica zaštitila. Ako igrač promaši, kraljica se vraća na sredinu.
- Ako igrač istovremeno potopi kraljicu i jednu od svojih figura, kraljica je automatski zaštićena bez obzira na to koja je figura potopljena prva.
- Ako igrač potopi napadača, gubi jednu od svojih figura i red. Protivnik vraća jednu od potopljenih figura i postavlja je u svoj unutarnji krug. Ako igrač nema potopljenih figura, duguje jednu figuru ploči. (U tom se slučaju prva potopljena figura vraća na

ploču.)

- Ako igrač istovremeno potopi napadača i jednu od svojih figura, gubi dvije figure. Protivnik vraća dvije potopljene figure i postavlja ih u svoj unutarnji krug. Ako igrač nema potopljenih figura, duguje dvije figure ploči.
- Ako figura padne s ploče, igrač je mora podići i postaviti na sredinu ploče. Ako je na sredini ploče kraljica ili neka od figura, figura se mora postaviti tako da pokriva sredinu ploče što je moguće više. Ako je sredina potpuno pokrivena, figuru je potrebno postaviti neposredno iza sredine ploče.
- Ako igrač potopi protivnikovu figuru, gubi red. Ako igrač potopi protivnikovu posljednju figuru, gubi set (ploču) i 3 boda.
- Ako igrač potopi svoju posljednju figuru prije kraljice, gubi set (ploču), 3 boda i po 1 bod za svaku preostalu protivnikovu figuru.

**Pobjeda:**

Igra se sastoji od maks. 8 setova (ploča).

Igrač koji prvi potopi sve svoje figure dobiva set (ploču).

Pobjednik seta (ploče) dobiva po 1 bod za svaku preostalu protivnikovu figuru i 3 boda za kraljicu ako je pobjenik zaštitio. Ako je kraljicu zaštitio protivnik, onda nitko ne dobiva 3 boda. Kad igrač prikupi 22 boda, ne dobiva više bodove za kraljicu.

Pobjednik igre je onaj igrač koji prvi prikupi 25 bodova ili ima najviše bodova nakon 8 setova (ploča).

## ΕΛΛΗΝΙΚΑ

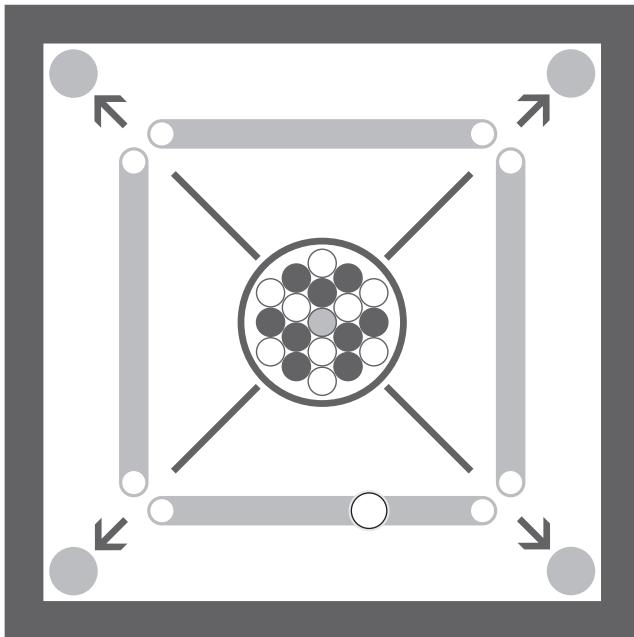
### LATTJO carrom game

#### Αριθμός παικτών:

2 - 4

#### Περιεχόμενο:

1 πίνακας carrom, 2 x 9 πούλια, 1 κόκκινο πούλι (βασίλισσα) και 1 πούλι επίθεσης.



#### Σκοπός του παιχνιδιού:

Να ρίξετε τα 9 πούλια σας και τη βασίλισσα σε μία από τις θήκες του αντιπάλου σας χρησιμοποιώντας το πούλι επίθεσης.

#### Πώς να παίξετε:

Τοποθετήστε όλα τα πούλια και τη βασίλισσα στον εσωτερικό κύκλο. Η κόκκινη βασίλισσα τοποθετείται στο κεντρικό σημείο. Τα λευκά πούλια πρέπει να σχηματίζουν ένα «Y», με τις δύο πλευρές «να βλέπουν» απευθείας τις γυναικές θήκες.

Αν υπάρχουν δύο παίκτες, κάθεστε ο ένας απέναντι από τον άλλο. Αν υπάρχουν τέσσερις παίκτες, κάντε ζευγάρι με τον παίκτη που κάθεται απέναντι σας. Κάθε παίκτης κάθεται στη δική του πλευρά και μπορεί να «χτυπάει» μόνο από αυτήν την πλευρά.

