

recto

FR - Jeu des Petits chevaux

Pour gagner la partie, le joueur doit être le premier à faire le tour complet du plateau avec tous ses pions et remonter chaque case numérotée de 1 à 6. Le premier joueur à avoir sorti ses 4 pions, remporte la partie.

De 2 à 4 joueurs

à partir de 4 ans

Contenu du jeu

1 plateau, 16 pions, 1 dé

Déroulement de la partie

Chaque joueur place ses 4 pions sur sa base (Montgolfière, Van, Sous-marin ou Bateau). Le joueur le plus jeune commence et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour commencer la partie, les joueurs lancent le dé chacun leur tour et doivent tomber sur le symbole globe pour sortir un pion de la base et le placer sur la case départ de sa couleur. Une fois le pion sur la case départ, le joueur fait avancer son pion sur les cases en fonction du nombre de points indiqué sur le dé. Si le joueur a plusieurs pions sortis, il choisit le pion qu'il veut faire avancer.

Pendant la partie si un joueur tombe sur le symbole globe du dé, il peut choisir de sortir un nouveau pion ou de faire avancer un pion de 6 cases sur la piste. Dans les deux cas il relance le dé.

Une case ne peut être occupée que par un seul pion. Les pions ne pouvant pas se dépasser, un joueur passant sur une case occupée doit reculer et se placer sur la case précédente. Cependant, si un pion tombe exactement sur une case déjà occupée, il renvoie le pion de l'autre joueur sur sa base et prend sa place. Celui qui retourne sur sa base doit de nouveau tomber sur le globe pour sortir.

Une fois que le joueur a fait le tour complet du jeu avec tous ses pions, il remonte chaque case numérotée de 1 à 6. Pour avancer sur la case n°1 il faut faire un 1 au dé, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n°6 qui correspond au globe sur le dé. Pour terminer et faire sortir ses pions, il devra de nouveau tomber sur le globe.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir sorti ses 4 pions, remporte la partie. Pour terminer le jeu, les autres participants peuvent continuer à jouer pour se classer par ordre d'arrivée.

Ende der Partie

Der Spieler, der als Erster seine 4 Spielfiguren aus dem Spiel genommen hat, ist der Sieger.

Zum Abschluss können die anderen Teilnehmer weiterspielen, um ihre Rangfolge nach der Reihenfolge ihrer Ankunft zu ermitteln.

IT - Gioco dei cavallini

Per vincere la partita, il giocatore deve essere il primo a fare il giro completo del tabellone con tutti i suoi segnalini e avanzare su ogni casella numerata da 1 a 6. Il primo giocatore a far uscire tutti e 4 i segnalini vince la partita. Da 2 a 4 giocatori a partire da 4 anni

Contenuto del gioco

1 tabellone, 16 segnalini, 1 dado

Il globo sul dado corrisponde al numero 6

Svolgimento della partita

Cada jugador coloca sus 4 fichas en su base (Globo, Furgoneta, Submarino o Barco). Comienza el jugador más joven y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Para empezar a jugar, los jugadores tiran los dados por turnos y deben caer en el símbolo del globo terráqueo para sacar una ficha de la base y colocarla en la casilla de salida de su color. Una vez que la ficha está en la casilla de salida, el jugador mueve su peón pasando por las casillas según el número de puntos indicado en el dado. Si el jugador tiene más de una ficha fuera, elige con qué ficha quiere avanzar.

Durante el juego, si un jugador cae en el símbolo del globo terráqueo del dado, puede elegir sacar una nueva ficha o avanzar 6 casillas con una ficha para avanzar por la pista. En ambos casos vuelve a lanzar el dado.

Una casilla solo puede ser ocupada por una ficha. Como las fichas no pueden pasar unas por delante de otras, el jugador que al avanzar pase por una casilla ocupada deberá retroceder y colocarse en la casilla anterior. Sin embargo, si al contar las casillas que debe avanzar la ficha de un jugador cae exactamente en una casilla ya ocupada, la ficha del otro jugador vuelve a su base y la nueva ocupa su lugar. El jugador que vuelve a su base debe caer en el globo de nuevo para salir.

Una vez que el jugador ha dado la vuelta al tablero con todas sus piezas, sube por cada casilla numerada del 1 al

EN - Small horses game

To win the game, the player must be the first to get all their counters round the whole board and move up each square numbered from 1 to 6. The first player to bring all 4 of their counters home wins the game.

