



EN Red Light Green Light / NL Annemaria Koekoek

GA424

Purpose of the game

Don't be the last one finishing + pick up the most points possible.

Preparation

- Place all the pyramids face down randomly on the playing field.
- Place the finish line on the end of the field.
- The larger the field, how more active this game will be.
- Choose one cop. The cop will stand behind the finish line.
- All other players are aligned at the start of the field.

Play

The cop turns his back to the other players. When the cop says 'green light' all players can run and pick up pyramids. But when the cop says 'red light!' the cop turns around and all players must freeze. If they fail and move, they must return to the start.

Rules

- You must pick up at least 3 pyramids before you can cross the finish line. You can choose to pick up more, but never less than 3.
- Once you touch a pyramid, you have to pick it up.
- If you pick up a red or black special pyramid (see 'pyramids'), you have to do that action immediately.
- If you pick up a green special pyramid, you have to do that action after the cop has said 'red light'. You can do the action while everybody else has to stay frozen.
- If you are the last player crossing the line, you are out and your score does not count.

Winner

The winner is the player that scores the most points and crosses the finish safely.

Doel van het spel

Finish niet al laatste en verzamel zoveel mogelijk punten.

Vorbereiding

- Leg alle pyramides willekeurig verspreid over een veld met de afbeelding naar beneden.
- Leg de finishlijn aan het eind van het spel.
- Hoe groter het veld, hoe actiever het spel is.
- Kies één agent. De agent staat achter de finishlijn.
- Alle andere spelers staan in een lijn bij de start van het veld.

Het spel

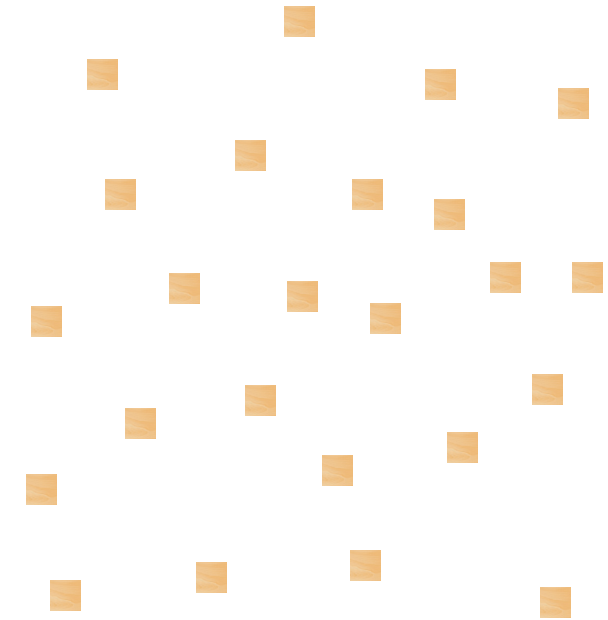
De agent draait zijn rug naar alle spelers en zegt steeds 'annemaria.....koekoek!' Vanaf het moment dat de agent 'annemaria' heeft gezegd mogen alle spelers rennen en pyramides oppakken. Maar zodra de agent 'koekoek!' zegt, mag hij zich terugdraaien en moet iedereen stilstaan. Als een speler toch beweegt moet hij terug naar start.

Regels











- Je moet minimaal 3 pyramides oprapen voordat je over de finishlijn mag. Je mag er ook meer oprapen, maar nooit minder dan 3.
- Als je een pyramide hebt aangeraakt moet je hem oppakken.
- Als je een rode of zwarte speciale pyramide (zie 'pyramides') oppakt, moet je die actie onmiddellijk uitvoeren.
- Als je een groene speciale pyramide oppakt, mag je de actie doen als de agent 'koekoek' heeft gezegd. De rest van de spelers mag dan intussen niet bewegen.
- Als je als laatste over de finish komt, ben je sowieso af en telt je score niet.

Winnaar

De winnaar is de speler die de meeste punten heeft gescoord en veilig over de finish is gekomen.



Pyramids

Specials	Points
 = out = je bent af	 = 1 point = 1 punt
 = back to start = ga terug naar start	 = 2 point = 2 punten
 = stop immediatly and skip a turn = stop gelijk en sla een beurt over	 = 3 point = 3 punten
 = switch places with someone = verwissel van plaats met iemand	 = 4 point = 4 punten
 = pick up another pyramid for free = Raap gratis nog een pyramide op	 = 5 point = 5 punten



ES Luz roja Luz verde | IT Luce rossa Luce verde

GA424

Propósito del juego

No seas el último en terminar + recoge la mayor cantidad de puntos posibles.

