

Der Bunte Würfel



  Spielanleitung  

Spielanleitung



Zahl der Spieler:	2-4
Alter:	ab 4 Jahren
Grafik & Design:	Fiore GmbH
Inhalt:	1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 großer Holzwürfel, Motivaufkleber, Spielanleitung

Einfache Spielvariante

Spielvorbereitung

Der Spielplan und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Jedes Kind wählt eine Farbe, nimmt sich eine Spielfigur in seiner Farbe und stellt sie auf das Eckfeld der gleichen Farbe.

Spielziel

Jeder versucht so schnell wie möglich seine Figur in sein farbgleiches Zielfeld zu bringen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.



(1) Startfeld (2) Laufrichtung (3) Zielfelder

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und hat 3 Versuche eine „Blume“ zu würfeln. Ist dies gelungen, stellt er seine Figur auf das Startfeld (farbiges Blumenfeld) und würfelt erneut. Nun wird im Uhrzeigersinn auf das nächstliegende Feld des erwürfelten Symbols gezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Spieler, die in der ersten Runde keine Blume gewürfelt haben, dürfen – wenn sie an der Reihe sind – wieder 3mal würfeln, um die „Blume“ zu würfeln. Es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen, oder die Mitspieler einigen sich vor Beginn des Spiels darauf, dass besetzte Felder übersprungen werden dürfen. Wer mit seiner Figur zuerst in sein Zielfeld rücken kann, gewinnt das Spiel.

Erweiterte Spielvariante

Spielvorbereitung

Der Spielplan und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Jedes Kind wählt eine Farbe, nimmt sich die Spielfiguren in seiner Farbe und stellt sie auf das Eckfeld der gleichen Farbe.

Spielziel

Jeder versucht so schnell wie möglich, seine Figuren in sein farbgleiches Zielfeld zu bringen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und hat 3 Versuche eine „Blume“ zu würfeln. Ist dies gelungen, stellt er eine seiner Figuren auf das Startfeld (farbiges Blumenfeld) und würfelt erneut. Nun wird im Uhrzeigersinn auf das nächstliegende Feld des erwürfelten Symbols gezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Spieler, die in der ersten Runde keine Blume gewürfelt haben, dürfen – wenn sie an der Reihe sind – wieder 3mal würfeln, um die „Blume“ zu würfeln. Sobald man eine Figur auf dem Spielfeld hat, gilt es diese so schnell wie möglich ins Ziel zu bringen. Würfelt man erneut eine „Blume“, muss man damit zuerst die restlichen Figuren auf das Startfeld setzen. Erst wenn alle Figuren des Spielers auf dem Parcours sind, kann auf eine „Blume“ gerückt werden.

Schlagen

Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, das bereits besetzt ist, kann man diese schlagen, d.h. die Spielfigur des Mitspielers muss wieder auf dessen Eckfeld außerhalb des Parcours. Mit einer „Blume“ wird sie wieder ins Spiel gebracht. Steht auf einem Feld, auf das man vorrücken möchte, eine eigene Figur, muss man mit einer anderen eigenen Figur vorrücken, denn man kann die eigenen Figuren nicht schlagen. Um zu gewinnen, müssen alle Spielfiguren den ganzen Parcours gerückt sein und in die Zielfelder gebracht werden. Die Figuren im Zielfeld dürfen nicht übersprungen werden, sondern jede muss einzeln nachrücken.

Game Instructions



Number of players:	2-4
Age:	4+ years
Graphics & design:	Fiore GmbH
Contents:	1 game board, 16 play figures, 1 large wooden die, motive stickers, game instructions

Basic game variation

Game set up

The game board and the die are placed in the middle of the table. Every child chooses a color, takes a figure of their color, and places it on the corner field of the same color.

Goal of the game

Every player tries to get their figure into the target field of the same color as quickly as possible. Whoever gets there first wins the game.



(1) Start field (2) Direction of play (3) Target fields

Game play

The youngest player begins and has 3 attempts to roll a „flower“. If the player rolls that „flower“, she places her figure on the start field (colored field of flowers) and rolls again. Moving clockwise, the figure is now moved to the next field of the symbol rolled and then it's the turn of the next player. If a player doesn't roll a „flower“ on their first turn, they may roll 3 times again when it's their turn to roll a „flower“. Several figures can rest on one field or the players agree at the beginning of the game that occupied fields can be skipped.