For 2 to 4 players

from age 4

Game contents

1 board, 16 counters, 1 die

The globe on the die corresponds to the number 6

How to play

Each player places their 4 counters on the base (Hot Air Balloon, Van, Submarine or Boat). The youngest player starts and the game continues clockwise.

To start the game, the players take it in turns to roll the die and they must throw the globe symbol to bring a counter out from the base and place it on their coloured starting square. Once the counter is on the starting square, the player moves their counter along the squares according to the number of dots shown on the die. If the player has several counters out on the board, they can choose which one to move.

During the game, if a player throws the globe symbol on the die, they can choose to bring out a new counter or move a counter along by 6 squares on the board. Whichever they choose, they re-roll the die.

Only one counter may be on a square at a time. As counters cannot overtake each other, a player throwing a number taking them beyond an occupied square must then reverse and count backwards from the square. However, if their counter lands exactly on a square which is already occupied, they send the other player's counter back to their base and take their place. The player must once again throw a globe to be able to get their counter out. Once the player has got all their counters round the board, they move up each square numbered from 1 to 6. To move onto square no. 1 you need to throw a 1 on the die, to move onto square no. 2 you need to throw a 2, and so on until you reach square no. 6 which corresponds to the globe on the die. To finish and bring all their counters home, they must once again throw a globe.

End of the game

The first player to bring all 4 of their counters home wins the game. To finish the game, the other players can continue playing to rank themselves in order.

DE - Spiel der kleinen Pferde

Um die Partie zu gewinnen, muss ein Spieler als Erster mit seinen Spielfiguren das gesamte Spielbrett umrunden und auf allen von 1 bis 6 nummerierten Zielfeldern vorrücken. Der Spieler, der als Erster seine 4 Spielfiguren aus dem Spiel genommen hat, ist der Sieger.

Für 2 bis 4 Spieler

ab 4 Jahre

Inhalt des Spiels1 Spielbrett, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Der Globus auf dem Würfel entspricht der Augenzahl 6.

Ablauf der Partie

Jeder Spieler stellt seine 4 Spielfiguren auf seinen Stützpunkt (Heißluftballon, Campingbus, U-Boot oder Schiff). Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Zu Beginn der Partie würfeln die Spieler der Reihe nach. Wer das Globus-Symbol würfelt, darf eine Spielfigur vom Stützpunkt ziehen und auf das Startfeld seiner Farbe setzen. Sobald die Spielfigur auf dem Startfeld steht, rückt der Spieler damit entsprechend der auf dem Würfel angegebenen Augenzahl auf den Feldern vor. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren gezogen, kann er sich aussuchen, mit welcher Spielfigur er vorrücken möchte. Würfelt ein Spieler während der Partie das Globus-Symbol, kann er entweder eine neue Spielfigur ziehen oder mit einer bereits gezogenen Spielfigur um 6 Felder auf der Strecke vorrücken. In beiden Fällen darf er noch einmal würfeln.

Ein Feld kann nur von einer Spielfigur gleichzeitig besetzt werden. Da sich die Spielfiguren nicht überholen dürfen, muss ein Spieler, der an einem besetzten Feld vorbeikommt, zurückweichen und auf dem vorausgehenden Feld stehen bleiben. Wenn jedoch eine Spielfigur genau auf einem bereits besetzten Feld ankommt, nimmt sie den Platz der Spielfigur des anderen Spielers ein und schickt diese zu dessen Stützpunkt zurück.Wer zu seinem Stützpunkt zurückkehrt, muss erneut einen Globus würfeln, um ziehen zu können.Sobald ein Spieler mit allen seinen Spielfiguren das Spielbrett vollständig umrundet hat, rückt er auf den von 1 bis 6 nummerierten Feldern vor. Um auf das Feld Nr. 1 vorzurücken, muss eine 1 gewürfelt werden, um auf das Feld Nr. 2 vorzurücken, muss eine 2 gewürfelt werden, und so weiter, bis das Feld Nr. 6 erreicht ist, das einem Globus auf dem Würfel entspricht. Um fertig zu werden, und seine Spielfiguren aus dem Spiel nehmen zu dürfen, muss der Spieler erneut einen Globus würfeln.

ocupada, la ficha del otro jugador vuelve a su base y la nueva ocupa su lugar. El jugador que vuelve a su base debe caer en el globo de nuevo para salir.