Preparación

- Coloca todas las pirámides boca abajo al azar en el campo de juego.
- Coloque la línea de llegada al final del campo.
- Cuanto más grande sea el campo, más activo será este juego.
- Elija un policía. El policía se parará detrás de la línea de meta.
- Todos los demás jugadores están alineados al comienzo del campo.

Jugar

El policía les da la espalda a los otros jugadores. Cuando el policía dice "luz verde", todos los jugadores pueden correr y recoger pirámides. Pero cuando el policía dice "¡Luz roja!", el policía se da la vuelta y todos los jugadores deben congelarse. Si fallan y se mueven, deben volver al inicio.

- Una vez que toques una pirámide, debes levantarla.
- Si recoges una pirámide especial roja o negra (ver "pirámides"), debe realizar esa acción de inmediato.
- Si recoges una pirámide verde especial, debes realizar esa acción después de que el policía haya dicho "luz roja". Puedes hacer la acción mientras todos los demás tienen que permanecer congelados.
- Si eres el último jugador en cruzar la línea, estás fuera y tu puntuación no cuenta.

Ganador

El ganador es el jugador que anota la mayor cantidad de puntos y cruza la meta de manera segura.

Scopo del gioco

Non finire per ultimi e cercate di fare più punti possibile.

Preparazione

- Posizionate tutte le piramidi a faccia in giù a caso sul campo di gioco.
- Posizionate il traguardo alla fine del campo.
- Più grande è il campo, più attivo sarà questo gioco.
- Scegliete una guardia. La guardia starà dietro il traguardo.
- Tutti gli altri giocatori sono allineati all'inizio del campo.

Il gioco

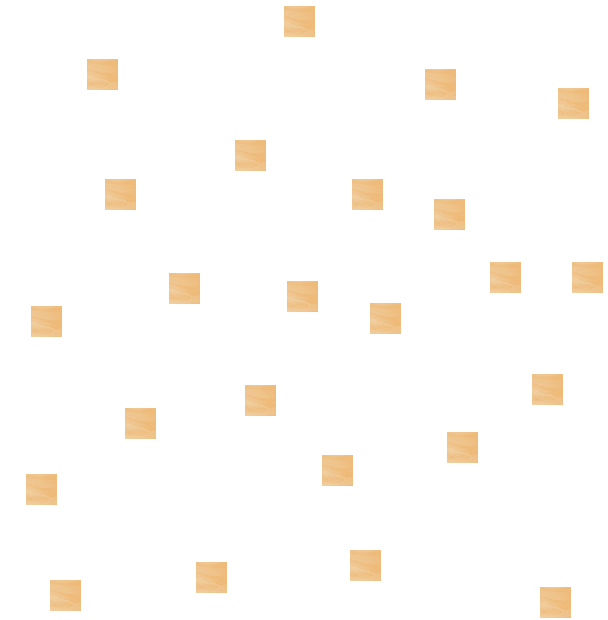
La guardia volta le spalle agli altri giocatori. Quando la guardia dice "luce verde" tutti i giocatori possono correre e raccogliere le piramidi. Ma quando dice "luce rossa" la guardia si gira e tutti i giocatori devono fermarsi. Se si muovono, devono tornare alla partenza.

Regole

- È necessario raccogliere almeno 3 piramidi prima di poter attraversare il traguardo. È possibile raccoglierne di più, ma mai meno di 3.
- Quando tocche una piramide, dovete raccoglierla.
- Se si raccoglie una piramide speciale rossa o nera (vedi piramidi), si deve fare immediatamente l'azione.
- Se prendete una piramide speciale verde, dovete fare quell'azione dopo che la guardia ha detto "luce rossa". Potete fare l'azione mentre tutti gli altri devono rimanere immobili.
- L'ultimo giocatore che attraversa la linea è fuori e il suo punteggio non conta.

Vincitore

Il vincitore è il giocatore che fa più punti e attraversa il traguardo.



Pirámides	
Especiales	Puntos
= afuera = sei fuori	= 1 punto = 1 punto
= volver a empezar = torna all'inizio	= 2 puntos = 2 punti
= detente inmediatamente y salta un giro = fermati immediatamente e salta un turno	= 3 puntos = 3 punti
= cambiar de lugar con alguien = scambiati di posto con qualcuno	= 4 puntos = 4 punti
= recoger otra pirámide gratis = prendi un'altra piramide gratuitamente	= 5 puntos = 5 punti



DE Rotes Licht Grünes Licht / DK A Rødt lys - Grønt lys

GA424

Zweck des Spiels

Sei nicht der Letzte, der ins Ziel kommt, und sammle die meisten Punkte.