Το πούλι επίθεσης πρέπει να τοποθετείται έτσι ώστε να καλύπτει τη γραμμή βάσης και να χτυπάει προς τα εμπρός με ένα μόνο δάχτυλο. Το πούλι επίθεσης δεν πρέπει ποτέ να σπρώχνεται.



Ρίξτε ένα νόμισμα για να αποφασίσετε ποιος παίκτης θα πάρει τα λευκά πούλια και επομένως θα ξεκινήσει πρώτος. Ο παίκτης ξεκινά διαλύοντας το σχηματισμό από πούλια και συνεχίζει ρίχνοντας τα πούλια του στις θήκες για όσο περισσότερο μπορεί. Όταν ο παίκτης χάσει, είναι η σειρά του αντιπάλου και το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο.

#### Κανόνες:

- Αν το πούλι επίθεσης δε φύγει από τη γραμμή βάσης, δοκιμάστε ξανά. Έχετε τρεις ευκαιρίες προτού χάσετε τη σειρά σας.
- Η βασίλισσα μπορεί να ριχθεί στη θήκη οποιαδήποτε στιγμή μετά από το πρώτο πούλι σας, αλλά πριν από το τελευταίο σας. Μετά τη βασίλισσα, θα πρέπει να ρίξετε ένα πούλι σας με την πρώτη βολή. Αυτό γίνεται για να «καλύψει» τη βασίλισσα. Αν χάσετε, η βασίλισσα επιστρέφεται στο κέντρο.
- Αν ρίξετε τη βασίλισσα και ένα πούλι σας ταυτόχρονα, η βασίλισσα

- «καλύπτεται» αυτόματα, ανεξάρτητα από το ποι έπεσε πρώτα.
- Αν ρίξετε το πούλι επίθεσης στη θήκη θα σας κοστίσει ένα πούλι και θα χάσετε τη σειρά σας. 'Ένα από τα πούλια που είχατε ήδη ρίξει, ανακτάται και τοποθετείται στον κεντρικό κύκλο από τον αντίπαλό σας. Αν δεν έχετε ρίξει κανένα πούλι ακόμα, «χρωστάτε» ένα στον πίνακα. ('Έτσι, το πρώτο πούλι που θα ρίξετε θα τοποθετηθεί πάλι στον πίνακα).
- Αν ρίξετε το πούλι επίθεσης στη θήκη μαζί με ένα δικό σας, θα σας κοστίσει δύο πούλια. Δύο από τα πούλια που είχατε ήδη ρίξει, ανακτώνται και τοποθετούνται στον κεντρικό κύκλο από τον αντίπαλό σας. Αν δεν έχετε ρίξει κανένα πούλι ακόμα, «χρωστάτε» στον πίνακα δύο.
- Αν ένα πούλι πέσει από τον πίνακα, θα πρέπει να το μαζέψετε και να το τοποθετήσετε στο κεντρικό σημείο. Αν το κεντρικό σημείο είναι ήδη καλυμμένο από τη βασίλισσα ή ένα άλλο πούλι, τότε θα πρέπει να τοποθετηθεί έτσι ώστε να καλύπτει όσο περισσότερο από το κεντρικό σημείο είναι δυνατόν. Αν ο κύκλος είναι τελείως καλυμμένος, τοποθετήστε το πούλι ακριβώς πίσω από το κεντρικό σημείο.
- Αν ρίξετε στη θήκη ένα πούλι του αντιπάλου, χάνετε τη σειρά σας. Αν ρίξετε το τελευταίο πούλι του αντιπάλου, χάνετε τον γύρο (πίνακα), καθώς και 3 πόντους.
- Αν ρίξετε στη θήκη το τελευταίο πούλι σας, προτού ρίξετε τη βασίλισσα, χάνετε τον γύρο (πίνακα, 3 πόντους και 1 πόντο για κάθε πούλι του αντιπάλου σας που έχει απομείνει).

#### **Πώς να κερδίσετε:**

Το παιχνίδι αποτελείται από μέγιστο 8 σετ (πίνακες).

Ο πρώτος παίκτης που θα ρίξει όλα του τα πούλια κερδίζει το σετ (πίνακα).

Ο νικητής του σετ (πίνακα) κερδίζει έναν πόντο ανά κάθε πούλι του αντιπάλου που έχει απομείνει και τρεις πόντους για τη βασίλισσα, αν έχει «καλυφθεί» από τον νικητή. Αν η βασίλισσα έχει «καλυφθεί» από τον χαμένο, τότε δεν παίρνει κανείς τους 3 πόντους. 'Όταν φτάσετε τους 22 πόντους, τότε δεν παίρνετε επιπλέον πόντους για τη βασίλισσα.

