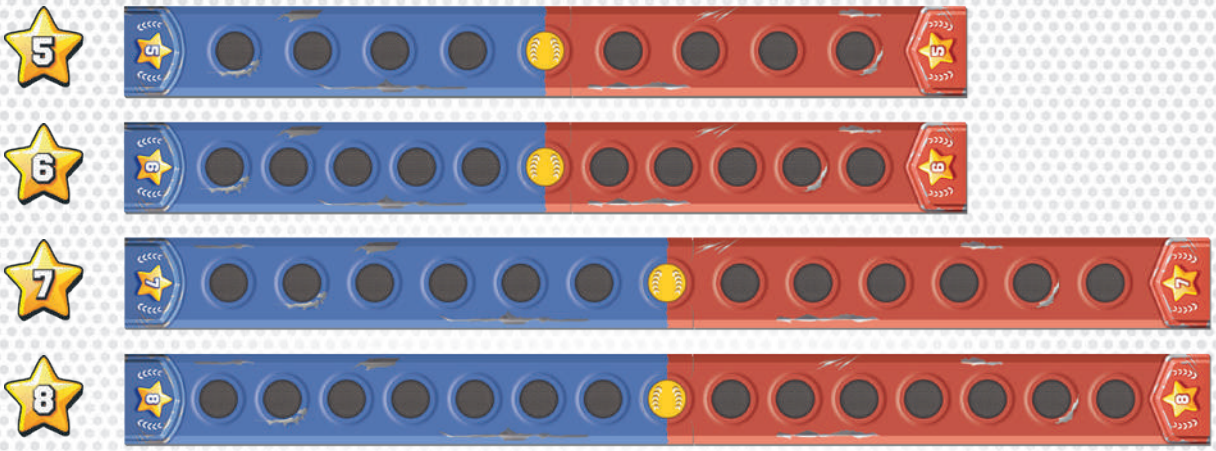
TOY BATTLE™



Piste Médailles (×2 recto - verso)
Prenez les deux languettes correspondant à l'objectif Médailles du Terrain que vous avez choisi et emboitez-les pour former une piste. Placez la piste à côté du Terrain, de sorte à avoir votre couleur en face de vous.
Chaque fois que vous gagnez des Médailles, placez-les sur cette piste, en partant de l'emplacement le plus proche de votre objectif Médaille (un pion par emplacement). La première personne qui place une Médaille sur l'emplacement central de la piste remporte la partie !

Medals track (×2 double-sided)
Take the two tabs corresponding to your chosen Terrain Medals objective and join them together to form a track. Place the track next to the terrain, so that your color is facing you.
Each time you gain Medals, place them on this track, starting with the space closest to your Medals objective (one marker per space). The first player to place a Medal on the track's central slot wins the game!

Medaillespoor (×2 dubbelzijdig)
Neem de twee tabs die overeenkomen met jouw gekozen medailledoelstelling van het terrein en voeg ze samen tot een spoor. Plaats het spoor naast het terrein, zodat jouw kleur naar je toewijst.
Elke keer dat je medailles krijgt, plaats je ze op dit spoor, te beginnen met het veld dat het dichtst bij je medailledoelstelling ligt (één markeersteen per veld). De speler die als eerste een medaille op het centrale vakje van het spoor legt, wint het spel!



TOY BATTLE™

Ordensleiste (×2 doppelseitig)
Nimm die zwei Teile der Ordensleiste, die zum Ordensziel deines gewählten Schlachtfelds passt. Füge sie zusammen und lege sie so neben das Schlachtfeld, dass deine Farbe zu dir zeigt.
Immer wenn du einen Orden erhältst, lege ihn auf die Leiste. Beginne mit dem Feld, das am nächsten bei deinem Ordensziel ist (ein Orden pro Feld). Wer zuerst einen Orden auf das mittlere Feld der Leiste legt, gewinnt!

Tracciato Medaglie (×2 a due facce)
Prendete i due pezzi corrispondenti al vostro obiettivo Medaglie del Terreno scelto e uniteli assieme per formare un tracciato. Collocate il tracciato accanto al terreno, in modo che il vostro colore sia rivolto verso di voi.
Ogni volta che ottenete Medaglie, collocatele su questo tracciato, a partire dalla casella più vicina al vostro obiettivo Medaglie (un indicatore per casella). Il primo giocatore a collocare una Medaglia sullo slot centrale del tracciato vince la partita!