Whoever gets back to her target field first wins the game.

Additional game variations

Game set up

The game board and the die are placed in the middle of the table. Every child choses a color, takes a figure of their color, and places it on the corner field of the same color.

Goal of the game

Every player tries to get their figure into the target field of the same color as quickly as possible. Whoever gets there first wins the game.

Game play

The youngest player begins and has 3 attempts to roll a „flower“. If the player rolls a „flower“, she places her figure on the start field (colored field of flowers) and rolls again. Moving clockwise, the figure is now moved to the next field of the symbol rolled and then it's the turn of the next player.

If a player doesn't roll a „flower“ on their first turn, they may roll times again when it's their turn to roll a „flower“. As soon as a player has a figure on the board, the goal is to get it to its target field as quickly as possible. If one rolls a „flower“ again, then a new figure must be placed on the start field. Only once all the figures of the player have been placed on the course can a figure be moved to „flower“.

Knocking out

If a figure lands on an occupied field then it can be knocked out, e.g. the figure of the other player must go back to the corner field outside the course. It is returned to the game when a „flower“ is rolled. If a player's own figure is on a field to which one wants to move, then one must move a different figure, because one cannot knock out one's own figures. In order to win, all game figures must be brought around the whole course and into the target field. The figures in the target field cannot be skipped over, but must be move in one by one.



Instruction de jeu



Nombre de joueurs : 2 - 4
Age: à partir de 4+ ans
Graphisme Et Design : Fiore GmbH
Contenu : 1 plateau de jeu, 16 pions, 1 grand dé en bois,
Autocollants à motifs, règle du jeu

Variante de jeu simple

Préparation de jeu

Disposer le plateau de jeu et le dé au milieu de la table.
Chaque joueur choisit sa couleur, prend le pion correspondant et le place sur la case d'angle de la couleur de son pion.

But de jeu

Le premier joueur qui réussit à amener son pion à la case d'arrivée de la même couleur gagne la partie.



(1) Case départ (2) Sens du circuit (3) Cases d'arrivée

Déroulement de la partie

Le plus jeune parmi les joueurs commence la partie. Il a trois essais pour lancer une « fleur » avec le dé. S'il obtient la fleur, il place son pion sur la case de départ (case fleur de couleur) et relance le dé. Il avance ensuite son pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la case la plus proche portant le symbole obtenu avec le dé. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Les joueurs n'ayant pas obtenu de fleur avec le dé au premier tour, peuvent à leur prochain tour relancer le dé trois fois pour essayer de lancer une fleur. Plusieurs pions peuvent être placés sur la même case. Les joueurs peuvent aussi, avant le début de la partie, se mettre d'accord sur le fait qu'il est possible de sauter les cases déjà occupées. Le premier joueur qui atteint sa case d'arrivée gagne la partie.

Variante de jeu étendue

Préparation de jeu

Disposer le plateau de jeu et le dé au milieu de la table.
Chaque joueur choisit sa couleur, prend les pions correspondants et les place sur la case d'angle de la couleur de ses pions.

But du jeu

Le premier joueur qui réussit à amener ses pions à la case d'arrivée de la même couleur gagne la partie.

Déroulement de la partie

Le plus jeune parmi les joueurs commence la partie. Il a trois essais pour lancer une « fleur » avec le dé. S'il obtient la fleur, il place un de ses pions sur la case de départ (case avec la fleur de couleur) et relance le dé. Il avance ensuite son pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la case la plus proche portant le symbole obtenu avec le dé. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Les joueurs n'ayant pas obtenu de fleur avec le dé au premier tour, peuvent à leur prochain tour relancer le dé trois fois pour essayer de lancer une fleur. Dès qu'un joueur a placé un de ses pions sur le circuit, il doit l'amener le plus rapidement possible à la case d'arrivée. Si un joueur lance à nouveau une « fleur » avec le dé, il doit d'abord placer tous les pions restants sur la case de départ. Un joueur ne peut avancer un pion jusqu'à une case fleur que lorsque tous ses pions sont sur le circuit.