Κερδίζετε ολόκληρο το παιχνίδι αν είστε ο πρώτος που θα φτάσει τους 25 πόντους ή αν έχετε τους περισσότερους πόντους μετά από 8 σετ (πίνακες).

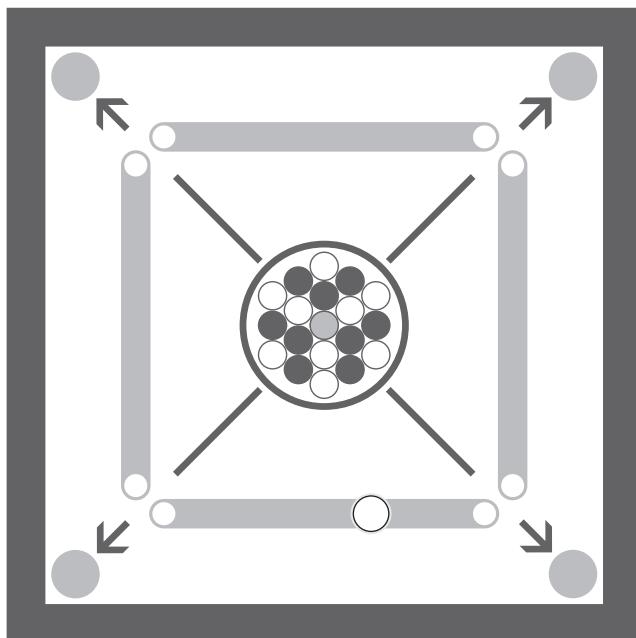
# РУССКИЙ

## LATTJO игра "Карром"

**Количество игроков:**  
2–4.

**В набор входит:**

1 игровая доска, 18 фишек (2 x 9 шт.), 1 фишка красного цвета («королева») и 1 фишка-бита.



**Цель игры:**

Выбить с помощью биты все свои 9 фишек и фишку-«королеву» в одну из луз противника.

**Правила игры:**

Расположите все фишки и «королеву» во внутреннем круге. «Королева» размещается в центре круга, белые фишки образуют букву «Y», верхние части которой должны быть направлены в угловые лузы.

Два игрока садятся напротив друг друга. Если играют четыре человека, сидящие напротив друг друга игроки образуют одну команду. Каждый игрок сидит со своей стороны доски и может выбивать фишки только с этой стороны.

Бита располагается на ограничительной линии, закрывая ее. Бита выбивается ударом одного пальца. Биту нельзя толкать.



Подбросьте монету, чтобы определить игрока, который будет играть белыми фишками. Игрок начинает раунд, разбивая группу фишек, и затем продолжает выбивать свои фишки. Когда игрок промахивается, ход переходит к противнику. Игра продолжается.

**Правила игры:**

- Если бита не сдвинулась с ограничительной линии, попробуйте еще раз. У игрока есть три попытки.
- «Королеву» можно выбить в любой момент между первой выбитой вами фишкой и последней. После «королевы» вы должны следующим ударом выбить свою фишку, чтобы «закрыть королеву». Если игрок промахнулся, «королева» возвращается в центр круга.
- Если игрок одним ударом выбивает «королеву» и свою фишку, «королева закрыта», несмотря на то, какая фишка была выбита первой.
- Если игрок выбивает биту, он лишается одной забитой

фишки и теряет ход. Одна из выбитых этим игроком фишек возвращается на доску во внутренний круг. Если игрок еще не выбил ни одной фишки, он «одолживает» одну фишку на доске (первая выбитая им фишка останется на доске). Если игрок выбил биту и одну из своих фишек, он лишается двух фишек. Две из выбитых им фишек возвращаются на доску во внутренний круг. Если игрок еще не выбил ни одной фишки, он «одолживает» две фишки на доске.

- Если фишка выбита за пределы доски, ее возвращают в центральный круг. Если центр доски занят «королевой» или другой фишкой, фишку следует расположить таким образом, чтобы она закрывала как можно больше места в центре доски. Если центральный круг полностью занят фишками, поставьте фишку сразу за центральным кругом.
- Если игрок выбывает фишку противника, то теряет ход.
- Если игрок выбывает последнюю фишку противника, то проигрывает раунд и теряет три очка.
- Если игрок выбывает свою последнюю фишку до «королевы», он проигрывает раунд и теряет 3 очка и по одному очку за каждую оставшуюся фишку противника.

