




THE WINNER'S CIRCLE | RULES

GAME SETUP: Players pick coins like Penny, Nickel, Dime, or Quarter as their game pieces. Each player starts by putting their coin on the number 5 circle. **GAMEPLAY:** Starting Point; Players begin the game on circle number 5. **OBJECTIVE:** The main goal is to make the other player laugh within a certain time. **TURNS:** Taking turns, players move their coins to different circles. Each circle has a specific time limit for the player's turn, shown in minutes. **MAKING OPPONENT LAUGH:** During their turn, players need to tell a funny story or joke to make the other player laugh. The time they have is based on the number on their circle. **MOVING FORWARD: If the Player Laughs** - If a player successfully makes the other laugh, they go up to the row above and continue trying to make them laugh within the new circle's time limit. **If the Player Does Not Laugh** - If a player can't make the other laugh, they don't go up. Instead, they can choose to move left or right to a nearby circle if they can. Then it's the next player's turn. **WINNING:** The first player to get to the Winner's Circle wins the game.

This game mixes telling funny stories, humor, and making smart moves on the board. You can change the rules or time limits to make the game easier or harder, depending on what you like.

Japanese:

ゲームのセットアップ:

プレイヤーは、ゲームピースとしてペニー、ニッケル、ダイム、またはクォーターのようなコインを選択します。各プレイヤーは、自分のコインを数字5のサークルに置いてゲームを開始します。 **ゲームプレイ:** 開始地点: プレイヤーはサークル番号5からゲームを開始します。 **目標:** 主な目標は、一定の時間内に相手を笑わせることです。 **ターン:** プレイヤーは交互にターンを取り、コインを異なるサークルに移動します。各サークルには、プレイヤーのターンの時間制限があり、それは分単位で表示されます。 **相手を笑わせる:** プレイヤーは自分のターン中に相手を笑わせるために、面白い話やジョークを話す必要があります。持っている時間は、サークルの数字に基づいています。 **前進: 相手が笑った場合:** プレイヤーが相手を成功裏に笑わせると、上の行に移動して新しいサークルで相手を笑わせ続けます。 **相手が笑わなかった場合:** プレイヤーが相手を笑わせるのに失敗した場合、上に移動しません。代わりに、できるだけ近くのサークルに移動できます。その後、次のプレイヤーのターンが始まります。 **勝利:** 最初にWinner's Circleに到達したプレイヤーがゲームに勝利します。 **このゲームは、面白い話、ユーモア、ボード上での賢い動きを組み合わせています。ルールや時間制限は、好みに応じてゲームをより簡単または難しくするために変更できます。**

Korean:

게임 설정: 플레이어들은 Penny, Nickel, Dime, 또는 Quarter와 같은 코인을 게임 조각으로 선택합니다. 각 플레이어는 코인을 숫자 5 서클에 놓고 게임을 시작합니다. **게임 플레이: 시작 지점:** 플레이어들은 게임을 숫자 5 서클에서 시작합니다. **목표:** 주요 목표는 특정 시간 내에 상대방을 웃게 하는 것입니다. **턴:** 플레이어들은 서로 번갈아가면서 코인을 다른 서클로 이동합니다. 각 서클은 플레이어의 턴에 대한 특정 시간 제한이 있으며, 그 시간은 분 단위로 표시됩니다. **상대방을 웃기기:** 플레이어는 자신의 턴 동안 상대방을 웃기기 위해 재미있는 이야기나 농담을 해야 합니다. 가지고 있는 시간은 플레이어 코인이 위치한 서클의 숫자를 기반으로 합니다. **앞으로 나가기: 만약 플레이어가 웃는다면:** 플레이어가 상대방을 성공적으로 웃게 만들면 그들은 윗 줄로 올라가서 새로운 서클의 시간 제한 내에서 계속 상대방을 웃기려고 합니다. **만약 플레이어가 웃지 않는다면:** 플레이어가 상대방을 웃게 못하면 그들은 올라가지 않습니다. 대신, 왼쪽이나 오른쪽으로 이동할 수 있습니다. 그리고 다음 플레이어의 턴이 시작됩니다. **승리:** Winner's Circle 에 가장 먼저 도달한 플레이어가 게임에서 이깁니다. **이 게임은 재미있는 이야기, 유머, 그리고 보드에서 현명한 움직임을 섞어놓은 것입니다. 룰이나 시간 제한을 바꿔서 게임을 쉽게 만들거나 어렵게 만들 수 있습니다.**

Chinese (Simplified):