Renvoyer un pion adverse dans son camp

Si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par un pion adverse, il peut renvoyer celui-ci sur sa case d'angle à l'extérieur du circuit. Pour ressortir son pion sur le circuit, il faut à nouveau lancer une fleur avec le dé. Si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par un de ses propres pions, il doit avancer un autre de ses pions car il ne peut renvoyer un pion de sa couleur. Pour gagner la partie, un joueur doit faire le tour complet du circuit avec l'ensemble de ses pions et les amener sur les cases d'arrivée. Les pions dans la case d'arrivée ne peuvent pas être dépassés, il faut les avancer un à un.

Istruzioni di gioco



Numero di giocatori :	2 - 4
Età:	a partire da 4 anni
Grafica & Design :	Fiore GmbH
Contenuto :	1 Tabellone di gioco, 16 segnaposto, 1 grande dado in legno, etichette con un motivo, istruzioni di gioco

Variente semplice di gioco

Preparazione del gioco

Collocare al centro del tavolo il tabellone di gioco e il dado. Ogni bambino sceglie un colore, prende un segnaposto del suo colore e lo colloca sulla casella d'angolo dello stesso colore.

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di raggiungere con il suo segnaposto la casella del traguardo del suo stesso colore il più velocemente possibile. Chi ci riesce per primo ha vinto il gioco.



(1) Caselle inizio (2) Direzione di gioco
(3) Caselle traguardo

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia il gioco e ha 3 tentativi per cercare di ottenere un «fiore» gettando il dado. Se ci riesce pone il suo segnaposto sulla casella di inizio (casella con un fiore colorato) e getta il dado nuovamente. Ora si sposta in senso orario sulla casella più vicina corrispondente al simbolo gettato e la mano passa al giocatore successivo. I giocatori che durante la prima mano non hanno gettato un fiore, possono gettare nuovamente il dado 3 volte, quando è il loro turno, per ottenere un «fiore». Su una casella ci possono essere più segnaposto o i giocatori stabiliscono, prima dell'inizio del gioco, che è possibile saltare le caselle occupate. Vince il gioco colui che riesce a raggiungere per primo la sua casella del traguardo.

Variante avanzata del gioco

Preparazione del gioco

Collocare al centro del tavolo il tabellone di gioco e il dado. Ogni bambino sceglie un colore, prende i segnaposto del suo colore e li colloca sulla casella d'angolo dello stesso colore.

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di raggiungere con i suoi segnaposto la casella del traguardo dello suo stesso colore il più velocemente possibile. Chi ci riesce per primo vince il gioco.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia il gioco e ha 3 tentativi per cercare di ottenere un «fiore» gettando il dado. Se ci riesce pone uno dei suoi segnaposto sulla casella di inizio (casella con un fiore colorato) e getta il dado nuovamente. Ora si sposta in senso orario sulla casella più vicina corrispondente al simbolo gettato e la mano passa al giocatore successivo. I giocatori che durante la prima mano non hanno gettato un fiore, possono gettare nuovamente il dado 3 volte, quando è il loro turno, per ottenere un «fiore». Non appena si è posto un segnaposto sul tabellone di gioco, l'obiettivo è quello di raggiungere al più presto il traguardo. Se si getta nuovamente un «fiore», si deve prima porre sulla casella di inizio i segnaposto restanti. Solo quando tutti i segnaposto del giocatore sono sul percorso, può spostarsi su un «fiore».

«Mangiare» i segnaposto dell'avversario

Se con un segnaposto si raggiunge una casella che è già occupata, si può «mangiare» questo segnaposto, ossia il segnaposto dell'altro giocatore deve ritornare nel proprio angolo al di fuori del percorso. Con un «fiore» viene rimesso in gioco. Se su una casella su cui si vuole avanzare c'è un segnaposto proprio, ci si deve spostare con un altro segnaposto proprio, perché non è possibile «mangiare» un segnaposto proprio. Per vincere, tutti i segnaposto devono aver effettuato tutto il percorso ed essere stati portati nelle caselle del traguardo. I segnaposto nella casella del traguardo non possono essere saltati, ma si deve subentrare a ogni segnaposto.





NORIS-SPIELE © 2013
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.Nr: 60 601 1289