

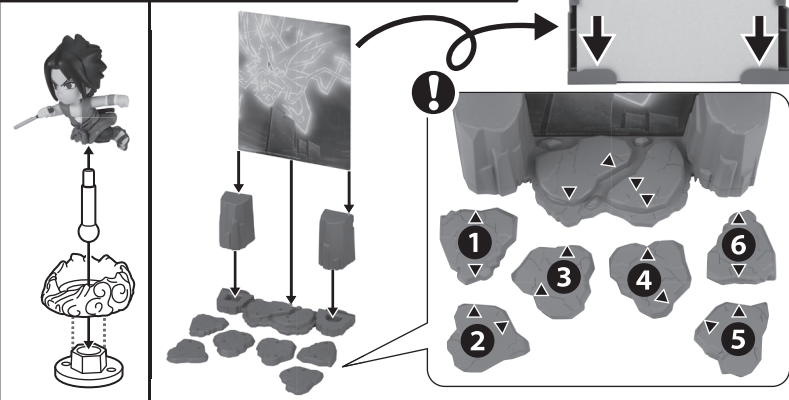


©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. © EPOCH

(en) **Notes** ● Please read carefully with a parent/guardian. ● Retain instructions for future reference.
 (fr) **Remarques** ● Veuillez lire attentivement ceci avec vos parents ou un tuteur. ● Conservez ces instructions afin de pouvoir y revenir plus tard.
 (es) **Notas** ● Lee este texto atentamente con tus padres o tutor. ● Guarda estas instrucciones como referencia.
 (pt) **Observações** ● Leia isto com atenção com os seus responsáveis. ● Guarde as instruções para uso futuro.
 (de) **Hinweise** ● Lies diese Anleitung sorgfältig mit einem Erwachsenen. ● Bewahre diese Anleitung zum späteren Nachschlagen auf.
 (nl) **Opmerkingen** ● Lees deze spelregels en aanwijzingen goed door samen met een volwassene. ● Bewaar deze spelregels en aanwijzingen om ze later te kunnen nalezen.
 (it) **Note** ● Leggere attentamente le istruzioni insieme a un genitore o una persona adulta. ● Conservare le istruzioni per farvi riferimento in futuro.
 (zh-CN) **注意事项** ● 监护人请认真读取说明书内容，孩子务必在监护人的指导下进行制作。
 ● 说明书读取后，请务必妥善保存。
 (zh-TW) **溫馨提示** ● 使用本產品時，請先熟讀操作說明書。
 (需由家長，成年人閱讀)
 ● 閱讀後請小心保管此說明書。
 (ko) **주의사항** ● 보호자와 함께 설명서를 자세히 읽어 주십시오.
 ● 설명서는 사용 후 잘 보관해 주십시오.

Contents
 ● Contenu
 ● Contenido
 ● Conteúdo
 ● Inhalt
 ● Inhoud
 ● Contenuti
 ● 所含物品
 ● 內容物
 ● 내용물