游戏设置: 玩家可以选择像便士、镍币、一角硬币或一刻硬币这样的硬币作为他们的游戏棋子。每个玩家都从把自己的硬币放在数字5的圆圈开始。 **游戏玩法: 起点:** 玩家从第5个圆圈开始游戏。 **目标:** 主要目标是在一定时间内让对方笑出声。 **回合:** 轮流进行，玩家将硬币移到不同的圆圈。每个圆圈都有玩家回合的特定时间限制，以分钟为单位显示。 **逗对方笑:** 在玩家的回合中，玩家需

要讲一个有趣的故事或笑话，让对方笑。他们有的时间是基于圆圈上的数字。 **前进: 如果玩家笑了:** 如果一个玩家成功逗乐对方，他们就会上到上一行，并在新圆圈的时间限制内继续尝试逗乐对方。 **如果玩家没有笑:** 如果一个玩家没能逗乐对方，不要上到上一行。相反，他们可以选择向左或向右移动到附近的圆圈，如果有的话。接下来轮到下一个玩家的回合。 **赢得胜利:** 第一个到达胜利者圈的玩家赢得游戏。 **这个游戏融合了讲有趣故事、幽默和在棋盘上制定聪明策略的元素。你可以根据自己的喜好调整规则或时间限制，使游戏变得更容易或更难。**

Spanish:

Configuración del Juego: Los jugadores eligen monedas como el Penny, Nickel, Dime o Quarter como sus piezas de juego. Cada jugador comienza colocando su moneda en el círculo número 5. **Jugabilidad: Punto de Inicio:** Los jugadores comienzan el juego en el círculo número 5. **Objetivo:** El objetivo principal es hacer reír al otro jugador dentro de un tiempo específico. **Turnos:** En turnos alternos, los jugadores mueven sus monedas a diferentes círculos. Cada círculo tiene un límite de tiempo específico para el turno del jugador, mostrado en minutos. **Hacer Reír al Oponente:** Durante su turno, los jugadores deben contar una historia divertida o un chiste para hacer reír al otro jugador. El tiempo que tienen depende del número en su círculo. **Avanzar: Si el Jugador Ríe:** Si un jugador hace reír con éxito al otro, suben a la fila de arriba y continúan intentando hacerlo reír dentro del nuevo límite de tiempo del círculo. **Si el Jugador No Ríe:** Si un jugador no logra hacer reír al otro: No suben a la fila de arriba. En cambio, pueden elegir moverse a la izquierda o a la derecha a un círculo cercano si es posible. Luego, comienza el turno del siguiente jugador. **Ganar:** El primer jugador en llegar al Círculo del Ganador gana el juego. **Este juego combina contar historias divertidas, humor y realizar movimientos estratégicos en el tablero. Puedes cambiar las reglas o los límites de tiempo para hacer el juego más fácil o más difícil, según tus preferencias.**

Arabic:

تَبْعِلْ دَادِع: عطقك عيبرل وأ، مي دل، لكين دل، سنبلا لشم تالمع نوبع الل راتخي **تَبْعِلْ ل:** 5 مقررل قريئاد لعل مع هتلمع عضوب بع الل لك أدبي. مه بع **فددهل:** 5 مقرر قريئادل يف بع الل نوبع الل أدبي. **قوي ادبلا طققن** بدحم تقو نوضغ يف كحضري رخال بع الل لعل وه يسبي لرا فندل رئاود لعل. مه تالمع كيرح تب نوبع الل فوقي، رودل بسح لعل. **عاون ال** قريئاد اب رهطي، بع الل رودل بدحم تقو اهل قريئاد لك. **فقل تخم** فكحضرم قصري يوري نأ هيلع بجي، بع الل رودل لالخ: **كحضري مصخل لعل** يف مقررل لعل دمت عي حاتمل تقولا. كحضري رخال بع الل لعل فتكفن وأ، كحضري رخال لعل يف بع الل حجن اذ: **بع الل كحض اذ: بدقتل.** قريئادل قريئادل يف كحضري هل عج قواجم يف رمبسيو يولعل فصلل لعل بدقتي يف بع الل لشف اذ: **بع الل كحضري مل اذ.** بدحمل تقولل أقفو قدي دجل منكمي، كلذ نم اللدب. يولعل فصلل لعل بدقتي ال: **كحضري رخال لعل** أنكمم كلذ ناك اذ تبهرق قريئاد لعل أنمي وأ آراسي كرحتل رايتخا **زوفل.** يلاتل بع الل رود أدبي مه **تَبْعِلْ لاب زئافل قريئاد لعل لصي بع الل لؤ زوفي** **تالجرح ذاختاو ذه الكفل او كحضرم صصل قلد درس ني ب تبعلل هذه عمجت** **لي هس تل تقولا دودح وأ نين او قل ري غت كنكمي. حولل لعل قدي كذ** **كرايتخا بسح، ادهتبوعص وأ تبعلل**