Marcador de Medallas (×2 de doble cara)
Toma las dos fichas correspondientes al Objetivo de medallas de Terreno que hayas elegido y únelas para formar un marcador. Coloca el marcador junto al Terreno, de modo que tu color esté orientado hacia ti.
Cada vez que consigas Medallas, colócalas en este marcador, empezando por el espacio más cercano a tu Objetivo de medallas (un indicador por casilla). Gana la partida quien coloque en primer lugar una Medalla en la casilla del marcador.

Faixa de Medalhas (×2, frente e verso)
Pega nas duas abas correspondentes ao teu objectivo de Medalhas de Terreno escolhido e junta-as para formares uma faixa. Coloca a faixa ao lado do Terreno, de modo que a tua cor fique virada para ti.
Sempre que ganhares Medalhas, coloca-as nesta faixa, começando pelo espaço mais próximo do teu objectivo de Medalhas (uma Medalha por espaço). O primeiro jogador a colocar uma Medalha no espaço central da faixa vence a partida!

Pista medaliilor (×2 față-verso)
Ia cele două tăbliță corespunzătoare obiectivului ales pentru Medaliile Terenului și unește-le pentru a forma o pistă. Așează pista lângă teren, astfel încât culoarea ta să fie cu fața spre tine.
De fiecare dată când câștigi Medalii, plasează-le pe această pistă, începând cu spațiul cel mai apropiat de obiectivul tău Medalii (un pion pe spațiu). Primul jucător care plasează o medalie pe spațiul centrală a pistei câștigă jocul!

PAOLO MORI - ALESSANDRO ZUCCHINI



TOY BATTLE™

Stupnice medailí (×2 oboustranné)
Vezměte si dvě záložky odpovídající vaší zvolené medailové misi a spojte je dohromady, abyste vytvořili stupnici. Položte stupnici vedle herního plánu tak, aby vaše barva směřovala k vám. Pokaždé když získáte žeton medaile, umístěte jej na tuto stupnici, počínaje políčkem nejblíže vaší medailové misi (vždy jeden žeton na políčko). První hráč, který umístí medaili na centrální políčko , vyhrává!

Stupnica medailí (×2 obojstranné)
Vezmite si dve záložky zodpovedajúce vašej zvolenej medailovej misii a spojte ich dohromady, aby ste vytvorili stupnicu. Položte stupnicu vedľa herného plánu tak, aby vaša farba smerovala k vám. Vždy keď získate žetón medaile, umiestnite ho na túto stupnicu, začnúc políčkom najbližšie k svojej medailovej misii (vždy jeden žetón na políčko). Prvý hráč, ktorý umiestni medailu na centrálne políčko , vyhráva!

Traka za medalje (×2 obostrana)
Uzmite dvije trake koje odgovaraju odabranom Cilju terena i spojite ih tako da stvorite veliku traku. Postavite traku pored terena tako da je vaša boja okrenuta prema vama.
Svaki put kad osvojite Medalju, postavite je na ovu traku, počevši od polja koje je najbliže vašem Cilju (jedan žeton po polju) Prvi igrač koji postavi Medalju na sredinu trake pobjeđuje u igri!

Küldetés nyomon követése (×2 kétoldalas)
Vegyétek elő azt a két elemet, ami megegyezik a terep által megjelölt küldetéssel. Illesszétek össze őket úgy, hogy egy sávot alkossanak. Helyezzétek ezt a sávot a terep mellé úgy, hogy a saját színetek felétek nézzen.
Amikor az egyikőtök kitüntetést szerez, helyezze azt erre a sávra, a hozzá legközelebb eső üres mezőre (minden kitüntetés egy mezőt foglal el). Amelyik játékos először éri el a sáv közepén lévő mezőt, győzött!

Tor medali (×2 dwustronne)
Weźcie 2 elementy z liczbą medali podanej na planszy i połączcie je tak, aby powstał tor. Połóżcie go obok planszy w taki sposób, aby był zwrócony odpowiednim kolorem oddziałów w waszą stronę. Za każdym razem, gdy zdobywacie medale, kładziecie je na torze, zaczynając od dolnego pola (po jednym medalu na pole). Pierwszy gracz, który umieści medal na środkowym polu toru wygrywa grę!