Vorbereitung

- Lege alle Pyramiden verdeckt und zufällig auf das Spielfeld.
- Setze die Ziellinie an das Ende des Feldes.
- Je größer das Feld ist, desto aktiver wird das Spiel sein.
- Wähle einen Polizisten. Der Polizist wird hinter der Ziellinie stehen.
- Alle anderen Spieler werden am Anfang des Feldes aufgestellt.

Spielen

Der Polizist dreht den anderen Spielern den Rücken zu. Wenn der Polizist „Grün!“ sagt, können alle Spieler rennen und Pyramiden einsammeln. Aber wenn der Polizist „Rot!“ sagt, dreht sich der Polizist um und alle Spieler müssen stillhalten. Wer scheitert und sich bewegt, muss zum Start zurückkehren.

Regeln

- Du musst mindestens 3 Pyramiden aufheben, bevor du die Ziellinie überqueren kannst. Du kannst mehr aufnehmen, aber nie weniger als 3.
- Sobald Du eine Pyramide berührst, musst Du sie aufheben.
- Wenn Du eine rote oder schwarze Spezialpyramide (siehe „Pyramiden“) aufhebst, musst du diese Aktion sofort ausführen.
- Wenn du eine grüne Spezialpyramide aufnimmst, musst du diese Aktion ausführen, nachdem der Polizist „Rot!“ gesagt hat. Du darfst die Aktion ausführen, während alle anderen eingefroren bleiben müssen.
- Wenn Du der letzte Spieler bist, der die Linie überquert, bist Du raus und Deine Punkte zählen nicht.

Sieg

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte erzielt und das Ziel sicher überquert.

Spilleets formål

Du må ikke være den sidste, der kommer i mål, og du skal samle flest mulige point.

Forberedelse

- Placer alle pyramiderne med billedsiden nedad tilfældigt på spillepladen.
- Placer målstregen på enden af banen.
- Jo større feltet er, jo mere aktivt vil spillet være.
- Vælg en betjent. Betjenten skal stå bag målstregen.
- Alle andre spillere står på linje i starten af banen.

Spille

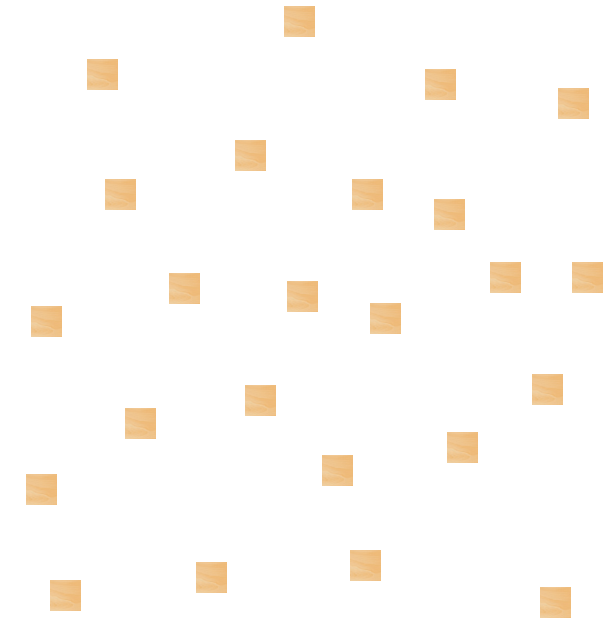
Betjenten vender ryggen til de andre spillere. Når betjenten siger "grønt lys", kan alle spillere løbe og samle pyramider op. Men når betjenten siger "rødt lys!" vender betjenten sig om, og alle spillere skal stå stille. Hvis de fejler og bevæger sig, skal de vende tilbage til start.

Regler

- Du skal samle mindst 3 pyramider op, før du kan passere mållinjen. Du kan vælge at samle flere op, men aldrig mindre end 3.
- Så snart du rører ved en pyramide, skal du samle den op.
 - Hvis du samler en rød eller sort en speciel pyramide (se "pyramider"), skal du gøre handlingen med det samme.
 - Hvis du samler en grøn speciel pyramide, skal du gøre denne handling, efter at betjenten har sagt "rødt lys". Du kan udføre handlingen, mens alle andre skal forblive fastfrosset.
 - Hvis du er den sidste spiller, der passerer linjen, er du ude, og din score tæller ikke med.