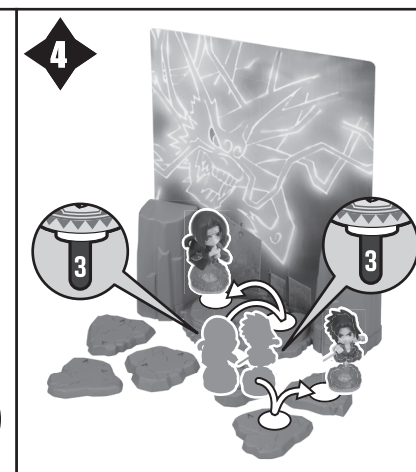
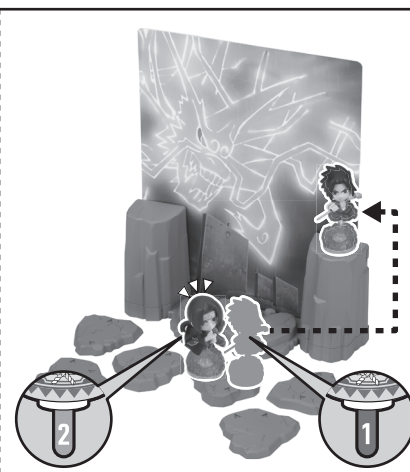
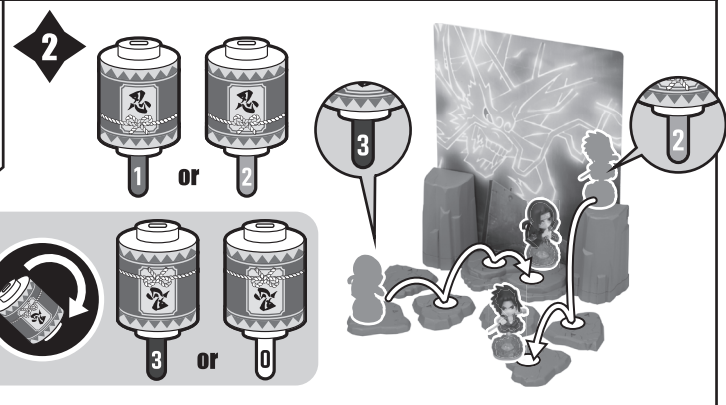
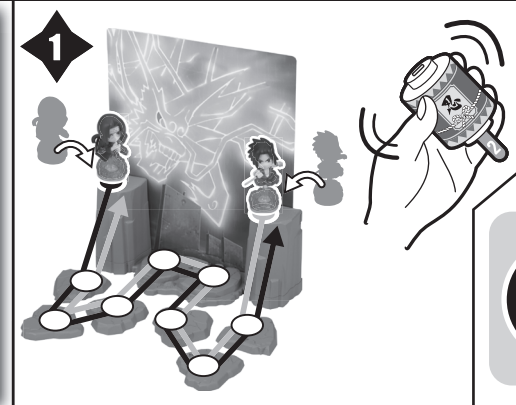
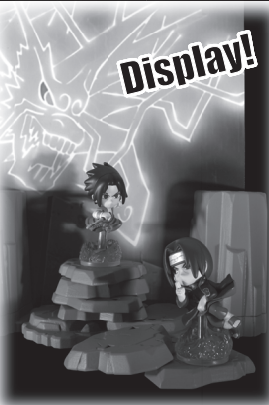
Set up ● **Assemblage** ● **Preparación** ● **Montagem**
 ● **Zusammenbau** ● **Zo zet je het spel in elkaar**
 ● **Preparazione** ● **設置** ● **安裝方式** ● **설정**



(en) Refer to the image to place the rocks with the arrows facing each other.
 ● Numbers are written on the back sides of the rocks.
 (fr) Placez les rochers avec les flèches face à face comme indiqué sur l'image.
 ● Les chiffres sont inscrits à l'arrière des rochers.
 (es) Consulta la imagen para colocar las rocas con las flechas mirándose.
 ● Los números se encuentran en la parte posterior de las rocas.
 (pt) Veja a imagem para colocar as pedras com as setas voltadas uma para a outra.
 ● Os números estão na parte de trás das pedras.
 (de) Orientiert euch an der Abbildung, um die Felsen so zu platzieren, dass die Pfeile einander zugewandt sind.
 ● Auf den Rückseiten der Felsen sind Zahlen angegeben.
 (nl) Zie afbeelding voor plaatsing van de rotsen met de pijlen naar elkaar toe.
 ● Achter op de rotsen staan cijfers vermeld.
 (it) Fare riferimento all'immagine per posizionare le rocce con le frecce rivolte una verso l'altra.
 ● I numeri sono scritti sul retro delle rocce.
 (zh-CN) 参照图片摆放岩石，使箭头彼此相对。
 ● 岩石的背面写有数字。
 (zh-TW) 請參考圖片，將岩石與箭頭面對面放置。
 ● 數字寫在岩石的背面。
 (ko) 이미지를 보고 화살표끼리 마주 보도록 바위를 놓습니다.
 ● 바위 뒷면에는 숫자가 쓰여 있습니다.