Una vez que el jugador ha dado la vuelta al tablero con todas sus piezas, sube por cada casilla numerada del 1 al 6. Para pasar a la casilla n.º 1 hay que sacar un 1 con el dado, para pasar a la casilla n.º 2 hay que sacar un 2 y así sucesivamente hasta llegar a la casilla n.º 6 que corresponde al globo sobre el dado. Para terminar y sacar sus fichas, tendrá que volver a caer sobre el globo.

Fine della partita

El primer jugador que consiga sacar del tablero sus 4 fichas gana la partida.

Para terminar el juego, los demás participantes pueden seguir jugando y clasificarse por orden a medida que saquen sus cuatro fichas.

ES - Juego de los caballitos

Para ganar la partida, el jugador debe ser el primero en dar la vuelta al tablero con todas sus fichas y subir por todas las casillas numeradas del 1 al 6. El primer jugador que saque las 4 fichas gana la partida.

De 2 a 4 jugadores

A partir de 4 años

Contenido del juego

1 tablero, 16 fichas, 1 dado

El globo del dado corresponde al número 6

Desarrollo de la partida

Cada jugador coloca sus 4 fichas en su base (Globo, Furgoneta, Submarino o Barco). Comienza el jugador más joven y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Para empezar a jugar, los jugadores tiran los dados por turnos y deben caer en el símbolo del globo terráqueo para sacar una ficha de la base y colocarla en la casilla de salida de su color. Una vez que la ficha está en la casilla de salida, el jugador mueve su peón pasando por las casillas según el número de puntos indicado en el dado. Si el jugador tiene más de una ficha fuera, elige con qué ficha quiere avanzar.

Durante el juego, si un jugador cae en el símbolo del globo terráqueo del dado, puede elegir sacar una nueva ficha o avanzar 6 casillas con una ficha para avanzar por la pista. En ambos casos vuelve a lanzar el dado.

Una casilla solo puede ser ocupada por una ficha. Como las fichas no pueden pasar unas por delante de otras, el jugador que al avanzar pase por una casilla ocupada deberá retroceder y colocarse en la casilla anterior. Sin embargo, si al contar las casillas que debe avanzar la ficha de un jugador cae exactamente en una casilla ya

Uma vez que os peões não podem ser ultrapassados, um jogador que passe numa casa ocupada deve recuar e colocar o seu peão na casa anterior. No entanto, se um peão calhar numa casa já ocupada, manda o peão do adversário para a sua base e ocupa o seu lugar no tabuleiro. Para poder sair da base e regressar ao jogo, o jogador deverá novamente lançar o dado e calhar no símbolo do globo.

Depois de concluir uma volta completa ao tabuleiro com todos os seus peões, deverá fazê-los subir pelas casas numeradas de 1 a 6. Para avançar até à casa nº1 é necessário que o dado calhe na face com uma pinta, para avançar para a casa nº2 o dado deverá calhar na face com duas pintas e assim, sucessivamente até chegar à casa nº6 que corresponde ao símbolo do globo no dado. Para terminar o jogo e retirar todos os seus peões, o dado deverá calhar na face com o símbolo do globo.

Fim do jogo

O primeiro jogador a chegar ao fim com os seus 4 peões, ganha o jogo.

Para terminar o jogo, os restantes participantes poderão continuar a jogar classificando-se por ordem de chegada.

NL - Paardjesspel

Om te winnen moet de speler de eerste speler zijn die het hele bord rond is gegaan met al zijn pionnen en deze terugbrengen naar de van 1 tot 6 genummerde vakjes. De eerste speler die zijn 4 pionnen eruit gespeeld heeft, wint het spel.

2 tot 4 spelers

vanaf 4 jaar

Inhoud van het spel

1 speelbord, 16 pionnen, 1 dobbelsteen

De wereldbol op de dobbelsteen is gelijk aan het cijfer 6

Verloop van het spel

Iedere speler zet zijn/haar 4 pionnen op zijn/haar basis (luchtballon, kampeerbusje, onderzeeër of schip). De jongste speler mag beginnen en er wordt met de klok mee gespeeld.