PAOLO MORI – ALESSANDRO ZUCCHINI



TOY BATTLE™

Трек медалей (×2 двосторонні)
Візьміть дві половинки, які відповідають вибраному вами завданню на цьому полі, і з'єднайте їх, щоб утворити трек. Покладіть трек біля поля так, щоб ваш колір був звернений до вас.
Щоразу, коли ви здобуваєте медалі, розміщуйте їх на цьому треку, починаючи з поділки, найближчої до вашого завдання (по 1 фішці на поділці). Гравець, який першим покладе фішку медалі на центральну поділку треку, перемагає!

Madalya sayacı (×2 çift taraflı)
Seçtiğiniz Haritanın Madalya hedefine karşılık gelen iki parçayı alın ve birleştirerek bir sayaç oluşturun. Sayacı, kendi renginiz size bakacak şekilde Haritanın yanına yerleştirin.
Her Madalya kazandığınızda bunları bu sayacın üzerine, Madalya hedefinize en yakın alandan başlayarak yerleştirin (her alana bir işaretçi gelecek şekilde). Sayacın ortasındaki alanına ilk Madalya yerleştiren oyuncu kazanır!

Шкала наград (×2 двусторонний)
Возьмите 2 планшета, соответствующие цели по наградам выбранного поля боя. Соедините их так, чтобы получилась шкала. Положите шкалу рядом с полем боя стороной вашего цвета к себе.
Каждый раз, получая награды, выкладывайте их на эту шкалу по 1 награде на деление, начиная с деления, ближайшего к вашей цели по наградам. Первый, кто достигнет на шкале центрального деления с символом , победит в игре!

แทร็กเหรียญตรา (×2 สองด้าน)
ให้นำแถบสองชิ้นที่ตรงกับภารกิจเหรียญตราของสนามรบที่คุณเลือก และประกบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างเป็นแทร็ก วางแทร็กไว้ข้างแผ่นสนามรบ โดยให้ด้านที่เป็นสีของคุณหันเข้าหาตัว
ทุกครั้งที่คุณได้รับเหรียญตรา ให้วางเหรียญตราเหล่านั้นลงบนแทร็กนี้ โดยเริ่มจากช่องที่อยู่ใกล้กับภารกิจเหรียญตราของคุณมากที่สุด (1 เหรียญต่อ 1 ช่อง) ผู้เล่นคนแรกที่วางเหรียญตราลงบนช่องตรงกลางที่มีสัญลักษณ์ จะเป็นผู้ชนะ!

훈장 트랙 (×2 양면)
선택한 전장의 목표 훈장 개수에 해당하는 조각 2개를 가져와 합칩니다. 그렇게 만들어진 훈장 트랙을 각자의 진영 색깔이 자기 쪽을 향하도록 게임판 옆에 놓습니다.
훈장을 얻을 때마다, 훈장을 이 트랙 위에 놓되, 자기 목표 훈장 개수 기호에 가장 가까운 끝 칸부터 채우며 올라갑니다(1칸에 1개씩). 그렇게 훈장 트랙의 정중앙 훈장을 먼저 놓은 진영이 게임에서 승리합니다!



TOY BATTLE™

繁中 **勳章計分軌（×2 雙面）**

取下與你所選地圖對應的勳章目標的2個板塊，將其拼接成一條計分軌並置於地圖旁，讓你的代表色朝向自己。

每當獲得勳章時，將其放置於計分軌上，由最靠近勳章目標的空格開始依序放置（每格限放一個指示物）。首位將勳章放入計分軌中央 區塊的玩家贏得遊戲！

メダルトラック(両面式、2枚)

今回選んだフィールドのメダル獲得目標値が見えるように紙帯2枚を繋ぎ、それぞれ自分の色が手前に来るように、フィールドのそばに置きます。

メダルを獲得したら、それを自分に近いほうのマスから順に置いていきます。先に中央の にメダルを置いたほうが、ゲームの勝者です。

Trilha de medalhas (dupla-face x2)

Pegue as duas abas correspondentes à meta de Medalhas do Terreno que escolheu e una-as para formar uma trilha. Coloque a trilha ao lado do Terreno com a sua cor virada para você.

Toda vez que você ganhar Medalhas, coloque-as nessa trilha, começando no espaço mais próximo à sua meta de Medalhas (um marcador por espaço). O primeiro jogador a colocar uma Medalha no espaço central da trilha vence o jogo!