#### **Победа в игре:**

Игра состоит максимум из 8 раундов.

Игрок, который первым выбьет все свои фишки, побеждает в раунде.

Победитель раунда получает по одному очку за каждую оставшуюся на доске фишку противника и 3 очка за «королеву», если она «закрыта» фишкой победителя. Если «королева» закрыта фишкой проигравшего игрока, то 3 очка не присуждаются никому. Игрок, набравший 22 очка, не получает в дальнейшем дополнительные очки за «королеву».

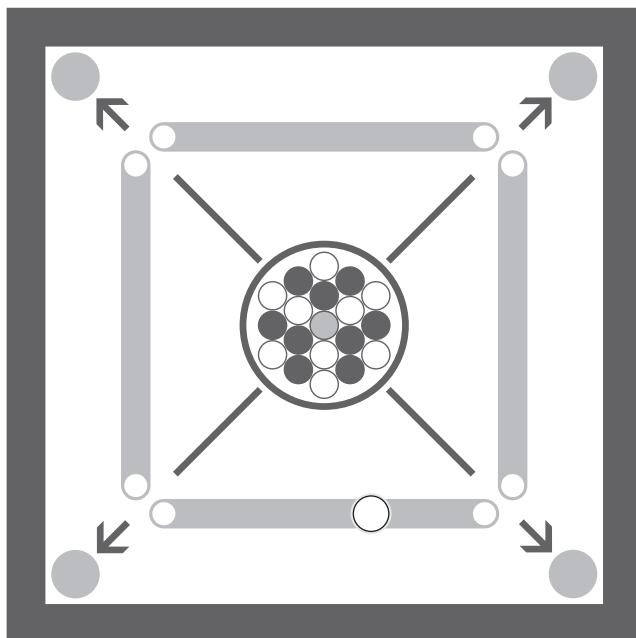
Побеждает игрок, первым набравший 25 очков или набравший максимальное количество очков за 8 раундов.

**LATTJO igra karom****Broj igrača:**

2 - 4

**Sadržaj:**

1 tabla za igru, 2 x 9 žetona, 1 crveni žeton (kraljica) i 1 žeton-udarač.

**Cilj igre:**

Ubaciti svojih 9 žetona i kraljicu u jednu od protivnikovih rupa koristeći žeton-udarač.

**Kako se igra:**

Postavite sve žetone i kraljicu u unutrašnji krug. Crvena kraljica se postavlja na centar. Beli žetoni treba da formiraju slovo "Y", gde su dva kraka direktno okrenuta ka rupama u uglovima.

Ako igraju dve osobe, treba da sede jedna prekoputa druge. Ako igraju četiri osobe, formirajte par sa osobom koja sedi preko puta vas. Svaki igrač sedi s jedne strane table i može da udara samo s te strane.

Žeton-udarač pokriva osnovnu liniju i prstom ga gurate napred. Ne smete gurati žeton-udarač.



Novčićem odredite koji igrač dobija bele žetone i započinje igru. Prvi igrač razbija gomilu žetona i nastavlja da ubacuje svoje žetone dokle god može. Kad promaši, red je na protivnika i tako se igra nastavlja.

**Pravila:**

- Ako se žeton-udarač ne pomeri s osnovne linije, pokušajte ponovo. Imate tri pokušaja da razbijete gomilu, a onda je protivnik na redu.
- Kraljica se može ubaciti bilo kad nakon prvog žetona, ali to mora biti pre poslednjeg. Posle kraljice, morate ubaciti jedan od svojih žetona sledećim potezom. Tako „pokrivate“ kraljicu. Ako promašite, kraljica se vraća u centar.
- Ako istovremeno ubacite kraljicu i jedan od svojih žetona, kraljica je automatski „pokrivena“, bez obzira šta je prvo ubaćeno.
- Ubacivanje žetona-udarača će vas koštati jednog žetona i protivnik dobija šansu. Protivnik uzima jedan od vaših ubaćenih žetona i stavlja ga u centar. Ako još uvek niste ubacili nijedan žeton, „dugujete“ žeton tabli. (Prvi žeton koji ubacite će biti

vraćen na tablu).

- Istovremeno ubacivanje običnog i žetona-udarača će vas koštati dva žetona. Protivnik uzima dva vaša ubaćena žetona i stavlja ih u unutrašnji krug. Ako do tada niste ubacili nijedan žeton, „dugujete“ tabli dva žetona.
- Ako žeton odskoči sa table, igrač mora da ga pokupi i vrati na centar. Ako se na centru već nalazi kraljica ili drugi žeton, taj žeton morate staviti tako da pokriva što je više moguće centralnog prostora. Ako je prostor potpuno pokriven, stavite žeton iza centra.
- Ako ubacite protivnikov žeton, protivnik je na redu. Ako ubacite protivnikov poslednji žeton, gubite ceo set (tablu) kao i 3 poena.
- Ako ubacite poslednji žeton pre nego što ste ubacili kraljicu, gubite ceo set (tablu), 3 poena i 1 poen za svaki preostali žeton protivnika.

