

Eile mit Weile

Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren



www.carlit.ch

Inhalt:

- 1 Doppelspielplan für 4 und 6 Spieler
- 6x4 Spielfiguren Holz
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Spielfiguren durch Würfeln über die Spielfelder rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen.

Spielregel

Jeder Spieler wählt vier Spielfiguren einer Farbe aus und setzt sie auf die farblich passenden Startfelder. Es wird mit einem Würfel reihum gewürfelt. Wer eine Fünf würfelt, beginnt.

Der Spieler darf eine seiner Spielfiguren auf das fünfte Feld der Spielbahn setzen, und zwar links von den Feldern seiner Farbe. Bei der nächsten Runde darf diese Figur weiterziehen oder es wird eine neue Figur eingesetzt.

Wer eine Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf eines der Startfelder ihrer Farbe zurückgesetzt. Auf den dunkeln Feldern, den Bänkchen, darf keine Spielfigur geschlagen werden. Es dürfen beliebig viele Figuren auf den Bänkchen stehen.

Stehen zwei Spielfiguren des gleichen Spielers auf einem Feld, heisst das „Blockade“. Kein anderer Spieler kann diese Blockade überspringen. Der Besitzer einer Blockade kann sie solange geschlossen halten, bis er mit keiner anderen seiner Spielfiguren mehr einen Zug machen kann.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler seine Spielfiguren um die ganze Spielbahn herum gebracht und ist auf den Zielfeldern seiner Farbe angekommen, muss er, um ins Mittelfeld zu kommen, die exakte Würfelzahl erreichen. Der Spieler zieht also seine Figur entsprechend vor und wieder zurück.

Wer zuerst seine Spielfiguren in das Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Hâte-toi lentement

Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans



www.carlit.ch

Contenu:

- 1 double plan de jeu pour 4 et 6 joueurs
- 6x4 figurines en bois
- 2 dés
- 1 règle du jeu

But du jeu

Le principe du jeu consiste à être le premier à amener toutes ses figurines sur les cases d'arrivée de sa propre couleur en avançant d'une case à une autre selon le nombre de points obtenu au lancer de dé.

Déroulement de la partie

Chaque joueur choisit quatre figurines de sa couleur préférée et les pose sur ses cases de départ correspondantes, qui sont en même temps les cases d'arrivée.

Les joueurs lancent un dé à tour de rôle.

Celui qui obtient un cinq commence et place l'une de ses figurines sur la cinquième case du plan de jeu en partant de la gauche des cases de sa couleur. Lors du tour suivant, le joueur peut poursuivre avec la même figurine ou en introduire une nouvelle.

Celui qui obtient un six au lancer de dé peut jouer une seconde fois. Si la figurine arrive sur une case occupée par une figurine d'un adversaire, ce dernier est battu et doit recommencer, sauf s'il se trouve sur une case foncée, ou banquette de repos, d'où aucune figurine ne peut être chassée. Lorsque deux figurines du même joueur se trouvent sur une même case, c'est le «blocage». Aucun autre joueur ne peut l'enjamber. L'auteur de ce «blocage» peut maintenir celui-ci jusqu'à ce qu'il ne puisse plus avancer avec aucune de ses autres figurines.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur réussit à effectuer le tour complet du plan de jeu avec toutes ses figurines, et qu'il atteint les cases du but correspondant à sa couleur, il doit, pour parvenir au centre, obtenir le nombre exact de points nécessaires ou, en attendant, avancer et reculer du nombre de points excédentaires.

La victoire revient finalement à celui qui, le premier, parvient à mener toutes ses figurines au but.

Non t'arrabbiare

Per 2-6 giocatori da 6 anni in poi



www.carlit.ch

Contenuto:

- 1 cartellone doppio per 4 e 6 giocatori
- 6x4 pedine di legno
- 2 dadi
- 1 regole del gioco

Scopo del gioco

Ogni giocatore cercherà di arrivare per primo con le proprie pedine nelle caselline finali dello stesso colore dopo aver compiuto con ciascuna pedina il giro completo del cartellone in base al punteggio conseguito col dado.

Regole del gioco

Ogni giocatore sceglie quattro pedine dello stesso colore e le colloca nel rispettivo angolo. Si lancerà poi il dado a turno in senso orario. Si può mettere una pedina in gioco solo se si consegue cinque.

La pedina verrà quindi collocata nella quinta casellina del percorso, a sinistra della casellina di partenza. Nei giri successivi si può muovere la pedina già in gioco oppure, se si consegue cinque, iniziare con una nuova pedina.

Chi consegue sei può lanciare il dado una seconda volta. Il giocatore che arriva in una casellina occupata scaccerà la pedina avversaria che dovrà far ritorno alle caselline di partenza. Nelle caselline scure, dette panchine, le pedine sono al sicuro e non possono venir scacciate. Vi possono quindi trovar posto più pedine.

Due pedine dello stesso colore in un'unica casellina formano un "blocco" che non può venir superato dagli altri giocatori. Il proprietario delle due pedine può mantenere il percorso bloccato finché non è più in grado di muovere le altre pedine.

Fine del gioco

Quando un giocatore ha portato a termine il percorso cercherà di piazzare le proprie pedine con un punteggio esatto nelle rispettive caselline finali al centro. Se il punteggio è eccedente sarà costretto a retrocedere e ritentare la volta successiva.

Vince chi per primo colloca tutte le sue pedine nelle caselline finali.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins
de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore
a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



©2019
Carlit + Ravensburger AG,
Würenlos
58.404.165