| **УКРАЇНСЬКА МОВА** | **ФРАНЦУЗЬКА МОВА** |
| --- | --- |
| Перед початком гри, знайдіть рівну поверхню, розмістіть на ній підстилку та покладіть в центр ігрове поле. | Avant de commencer le jeu, trouvez une surface planée pour disposer le paillasson et placez le plateau de jeu au centre de celui-ci. |
| Степси діляться на кожного гравця в однаковій кількості по розміру та вазі, де зелені - найлегші, коричневі - стандартні, та червоні - найважчі (бамбули). | Les steps sont répartis entre tous les joueurs dans la même quantité pour la taille et le pesant, les vertes étant les plus légères, les brunes - de pesant moyen et les rouges étant les plus lourdes (des bambules). |
| Якщо вам потрібно побудувати міцний фундамент для конструкції, використовуйте бамбули. | Si vous avez besoin d'une base solide pour la construction, utilisez des bambules. |
| Якщо конструкція шатка, і готова розвалитися, використайте легкий степс. | Si la structure semble instable et est sur le point de raser, utilisez un steps léger. |
| Киньте кубик | Lancez les dés. |
| Гру починає той, у кого випало найбільше число на кубику | Le joueur avec le plus grand nombre sur les dés commence le jeu. |
| Виберіть будь-який степс та зробіть кидок. Просто покласти степс, або відпустити його над конструкцією заборонено | Choisissez l’une quelconque des steps et faites une lancée. On ne peut pas placer le steps ou le déposer sur la structure. |
| Кинути степс потрібно рухом руки знизу вверх, на відстані не менше ніж довжина одного степса. Вам потрібно кинути свій степс таким чином, щоб він при приземленні торкнувся степсу суперника | Les steps doivent être lancés de bas en haut, a distance que n'est pas moins de la longueur d'un steps. Lorsqu'il est lancé, il faut qu'en atterrissant votre steps touche le steps de le jouteur. |
| Якщо степс випав за межі ігрового поля, ви забираєте його назад  Наступний гравець, може кинути свій степс в будь яку точку ігрового поля. Ви можете кинути свій степс зі сторони суперника, не переходячи на його сторону | Si le steps est affalé au-delà du plateau de jeu, il faut le retirer.  Le joueur suivant peut lancer un steps vers aucun point du plateau de jeu. Vous pouvez lancer votre steps du côté du joueur sans changer votre position. |
| Всі степси, які випали за ігрове поле, забирає той, хто завалив конструкцію. | Celui qui a effondré la structure reçoit toutes les steps qui sont tombées au-delà du plateau de jeu. |
| Якщо у вас залишився останній степс, ви повинні закинути його з переворотом на 180 градусів, якщо у вас на руках 1 степс, а суперник поспішив та зробив кидок не в свій хід, то ви, віддавши йому свій степс, автоматично стаєте переможцем | S'il vous reste le dernier steps, vous devez le lancer avec un virage à 180 degrés. Si vous avez 1 seul steps mais le joueur s'est précipité et a fait une lancée à mauvais tour, en rendant votre steps, vous sortez automatiquement le vainqueur. |
| Перемогу здобуває той, хто перший позбувся всіх степсів. | Le premier joueur à se débarrasser de toutes les étapes remporte la partie. |
| Штрафи:  Якщо ви кинули не в свою чергу, ваш суперник віддає свій степс, який, на його думку, йому заважає.  Якщо ви кинули свій степс і при цьому не торкнулись ні інших степсів, ні ігрового поля, то також отримуєте додатковий степс  Якщо ви кинули свій степс не торкнувшись ним степса суперника, ви також отримуєте додатковий степс.  Якщо ваш фінішний кидок не був виконаний з переворотом, та степс залишився на ігровому полі, або не доторкнувся до степса суперника, отримуєте додатковий степс.  Якщо ви доторкнулись рукою або забрали степс із ігрового поля - ви отримуєте додатковий степс.  У грі з більшою кількістю гравців, всі віддають свій степс гравцю, який порушив правила. | Les sanctions:  Si vous lancez à mauvais tour, le joueur lui donne son steps qui fait obstacle à son jeu.  Si en lançant votre steps ne touche aucun des steps ou le plateau de jeu, vous obtenez un steps en plus.  Si vous lancez le steps mais qu'il ne touche pas le steps de votre jouteur, vous obtenez un steps en plus.  Si son dernier lancer n'a pas été effectué avec un virage à 180 degrés et le steps est resté sur le plateau de jeu ou n'a pas touché le steps du joueur, vous obtenez un steps en plus.  Si vous touchez le steps avec votre main ou retirez le steps du plateau de jeu, vous obtenez un steps en plus.  Si plusieurs joueurs participent, chacun donne ses steps au joueur qui a enfreint les règles. |