How to play ● **Comment jouer** ● **Cómo jugar** ● **Como jogar** ● **Spielanleitung** ● **Zo speel je het spel**
 ● **Come giocare** ● **游戏说明** ● **遊戲方式** ● **게임 방법**



en

- 1 Choose your character piece and place it on top of the rock pillar.
- 2 Take turns shaking the scroll. Choose to draw from the top or bottom side of the scroll. You can draw 1 or 2 from the top, and 0 or 3 from the bottom side. Move your piece forward to the next rock according to the number on the stick you have drawn.
- 3 When you encounter the opponent's piece, do not jump over it! Start the battle! The player who just reached the rock shakes the scroll first. The player who has drawn the larger number stays, and the player with the lower number returns to their starting position. Staring from the player who stayed, resume the game from 2.
- 4 When both players draw the same number in a battle, both return to the rock 2 spaces back and the player who was attacked (who was there first) resumes the game from 2.
- 5 Repeat 2 and 4. The player who reaches the opponent's rock pillar first wins! *No battles will occur on the rock pillars.

es

- 1 Elige tu ficha-personaje y colócala sobre la roca alta.
- 2 Por turnos, agita el rollo. Puedes sacar una tira de la parte superior o inferior del rollo. Puedes sacar 1 o 2 de la parte superior y 0 o 3 de la parte inferior. Haz avanzar tu ficha el número de rocas que salga en la tira que has sacado.
- 3 Si coincides con la ficha de tu oponente, ¡no la saltes! ¡Empieza la batalla! El jugador que ha llegado después a la roca agita el rollo primero. El jugador al que le sale el número más alto se queda y el jugador con el número más bajo vuelve a la posición de salida. Empezando por el jugador que se queda, reanuda el juego desde 2.
- 4 Cuando a ambos jugadores les sale el mismo número en una batalla, ambos vuelven a la roca 2 sitios hacia atrás y el jugador atacado (el que estaba ahí antes) reanuda la partida desde 2.
- 5 Repite 2 y 4. ¡El jugador que primero alcanza la roca alta del oponente gana! * En las rocas altas no se hacen batallas.

de

- 1 Wählt eure Spielfigur und stellt sie auf die Felssäule.
- 2 Schüttelt abwechselnd die Schriftrolle. Wählt aus, ob ihr das Stöckchen an der oberen oder unteren Seite der Schriftrolle ziehen möchtet. An der Oberseite könnt ihr die Zahl 1 oder 2 ziehen, und an der Unterseite die Zahl 0 oder 3. Bewegt eure Figur entsprechend der Zahl auf dem Stöckchen, das ihr gezogen habt, zum Feld auf dem nächsten Felsen.
- 3 Wenn ihr auf eine gegnerische Figur trefft, springt nicht darüber! Fangt an, zu kämpfen! Der Spieler, der gerade den Felsen erreicht hat, schüttelt die Schriftrolle zuerst. Der Spieler, der die höhere Zahl gezogen hat, bleibt, und der Spieler mit der niedrigeren Zahl kehrt an seinen Startplatz zurück. Der Spieler, der geblieben ist, setzt das Spiel ab Schritt 2 fort.
- 4 Wenn beide Spieler in einem Kampf die gleiche Zahl ziehen, müssen beide auf den vorherigen Felsen (d. h. 2 Felder) zurückgehen. Der Spieler, der angegriffen wurde (also derjenige, der zuerst auf dem Felsen war), setzt das Spiel ab Schritt 2 fort.
- 5 Wiederholt die Schritte 2 und 4. Der Spieler, der zuerst die gegnerische Felssäule erreicht, gewinnt! *Auf den Felssäulen finden keine Kämpfe statt.