Om het spel te laten beginnen gooien de spelers om de beurt de dobbelsteen totdat deze op het wereldbolsymbool valt om een pion uit de basis te halen en deze op het startvakje van zijn/haar kleur te zetten. Zodra de pion op het startvakje staat, zet de speler zijn/haar pion evenveel

verso

vakjes vooruit als het aantal ogen dat hij/zij heeft gegooid met de dobbelsteen. Als de spelers meerdere pionnen in het spel heeft, kiest hij/zij welke pion hij/zij wil verplaatsen.

Als een speler tijdens het spel een wereldbol gooit, kan hij/zij ervoor kiezen een nieuwe pion in het spel te brengen of een pion 6 vakjes vooruit te zetten op het traject. In beide gevallen mag hij/zij nog een keer gooien. Op een vakje mag maar één pion staan. De pionnen mogen elkaar niet inhalen. Een speler die langs een bezet vakje komt, moet teruggaan en op het vakje ervoor gaan staan. Als een pion echter precies uitkomt op een al bezet vakje, stuurt hij/zij de pion van de andere speler terug naar de basis en neemt hij/zij diens plaats in. Wie terugkeert naar de basis moet opnieuw de wereldbol gooien om eruit te komen.

Zodra de speler het hele traject van het spel heeft afgelegd met al zijn pionnen, vult hij elk vakje genummerd van 1 tot 6. Om op vakje 1 uit te komen moet hij/zij een 1 gooien met de dobbelsteen, om naar vakje 2 te gaan een 2 enzovoorts, tot vakje 6 dat overeenkomt met de wereldbol op de dobbelsteen. Om het spel af te maken en zijn/haar pionnen eruit te halen, moet hij/zij weer de wereldbol gooien.

Finde van het spel

De speler het eerst die zijn/haar 4 pionnen eruit gespeeld heeft, wint het spel.

Om het spel af te maken kunnen de andere spelers doorspelen om hun plaats in volgorde van aankomst te bepalen.

DK-Ludo

Partiet vindes af den spiller, der først har fået alle sine brikker hele vejen rundt på pladen og op ad stien med de nummerede felter 1 til 6. Den spiller, der først har fået alle sine 4 brikker hjem, vinder spillet.

Fra 2 til 4 spillere

fra 4 år

Spillet indeholder

1 plade, 16 brikker, 1 terning

Globussen på terningen svarer til tallet 6

Sådan forløber et spil

Hver spiller sætter sine brikker på basen (luftballon, autocamper, U-båd eller skib).

Den yngste spiller starter, og man spiller i retning med uret.

(Воздушный шар, Фургон, Подводная лодка или Корабль). Начинает игру самый младший игрок, и ходы совершаются по часовой стрелке.

В начале партии игроки по очереди бросают кубик. Для того чтобы вывести фишку из базы и поместить ее на стартовую клетку своего цвета, игрок должен выбросить символ "глобус". После того как фишка оказалась на стартовой клетке, игрок передвигает ее по полю в соответствии с количеством очков, выпавших на кубике. Если игрок ввел в игру несколько фишек, он может выбрать, какую из них продвинуть по игровому полю.

Если во время игры участник выбрасывает символ "глобус", он может либо вывести новую фишку из базы, либо продвинуть одну из фишек на поле на 6 клеток. В обоих случаях он получает возможность бросить кубик еще раз.

На клетке не может находиться больше одной фишки. Поскольку фишки не могут обгонять друг друга, игрок, проходящий через занятую клетку, должен отступить и встать на предыдущую клетку. В случае если фишка попадает точно на занятую клетку, она отправляет фишку соперника на базу и занимает ее место. Игрок, вернувшийся на базу, снова должен выбросить "глобус", чтобы ввести фишку в игру.

После того как игрок провел все свои фишки через игровое поле, он должен подняться по клеткам, пронумерованным от 1 до 6. Чтобы попасть на клетку n°1, он должен выбросить 1, чтобы попасть на клетку n° 2, он должен выбросить 2... и так далее до клетки n°6, соответствующей глобусу на кубике.

Для окончания игры и вывода своих фишек игрок снова должен выбросить "глобус".

Окончание игры

Побеждает игрок, первым выведший все свои фишки из игры. Остальные участники могут продолжать игру до тех пор, пока не останется последний игрок.