Vinder

Vinderen er den spiller, der scorer flest point og kommer sikkert over målstregen.



Pyramids	
Specials	Points
= raus = ude	= 1 Punkt = 1 point
= zurück zum Start = tilbage til start start	= 2 Punkte = 2 point
= sofort anhalten und eine Runde auslassen = standse med det samme og springe et sving over	= 3 Punkte = 3 point
= mit jemandem den Platz tauschen = bytte plads med en anden	= 4 Punkte = 4 point
= eine weitere Pyramide kostenlos aufheben = pick up another pyramid for free	= 5 Punkte = 5 point



RO Red light Green light / PL Czerwone światło Zielone światło

GA424

Scopul jocului

Nu fi ultimul care termina + aduna cat mai multe puncte.

Pregatirea

- Asezati toate piramidele cu fata in jos pe terenul de joaca.
- Asezati linia de finish la capatul terenului.
- Cu cat e mai mare terenul cu atat va fi jocul mai activ.
- Alegeti un controlor. Controlorul va sta in spatele liniei de finish.
- Toti jucatorii se vor alinia la linia de start al terenului.

Jocul

Controlorul se intoarce cu spatele la ceilalti jucatori. Cand spune VERDE toti jucatorii pot alerga si aduna piramidele. Insa cand controlorul spune ROSU si se intoarce toti jucatorii se vor opri si vor sta nemiscati. Cei care se misca se vor intoarce la linia de start si o iau de la capat.

Reguli

- Trebuie sa adunati cel putin 3 piramide pentru a trece de linia de finish. Puteti aduna mai multe dar nu mai putin de 3.
- Daca atingeti o piramida trebuie sa o luati.
- Daca luati o **piramida rosie** sau **una neagra speciala** trebuie sa efectuati actiunea indicata imediat. Daca luati o **piramida verde** trebuie sa faceti actiunea dupa ce controlorul striga rosu si ceilalti stau nemiscati.
- Daca treceti linia de finish ultimul, iesiti din joc si punctele adunate nu vor conta.

Castigatorul

Castigatorul va fi jucatorul care trece linia de finish si aduna cele mai multe puncte.

Cel gry

Nie kończ jako ostatni gracz I zdobądź jak najwięcej punktów.

Przygotowanie

- Ułóż wszystkie piramidy rysunkiem do dołu
- Potóż linię META na końcu wyznaczonego pola
- Im większe pole tym gra będzie bardziej aktywna
- Spośród graczy wybierz Policjanta, który stanie za linią META.
- Pozostali gracze stoją na początku pola

Gra

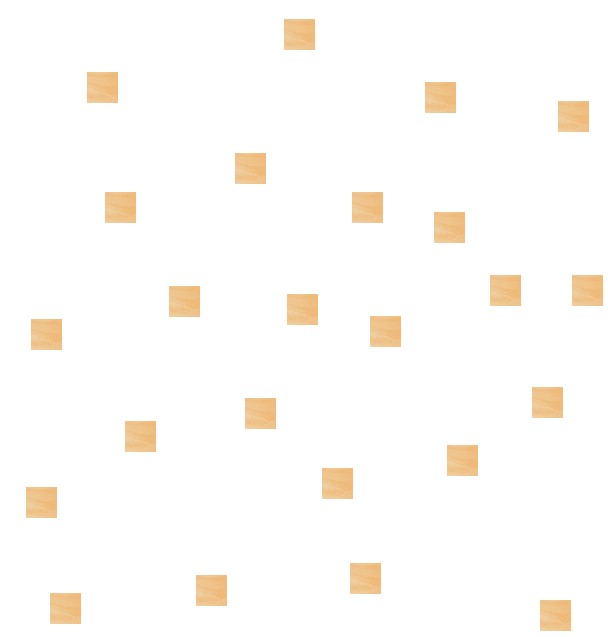
Policjant odwraca się plecami do pozostałych graczy. Kiedy Policjant mówi „zielone światło” wszyscy gracze mogą biegać i podnosić piramidy. Kiedy Policjant mówi „czerwone światło!” odwraca się i wszyscy gracze muszą znieruchomieć I pozostać w tej pozycji. Jeśli się poruszają muszą wrócić na początek.