#### **Ko pobeđuje:**

Igra se sastoji od maksimalno 8 setova (tabli).

Prvi igrač koji ubaci sve žetone dobija set (tablu).

Pobednik seta (table) dobija 1 poen za svaki preostali žeton protivnika i 3 poena za kraljicu, ako ju je pobednik „pokrio“. Ako je kraljicu „pokrio“ gubitnik, niko ne dobija 3 poena. Kad dostignete 22 poena, više ne dobijate dodatne poene za kraljicu.

Celu igru dobija onaj igrač koji prvi skupi 25 poena ili koji ima više poena nakon 8 setova (tabli).

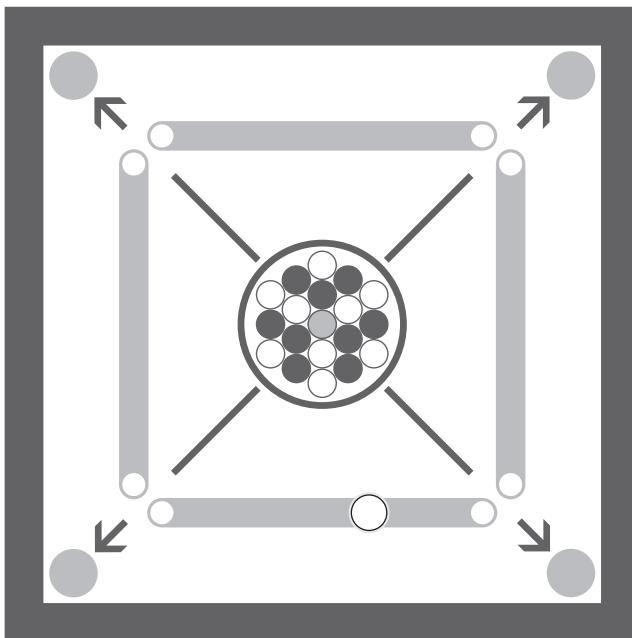
# SLOVENŠČINA

## LATTJO carrom game

**Število igralcev:**  
2–4

**Vsebina:**

1 igralna podlaga Carrom, 2 x 9 ploščkov, 1 rdeč plošček (kraljica) in 1 igralni plošček.



**Cilj igre:**

Vsek od igralcev mora spraviti vseh 9 ploščkov in kraljico v nasprotnike žepke s pomočjo igralnega ploščka.

**Navodila za igro:**

Vse ploščke in kraljico položite v notranji krog. Rdečo kraljico postavite v središče. Bele ploščke postavite v obliki črke "Y" z dvema stranicama usmerjenima proti kotnima žepkoma.

Če sodelujeta dva igralca, si sedita nasproti. Če sodelujejo štirje igralci, sta par igralca, ki si sedita nasproti. Vsak igralec sedi na svoji strani igralne plošče in lahko frca le s svoje strani.

Igralni plošček, s katerim premikamo druge ploščke, postavite na osnovno črto in ga frcnite samo z enim prstom. Ploščka ne smete potiskati.



Z metom kovanca določite, kateri igralec ima bele ploščke in je torej prvi na vrsti. Igralec najprej razbije skupino ploščkov nato pa svoje figure pospravlja v kote, dokler mu to uspeva. Ko zgreši, je na vrsti njegov nasprotnik in tako dalje.

**Pravila:**

- Če se igralni plošček, ne premakne z osnovne črte, poskusite znova. Poskusite lahko trikrat, nato pa je na vrsti nasprotnik.
- Kraljico lahko v žepki pospravite kadarkoli med prvim in zadnjim ploščkom. Ko odstranite kraljico, morate odstraniti še en svoj plošček. S tem "pokrijete" kraljico. Če zgrešite, morate kraljico vrniti na igralno ploščo.
- Če hkrati odstranite kraljico in enega od svojih ploščkov, je kraljica "pokrita" ne glede na to, kateri plošček prvi pade v žepki.
- Če v žepki pošljete igralni plošček, izgubite en plošček in prepustite igro nasprotniku. Enega od že odstranjenih ploščkov vaš nasprotnik položi nazaj v notranji krog na igralni plošči. Če še niste odstranili nobenega ploščka, igralni plošči "dolgujete" en