it

- 1 Scegli il tuo personaggio e posizionalo in cima al pilastro di roccia.
- 2 A turno, scuoti il rotolo. Scegli se estrarre il numero dal lato superiore o inferiore del rotolo. È possibile estrarre il numero 1 o 2 dall'alto e il numero 0 o 3 dal basso. Muovi il tuo personaggio in avanti verso la roccia successiva in base al numero indicato sul bastoncino.
- 3 Quando incontri il personaggio dell'avversario, non saltarci sopra! Inizia la battaglia! Il giocatore che raggiunge la roccia, scuote per primo il rotolo. Il giocatore che ha estratto il numero più alto resta, mentre il giocatore che ha estratto il numero più basso torna alla sua posizione di partenza. Partendo dal giocatore che è rimasto, riprendi il gioco dal punto 2.
- 4 Quando in una battaglia i due giocatori estraggono lo stesso numero, entrambi ritornano alla roccia muovendosi di 2 posti indietro e il giocatore che è stato attaccato (che era lì per primo) riprende il gioco dal punto 2.
- 5 Ripeti i punti 2 e 4. Vince il giocatore che raggiunge per primo il pilastro di roccia dell'avversario! *Non ci saranno più battaglie sui pilastri di roccia.

zh-TW

- 1 選擇您的角色棋子並將其放置在岩柱頂部。
- 2 輪流搖動捲軸。選擇從捲軸頂部或底部抽取。您可以從頂部抽取 1 或 2，或從底部抽取 0 或 3。根據您在棒子上抽取到的數字，將您的棋子向前移動到下一塊岩石上。
- 3 當您遇到對方的棋子時，不要跳過去！開始戰鬥！剛剛到達岩石的玩家先搖動捲軸。抽到較大數字的玩家可以留下，抽到較小數字的玩家則回到他們的開始位置。從留下的玩家開始，從 2 繼續遊戲。
- 4 當兩名玩家在一場戰鬥中抽到相同的數字時，兩名玩家都回到岩石 2 空間，而被攻擊的玩家（即先到的玩家）則從 2 繼續遊戲。
- 5 重複 2 和 4。率先到達對方岩柱的玩家獲勝！* 岩柱上不會發生戰鬥。

fr

- 1 Choisissez votre personnage et placez-le tout en haut du pilier de pierre.
- 2 Secouez le parchemin à tour de rôle. Choisissez de quel côté tirer une languette du parchemin. Vous pouvez tirer 1 ou 2 en haut, et 0 ou 3 en bas. Avancez votre personnage sur les rochers selon le nombre indiqué sur la languette.
- 3 Si vous rencontrez le personnage de l'adversaire, ne passez pas par-dessus! Commencez le combat! Le joueur qui vient d'atteindre le rocher secoue le parchemin en premier. Le joueur qui tire le plus grand nombre reste dans la course, tandis que celui qui tire le plus petit nombre retourne à son point de départ. Le vainqueur du combat reprend la partie depuis l'étape 2.
- 4 Lorsque les deux joueurs tirent le même nombre lors d'un combat, ils reculent de 2 cases, et le joueur attaqué (qui était là en premier) reprend la partie depuis l'étape 2.
- 5 Répétez les étapes 2 et 4. Le joueur qui atteint en premier le pilier de pierre de son adversaire gagne la partie! * Aucun combat ne peut avoir lieu sur les piliers de pierre.

pt

- 1 Escolha sua peça de personagem e coloque-a no topo do pilar de pedra.
- 2 Na sua vez, agite o pergaminho. Escolha se vai tirar do lado de cima ou de baixo do pergaminho. Você pode tirar 1 ou 2 do lado de cima e 0 ou 3 do lado de baixo. Avance sua peça para a próxima pedra de acordo com o número no palito que você tirou.
- 3 Quando encontrar a peça do adversário, não pule por cima! Comece a batalha! Quem chegou à pedra agita o pergaminho primeiro. O jogador que tirar o número maior fica, e o jogador com o número menor volta para a posição inicial. Começando pelo jogador que ficou, continue o jogo a partir do passo 2.
- 4 Quando os dois tirarem o mesmo número em uma batalha, ambos voltam 2 pedras para trás, e o jogador que foi atacado (que estava lá primeiro) continua o jogo a partir do passo 2.
- 5 Repita do 2 ao 4. Vence quem chegar primeiro no pilar de pedra do adversário! *Não haverá batalhas nos pilares de pedra.