Zasady

- Musisz podnieść co najmniej 3 piramidy, zanim będziesz mógł przekroczyć linię META. Możesz wybrać więcej, ale nigdy mniej niż 3.
- Jeśli dotknąłeś piramidy musisz ją podnieść
- Jeśli podniosłeś **czerwoną albo czarną specjalną piramidę (czytaj PIRAMIDY)** musisz wykonać czynność natychmiast
- Jeśli podniesiesz **zieloną specjalną piramidę**, musisz wykonać tę akcję po tym, jak policjant powie „czerwone światło”. Możesz wykonać akcję, podczas gdy wszyscy inni muszą pozostać zamrożeni.
- Jeśli jesteś ostatnim graczem przekraczającym linię META, twoje punkty nie liczą się

Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje gracz który przekroczył linię META I ma najwięcej punktów



Piramide	
Speciale	Puncte
= eliminare = odpadasz z gry	= 1 puncte = 1 punkt
= inapoi la start = wracasz na start	= 2 puncte = 2 Punkty
= va opriti imediat si stati o runda = zadržmaj się natychmiast, omijasz rundę	= 3 puncte = 3 Punkty
= schimbati locul cu cineva = zamień się miejscem z innym graczem	= 4 puncte = 4 Punkty
= puteti ridica inca o piramida = podnieś dowolną piramidę	= 5 puncte = 5 Punkty



FR Un, Deux, Trois, Soleil !

GA424

But du jeu

Ne soyez pas le dernier à terminer + ramassez le plus de points possible.

Préparation

- Placez toutes les pyramides face vers le bas au hasard sur le terrain de jeu.
- Placez la ligne d'arrivée à la fin du champ.
- Plus le terrain est grand, plus ce jeu sera actif.
- Choisissez-en un policier. Le policier se tiendra derrière la ligne d'arrivée.
- Tous les autres joueurs sont alignés au début du terrain.

Jeu

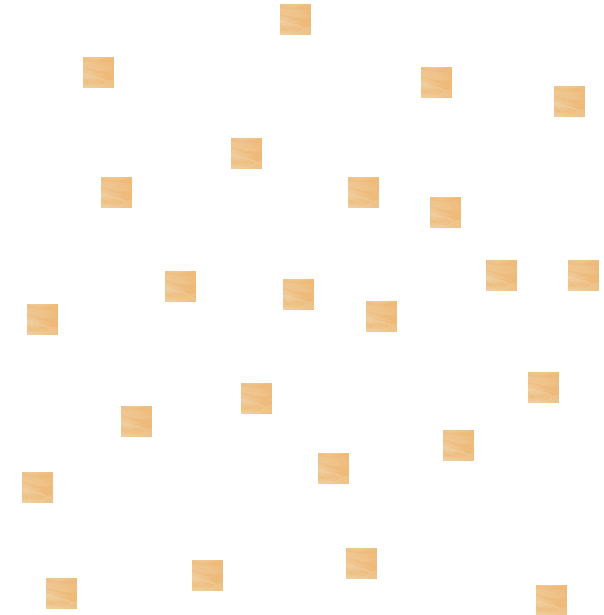
Le policier tourne le dos aux autres joueurs. Lorsque le policier dit « un, deux, trois... », tous les joueurs peuvent courir et ramasser des pyramides. Mais lorsque le policier dit « soleil ! » le policier se retourne et tous les joueurs doivent rester immobiles. S'ils ne restent pas immobiles et bougent, ils doivent retourner au départ.

Règles

- Vous devez ramasser au moins 3 pyramides avant de franchir la ligne d'arrivée. Vous pouvez choisir d'en ramasser plus, mais jamais moins de 3.
- Une fois que vous touchez une pyramide, vous devez la ramasser.
- Si vous ramassez une pyramide spéciale **rouge** ou **noire** (voir « pyramides »), vous devez immédiatement faire cette action.
- Si vous ramassez une **pyramide spéciale verte**, vous devez faire cette action après que le policier a dit « soleil ! ». Vous pouvez faire l'action pendant que tous les autres doivent rester immobiles.
- Si vous êtes le dernier joueur à franchir la ligne, vous êtes sorti et votre score ne compte pas.

Vainqueur

Le vainqueur est le joueur qui obtient le plus de points et qui passe bien la ligne d'arrivée.



Pyramides	
Spécial	Points
= dehors	= 1 point
= retour au départ	= 2 point
= arrêter immédiatement et sauter un tour	= 3 point
= changer de place avec quelqu'un	= 4 point
= en ramasser un autre pyramide gratuite	= 5 point