- plošček. (Prvi plošček, ki ga odstranite, se vrne na ploščo).
- Če igralni plošček pošljete v žepek hkrati s svojim ploščkom, izgubite dva ploščka. Vaš nasprotnik dva vaša ploščka položi v notranji krog na igralni plošči. Če še niste odstranili nobenega ploščka, igralni plošči "dolgujete" dva ploščka.
  - Če plošček pada z igralne plošče, ga igralec pobere in položi v sredino plošče. Če je v središču že kraljica ali kateri drug plošček, morate plošček položiti tako, da pokriva čim večji del središčnega polja. Če je polje povsem zakrito, postavite plošček tik za središčno točko.
  - Če v žepek pospravite nasprotnikov plošček, igro nadaljuje nasprotnik. Če odstranite zadnji nasprotnikov plošček, izgubite trenutno igro in 3 točke.
  - Če svoj zadnji pošček pošljete v žepek, preden odstranite kraljico, izgubite trenutno igro, 3 točke in po 1 točko za vsak preostali nasprotnikov plošček.

#### **Kako zmagati:**

Igra se igra v 8 nizih (postavitvah plošče).

Prvi igralec, ki odstrani vse svoje ploščice dobi niz.

Zmagovalec niza prejme 1 točko za vsako preostalo nasprotnikovo ploščico in 3 točke za kraljico, a le če tudi kraljico odstrani zmagovalec. V primeru, da kraljico odstrani poraženec, nihče od igralcev ne prejme 3 točk. Ko igralec doseže 22 točk, ne prejme več dodatnih točk za odstranitev kraljice.

Igro dobi igralec, ki prvi doseže 25 točk, oziroma igralec, ki po 8 nizih osvoji največ točk.

# TÜRKÇE

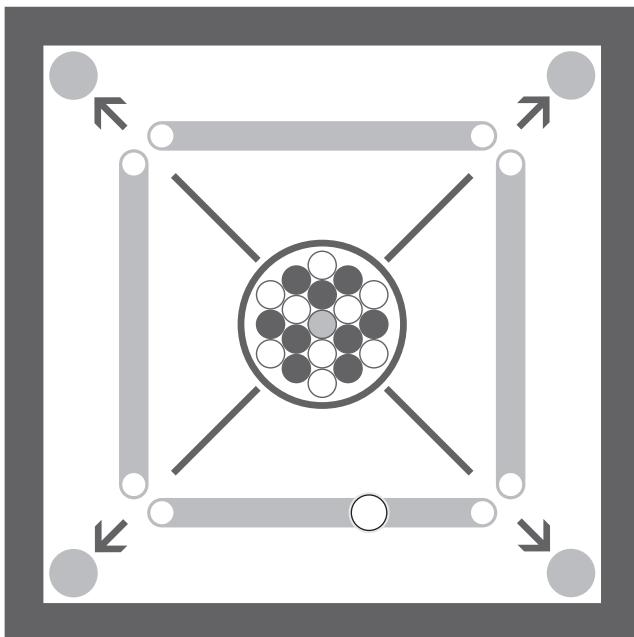
## LATTJO carrom oyunu

### Oyuncu sayısı:

2 - 4

### İçerik:

1 adet oyun tahtası, 2 x 9 adet pul, 1 adet kırmızı pul (kraliçe) ve 1 adet vurucu pul (forvet).



### Oyunun amacı:

Forvet pulunu kullanarak 9 adet pulun tamamını ve kraliçe pulu rakibin ceplerinden birine atmak.

### Nasıl Oynanır:

Tüm pullar ve kraliçe pulu en içte bulunan daire içine yerleştirilir. Kırmızı kraliçe dairenin merkezi ne yerleştirilir. Beyaz pullarla, iki kenarı doğrudan köşe ceplere bakacak şekilde bir "Y" formu oluşturulur.

Oyunda iki oyuncu varsa birbirlerinin karşısına otururlar. Dört oyuncu varsa, karşısında oturan oyuncu ile eşleşir. Her oyuncu kendi tarafında oturur ve pullara sadece o taraftan vurabilir.

Forvet pulu taban çizgisini kapsayacak şekilde yerleştirilmelidir ve tek parmak ile fiske vuru gibi öne atılır. Forvet pulu kesinlikle itilmez.



