

 2 - 4 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 2****Instrucciones del juego****página 2 - 3****Istruzioni di gioco****pagina 3****Spelhandleiding****pagina 3****Spilleregler****side 3****Spelanvisning****sida 4****Instrukcja gry****strona 4****Инструкция к игре****страница 4**

Würfelspiel

DE

Inhalt:

Spielbrett, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt vier Spielsteine gleicher Farbe aus und stellt sie in sein Startfeld derselben Farbe.

Spielbeginn:

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielverlauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat drei Versuche eine Sechs zu würfeln, denn die ist notwendig um eine Figur raus zusetzen. Die drei Versuche gelten immer solange sich keine eigene Spielfigur im Spiel befindet und die vier Zielfelder keine Lücken aufweisen. Nach einer Sechs darf immer noch mal gewürfelt werden. Die gewürfelte Augenzahl gibt die Anzahl der Schritte an, die die Spielfigur gehen darf.

Folgende Spielzüge sind Pflicht:

1. Das Raussetzen der eigenen Figur bei einer Sechs
2. Das Freimachen des ersten Feldes (außer bei der letzten Spielfigur)
3. Das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur (landet die eigene Spielfigur auf einem Feld, das bereits mit einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss diese wieder auf sein Startfeld zurück)

Zu beachten ist, dass in den Zielfeldern keine Figuren übersprungen werden dürfen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine vier Spielfiguren in seine Zielfelder untergebracht hat.

Dice game

GB

Contents:

1 game board, 16 tokens, 1 die

Before starting the game:

Each player selects four tokens of the same colour and places them on the board on the same coloured starting columns.

To start the game:

Each player throws the die once. The highest number determines who starts the game.

Course of the game:

Play goes in a clockwise direction. For each turn, each player has three attempts to throw a six, which is needed to bring a token into play. These three attempts apply only as long as one's own tokens are not in play and the home column shows no gaps. After throwing a six another throw is always allowed. The thrown number indicates the number of spaces which the token may be moved.

The following rules are fixed:

1. Bringing a token into play with a six
2. Moving of tokens from the first square (except with the last piece out of the start column)
3. Capturing of an opponent's token (if one's token lands on a square which is already occupied by an opponent's the latter is sent back to the beginning)

Note that in the home columns no tokens may be jumped over.

The winner is the player who is the first to get all his tokens into the home column.

Jeu de dé

FR

Contenu:

1 plateau de jeu, 16 pions, 1 dé

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisi 4 pions d'une couleur et les place sur Le champ de départ (place dans l'écurie) de la même couleur

Début du jeu:

Chaque joueur jette une fois le dé. Le joueur avec le plus grand nombre commence.

Déroulement du jeu:

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a 3 essais afin de jeter un six. Celui-ci est indispensable afin de rentrer un pion dans le jeu. Les trois essais sont valables tant qu'aucun de ses propres pions ne se trouve encore en jeu et tant que les quatre cases du champ d'arrivée ne comportent aucun espace vide. Après un six, on peut toujours rejeter le dé. Le nombre indiqué par le dé donne le nombre de cases que le pion peut avancer.

Les coups suivants sont obligatoires:

1. L'entrée d'un pion en jeu avec un six
2. Le déblocage de la première case (sauf pour le dernier pion)
3. L'expulsion d'un pion adverse (si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par l'adversaire, le pion de l'adversaire doit être retiré du jeu et renvoyé sur le champ de départ (renvoyé à l'écurie)).

Il est important d'observer qu'il n'est pas autorisé de sauter un pion dans le champ d'arrivée.

Le joueur qui arrive à amener en premier tous ses pions dans son champ d'arrivée a gagné.

Juego de dados

ES

Contenido:

1 campo de juego, 16 fichas de juego, 1 dado

Preparación del juego:

Cada jugador elige cuatro fichas del mismo color y las coloca en el campo de inicio correspondiente a su color.

Comienzo del juego:

Cada jugador lanza el dado una vez. El jugador con el número más alto comienza.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene tres intentos para lanzar un seis, ya que el seis es necesario para poder sacar una ficha. Los tres intentos son válidos durante el tiempo en el que no esté ninguna ficha propia en el campo de juego y las cuatro casillas en el campo de meta no presenten vacíos entre ellas. Después de un seis se puede volver a lanzar. El número lanzado determina la cantidad de casillas que cada ficha puede avanzar.