Et parti startes ved at spillerne efter tur kaster terningen, og når man slår en globus, kan man flytte sin brik ud fra basen til startfeltet i ens egen farve. Når brikken står i startfeltet, flytter spilleren sin brik så mange felter frem, som det antal pion, terningen viser. Hvis spilleren har flere brikker ude, må han/hun selv bestemme, hvilken brik, der skal flyttes fremad.

Hvis en spiller slår en globus, kan han/hun vælge at tage en ny brik ud eller flytte en anden af sine brikker 6 felter frem. I begge tilfælde, kan spilleren slå igen.

Der må kun være én brik i et felt. Brikkerne ikke kan gå forbi hinanden, så hvis en brik skal forbi en anden spillers brik, skal man rykke tilbage og stille sig på feltet lige før. Men hvis en brik lander nøjagtigt på et felt, der allerede er optaget, bliver den anden spillers brik slået tilbage til basen, og man indtager selv pladsen. Hvis man bliver slået tilbage til basen, skal man igen slå en globus, for at komme ud på startfeltet.

Når en spiller er kommet hele vejen rundt med alle sine brikker, skal de op ad stien med de nummererede felter 1 til 6. For at gå frem til felt nr. 1, skal terningen vise 1, for at gå til felt nr. 2, skal terningen vise 2, og sådan fortsætter det indtil felt nr. 6, hvilket svarer til at man slår en globus. Man kan kun afsluttet og fjerne sine brikker ved igen at slå en globus.

Afslutning af spillet

Den første spiller, der har fået en fuld lejrplade med billedkort, har vundet spillet. Men hvis de 6 månekort er blevet vendt om, før en spiller har fået fyldt sin(e) plade(r), stopper spillet, og alle spillerne har tabt.

SU – Spellet de små hästarna

För att vinna omgången måste spelaren vara den första som går runt hela spelplanen med alla sina spelpjäser och gå upp på varje ruta med nummer från 1 till 6. Den spelare som först har spelat ut sina 4 spelpjäser vinner spelet.

Från 2 till 4 spelare

från 4 år

Spelets innehåll

1 spelplan, 16 spelpjäser , 1 tärning

Globen på tärningarna motsvarar siffran 6

Så här går spelet till

Varje spelare placerar sina 4 spelpjäser på sin bas (luftballong, skåpbil, ubåt eller båt). Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

CN -

小图追逐游图

1个棋图, 16个棋子, 1个骰子

骰子上的地球图符号相当于数字6

所有玩家将棋子放在棋图上,从“基地”图图一圈走到1至6号的方格并抵达“图点”,第一个将其4个棋子图到“图点”的玩家将图得比图。

怎么玩

每位玩家将他图的4个棋子(图气球, 图图, 潜艇, 船)放在“基地”,由最年图的玩家开始,比图按图图图方向图图。

游图开始图, 玩家图流图骰子, 只要图到地球图符号, 才能将一枚棋子从“基地”起步. 一旦棋子已图起步了, 玩家根据骰子上图示点数沿着移图方向前图相图的步数. 如果玩家有多个棋子已图起步了, 他图可以图图移图哪一个。

在游图图程中, 如果玩家图到地球图符号, 他图可以图图起步一个新的棋子或将棋图上的棋子向前移图6步. 无图他图图图哪个, 他图都有机会重新再图一次骰子。

一个格子上只能占据一个棋子. 由于棋子之图是不能相互超越的, 因此玩家图到一个数字后, 图好数字是超出前方一个已占据位置的棋子, 那么需要走到图棋子的位置后, 倒图从图方格向后往回走. 然而, 如果棋子图好落在一个已图被其他棋子占用的方格上, 会将其他棋子逐回“基地”, 并取代占用图位置. 其他玩家必图再次投图一个地球图符号, 才能重新起步图棋子。

一旦玩家将棋子图图一圈来到1至6号的方格图, 想移图到第1号方格, 必图在图骰子图图到1; 想移图到第2号方格, 必图图到2, 依次类推. 图到地球图符号, 图图走到第6号方格. 然后需要再一次图到地球图符号, 才能图利将棋子图到“图点”。

图得比图

第一个将所有4个棋子图利图到图点的玩家将图得游图. 图了接着完成游图, 其他玩家可以图图玩, 再排列图图的次序。

Moulim Roty