Beyaz pulları kimin alacağını ve dolayısıyla oyuna başlayacağını belirlemek için yazı tura atılır. Oyuncu oyuna pulların oluşturduğu grubu dağıtarak başlar ve pullarını mümkün olduğunda kısa sürede ceplere atmaya çalışır. Oyuncu pullarını atamazsa sıra rakibine geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

### Kurallar:

- Forvet pulu taban çizgisini geçmezse, tekrar deneyiniz. Sıranızı kaybetmeden önce grubu dağıtmak için üç hakkınız olacak.
- Kraliçe pulu ilk puldan sonra veya herhangi bir zamanda cebe girebilir. Kraliçe pulundan sonra, bir sonraki hamlede kendi pullarınızdan birini cebe atmanız gereklidir. Bu hareket kraliçeyi "kapatmak" için yapılır. Eğer hareketi kaçırırsanız, kraliçe ortaya geri döner.
- Eğer aynı zamanda kraliçe ile kendi pulunuzdan birini cebe atarsanız, hangisinin cebe ilk girdiğine bakılmaksızın kraliçe otomatik olarak "kapatılır".
- Forvet pulunun cebe atılması size bir pula mal olur ve sıranızı

kaybedersiniz. Cebe atılan pullarınızdan biri alınır ve rakip tarafındaki dairenin içine yerleştirilir. Herhangi bir pulu hala cebe atamadıysanız, bir pul “borğu” olursunuz. (cebe attığınız ilk pul oyun tahtasına geri alınacaktır).

- Forvet pulunun herhangi bir pul ile beraber cebe atılması size iki pula mal olacaktır. Cebe atılan pullarınızdan iki tanesi alınır ve rakip tarafındaki dairenin içine yerleştirilir. Herhangi bir pulu hala cebe atamadıysanız, iki pul “borğu” olursunuz.
- Pullardan biri oyun tahtasının dışına çıkarsa, oyuncu tarafından alınarak ortadaki noktaya yerleştirilmelidir. Merkez nokta zaten kraliçe ya da başka bir pul ile kapandıysa pulun, mümkün olduğunda merkez noktayı kaplayacak şekilde yerleştirilmesi gereklidir. Nokta tamamen kapalı ise noktanın tam arkasına yerleştirilir.
- Eğer rakibin pulunu cebe atarsanız sırmanız kaybedersiniz. Eğer rakibin son pulunu cebe atarsanız seti (oyun) bunun yanı sıra 3 puan kaybedersiniz.
- Eğer kraliçeyi cebe etmeden önce son pulunuzu cebe atarsanız seti (oyun, 3 puan ve rakibin kalan pullarının her biri için 1 puan) kaybedersiniz.

#### **Nasıl kazanılır:**

Bir oyun maksimum 8 setten (oyundan) oluşur.

Tüm pullarını cebe atan ilk oyuncu seti (oyunu) kazanır.

Oyunu (seti) kazanan oyuncu, kraliçe pulu “kapattıysa” rakibin kalan her bir pulu için 1 puan, kraliçe için 3 puan kazanır. Kraliçe kaybeden oyuncu tarafından “kapatılırsa” o zaman kimse 3 puan alamaz.

Oyuncu 22 puana ulaştığında, artık kraliçe için ekstra puan alamaz.

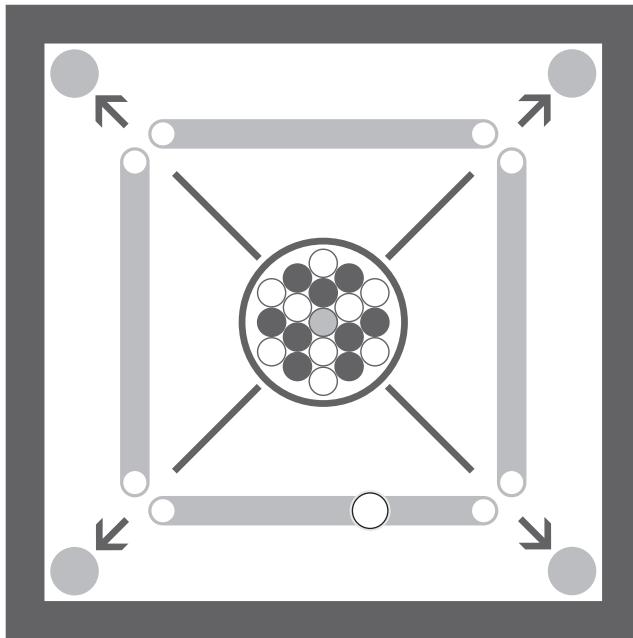
25 puana ulaşan veya 8 setten (oyundan) sonra en çok puan alan oyuncu bütün oyunu kazanır.