nl

- 1 Kies een speelfiguur en zet die figuur boven op de pilaar.
- 2 Schud om de beurt met de rol. Trek boven of onder uit de rol. Bovenaan kun je 1 of 2 trekken, onderaan kun je 0 of 3 trekken. Het cijfer op de getrokken stok geeft aan hoeveel rotsen je vooruit mag.
- 3 Over de tegenstander heen springen mag niet! Tijd voor een gevecht! De speler die de rots net heeft bereikt, mag als eerste schudden met de rol. De speler met het hoogste cijfer blijft staan. De speler met het laagste cijfer moet terug naar het begin. De speler die mag blijven staan, gaat verder met het spel vanaf 2.
- 4 Als beide spelers tijdens een gevecht hetzelfde cijfer trekken, gaan ze allebei 2 rotsen terug en gaat de aangevallen speler (die daar als eerste stond) verder met het spel vanaf 2.
- 5 Herhaal 2 en 4. De speler die als eerste de pilaar van de tegenstander bereikt, wint! *Op de pilaren zijn er geen gevechten.

zh-CN

- 1 选择你的角色棋子，并将其放置在石柱顶部。
- 2 轮流摇晃卷轴。选择从卷轴的上方或下方抽取竹签。从上方可以抽到 1 或 2，从下方可以抽到 0 或 3。根据你抽到的竹签上的数字，将你的棋子向前移动到下一块岩石上。
- 3 当你遇到对手的棋子时，请勿跳过它！开始战斗！刚刚到达岩石的玩家先摇晃卷轴。抽到较大数字的玩家留在原地，抽到较小数字的玩家返回起始位置。从留在原地的玩家开始，从步骤 2 继续游戏。
- 4 当双方玩家在战斗中抽到相同数字时，双方都退回到后方两格的岩石处，并且被攻击的玩家（先到达该位置的玩家）从步骤 2 继续游戏。
- 5 重复步骤 2 和 4。先到达对手石柱的玩家获胜！* 石柱上不会发生战斗。

ko

- 1 캐릭터를 골라 바위기둥 위에 올려놓습니다.
- 2 차례대로 두루마리를 흔듭니다. 두루마리의 위쪽에서 숫자를 뽑을지 아래쪽에서 뽑을지 고릅니다. 두루마리 위쪽에서는 1이나 2가 나오고, 아래쪽에서는 0이나 3이 나옵니다. 두루마리에서 뽑은 작대기에 쓰인 숫자에 따라 캐릭터를 다음 바위로 움직입니다.
- 3 상대방 캐릭터와 내 캐릭터가 만나면, 그 캐릭터 위로 건너 뛰지 마세요! 결투를 시작하세요! 방금 바위에 도착한 플레이어가 두루마리를 먼저 흔듭니다. 더 높은 숫자를 뽑은 플레이어가 남고, 더 낮은 숫자를 뽑은 플레이어는 시작 위치로 캐릭터를 움직입니다. 바위에 남은 플레이어부터 시작하여 2 단계부터 게임을 다시 진행합니다.
- 4 결투에서 두 플레이어가 같은 숫자를 뽑으면 두 플레이어 모두 2개 전 바위로 캐릭터를 움직이고 (바위에 먼저 도착한) 공격받은 플레이어부터 2 단계부터 게임을 다시 시작합니다.
- 5 2 와 4 단계를 반복합니다. 상대방의 바위기둥에 먼저 도착하는 플레이어가 이기게 됩니다! *바위기둥에서는 결투가 일어나지 않습니다.