Las siguientes jugadas son obligatorias:

1. Sacar una ficha al lanzar un seis
2. Desbloquear la primera casilla de juego (excepto cuando se trata de la última ficha)
3. Comer las fichas contrarias (cuando la propia ficha cae en una casilla ocupada por una ficha contraria, ésta debe regresar a su campo de inicio).

Obsérvese que en las casillas del campo meta no es posible saltar por encima de otras fichas.

Gana aquel jugador que primero logra introducir sus cuatro fichas de juego en su campo de meta.

Gioco dei dadi

IT

Contenuto:

Scacchiera, 16 pedine, 1 dado

Preparazione della partita:

Ogni giocatore sceglie quattro pedine dello stesso colore e le colloca nella casella di inizio di quel colore.

Inizio della partita:

Ogni giocatore effettua un lancio. Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato inizia.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Ogni giocatore ha tre tentativi per ottenere un sei, con il quale è possibile eliminare una pedina. I tre tentativi possono essere effettuati se nella partita non sono presenti le proprie pedine e le quattro caselle d'arrivo non hanno spazi vuoti. Dopo un sei si può effettuare un nuovo lancio. Il numero che si ottiene con un lancio indica le caselle su cui spostarsi.

Le mosse seguenti sono obbligatorie:

1. Eliminare la propria pedina con un sei
2. Liberare il primo campo (con l'eccezione dell'ultima pedina)
3. Eliminare una pedina avversaria (se una delle proprie pedine arriva in una casella già occupata da una figura avversaria, questa deve essere riportata alla casella di partenza)

Le pedine non possono saltare sulla casella di arrivo.

Vince il giocatore che porta per primo tutte le sue pedine nella casella di arrivo.

Dobbelspel

NL

Inhoud:

Speelbord, 16 speelstukken, 1 dobbelsteen

Vorbereiding:

Elke speler kiest vier speelstukken van dezelfde kleur en plaatst ze in het startveld van dezelfde kleur.

Begin van het spel:

Elke speler doet één worp met de dobbelstenen. De speler met het hoogste cijfer begint.

Spelverloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld. Elke speler heeft drie kansen een zes te gooien. Deze is namelijk nodig om een stuk in het spel te brengen. De drie kansen gelden altijd zolang er zich geen eigen speelstuk in het spel bevindt en de vier doelvelden geen hiaten hebben. Na een zes mag er altijd nog een keer worden gegooid. Het gegooide aantal ogen geeft het aantal stappen aan die het speelstuk mag gaan.

De volgende zetten zijn verplicht:

1. Het in het spel brengen van een eigen stuk bij een zes
2. Het vrijmaken van het eerste veld (behalve bij het laatste speelstuk)
3. Het eruitgooien van een vijandelijk stuk (als het eigen speelstuk op een veld komt dat al bezet is door een vijandelijk stuk, moet deze weer terug naar zijn startveld)

In de doelvelden mag niet over speelstukken worden heengesprongen.

De speler die als eerste alle vier speelstukken in de doelvelden heeft ondergebracht, is de winnaar.

Terningspil

DK

Indhold:

Spillebræt, 16 spillebrikker, 1 terning

Spilforberedelse:

Hver spiller vælger fire brikker i samme farve og stiller dem i sit startfelt i samme farve.

Start på spillet:

Hver spiller slår en gang. Spilleren med det højeste tal begynder.

Spilleforløb:

Der spilles med uret. Hver spiller har tre forsøg på at slå en sekser, som man skal bruge for at placere en brik. De tre forsøg gælder kun, så længe man ikke har egne brikker i spillet, og de fire målfelter ikke har huller. Efter en sekser må man altid slå igen en gang. Terningens antal øjne viser det antal skridt, som brikken må gå.

Følgende træk er obligatoriske:

1. Placering af egen brik ved en sekser
2. Frigørelse af det første felt (undtagen ved den sidste brik)
3. At slå en modstanderbrik ud (hvis en egen brik lander på et felt, som allerede er optaget af en modstanderbrik, skal denne tilbage til sit startfelt)

Man skal være opmærksom på, at man ikke må springe brikker over i målfelterne.

Vinderen er den spiller, der som den første har placeret alle sine fire brikker i sine målfelter.