## عربي

### LATTJO لعبة الكبير

**عدد اللاعبين:**  
4 - 2

**المحتويات:**  
1 لوحة كبير، 9x2 أقراص، 1 قرص أحمر (الملكة) و 1 قرص المضرب.



#### هدف اللعبة:

ادخال جميع الأقراص التسعة وقرص الملكة داخل أحد جيوب الخصم باستخدام المضرب.

#### طريقة اللعب:

ضع جميع الأقراص وقرص الملكة في الدائرة الداخلية. يتم وضع الملكة الحمراء على المركز. يجب أن تكون الأقراص البيضاء على شكل "7"، مع جانبين يواجهان مباشرةً جيوب الزاوية.

إذا كان هناك لاعبين اثنين يجلس كل واحد بمواجهة الآخر، وإذا كان هناك أربعة لاعبين، يكون زميلك اللاعب المواجه لك. وكل لاعب يجلس على جانبيه من اللوحة ويمكنه أن يضرب فقط من هذا الجانب الذي يجلس عليه.

يجب وضع المضرب بحيث يعطي خط الأساس ويتم ضربه بإصبع واحد. لا يجوز أبداً دفع المضرب.



يتم رمي عملة لتحديد من يحصل على الأقراص البيضاء وبالتالي يبدأ اللعبة. بعد اللاعب عن طريق تشتت مجموعة الأقراص، ويستمر بإدخال أقراصه الخاصة بقدر الإمكان. عندما يفشل اللاعب في الإدخال، يتحول الدور إلى الخصم، وهكذا تستمر اللعبة.

#### القواعد:

- إذا لم يتخبط المضرب خط الأساس، حاول مرة أخرى. يمكنك الحصول على ثلاث محاولات لتشتت الأقراص قبل أن تخسر دورك.
- يمكن إدخال قرص الملكة في أي وقت بعد إدخالك أول قرص خاص بك، ولكن بشرط قبل القرص الأخير الخاص بك. بعد إدخال قرص الملكة، يجب عليك إدخال واحد من أقراصك في الصورة التالية، ويتم ذلك لـ"نقطية" الملكة. إذا فشلت في ذلك، يتم إرجاع الملكة إلى المركز.
- إذا أدخلت الملكة مع واحد من أقراصك في نفس الوقت، الملكة تكون قد "عُطّت" تلقائياً. يغض النظر عن أيهما دخل أولاً.
- إدخال قرص المضرب بكلغك قرص واحد وكذلك تفقد دورك. يتم إعادة واحد من أقراصك المدخلة ووضعها في الدائرة الداخلية بواسطة خصمك. إذا لم تكن قد أدخلت أي قرص بعد، تكون "مدین" بقرص واحد للوحة. (القرص الأول الذي تدخله بعد ذلك يتم إعادةه مرة أخرى إلى اللوحة).

- إدخال المضرب مع قرص خاص بك في نفس الوقت يكفل لك قرصين، يتم إعادة قرصين من أقراصك المدخلة ووضعها في الدائرة الداخلية بواسطة خصمك. إذا لم تكن قد أدخلت أي قرص بعد، تكون "مدين" بقرصين للوحة.
- إذا قفر قرص خارج اللوحة، يجب التقاده بواسطة اللاعب ووضعه في المركز، وإذا كانت الملكة أو أي قرص آخر موجود على المركز، يجب وضع القرص بحيث يغطي أكبر قدر ممكن من بقعة المركز، وإذا كانت البقعة مخططة تماماً، ضع القرص خلف بقعة المركز مباشرة.
- إذا قمت بإدخال قرص الخصم، تفقد دورك. إذا قمت بإدخال قرص خصمك الأخير ستتفقد مجموعة (اللوحة)، فضلاً عن 3 نقاط.
- إذا قمت بإدخال قرصك الأخير قبل الملكة ستتفقد مجموعة (اللوحة، 3 نقاط و1 نقطة لكل من أقراص خصمك المتبقية).

#### **طريقة الفوز:**

تتكون اللعبة من 8مجموعات (لوحات) بعد أقصى.

أول لاعب يدخل جميع أقراصه يفوز بمجموعة (اللوحة).

الفائز بمجموعة (لوحة) يحصل على نقطة واحدة لكل قرص متبقى من أقراص الخصم و 3 نقاط للملكة، إذا تم "تطيئنا" بواسطة الفائز، إذا تم "نقطية" الملكة بواسطة الخاسر، فلا أحد يحصل على 3 نقاط عندما تصل إلى 22 نقطة، لن تحصل بعدها على المزيد من النقاط مقابل الملكة.

يمكنك الفوز في المباراة بأكمالها عندما تصل أولاً إلى 25 نقطة أو بالحصول على أكبر عدد من النقاط بعد 8مجموعات (لوحات).





