

**DieMaus**

Spielesammlung

DE

Mensch ärgere Dich nicht

**Der immerwährende Spielspaß,
auch bekannt unter der Abkürzung MÄDN,
steht bei Maus, Elefant und Ente hoch im Kurs**

Spielmaterial: 1 Spielplan, 12 Spielfiguren (jeweils 3 x Rot, Blau, Gelb, Grün), 1 Augenzwürfel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die 3 Spielfiguren dieser Farbe (damit ist die Farbe der Sockel gemeint) auf die gleichfarbigen Startfelder in den Ecken des Spielplans. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt. Solange noch keine eurer Spielfiguren auf der Laufbahn ist, dürft ihr bis zu dreimal würfeln. Würfelt ihr eine 6, setzt ihr eine eurer Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (A). Sobald eine eurer Figuren auf der Laufbahn steht, dürft ihr nur noch einmal würfeln, wenn ihr an der Reihe seid.

Der Würfel bestimmt, wie weit ihr eure Figuren bei jedem Spielzug ziehen dürft: Immer genauso viele Felder in Pfeilrichtung, wie der Würfel Augen zeigt. Habt ihr mehrere Figuren auf der Laufbahn, könnt ihr euch aussuchen, mit welcher Figur ihr ziehen möchtet.

Hinweis: Sollte es im Verlauf des Spiels nochmals dazu kommen, dass ihr keine Spielfigur mehr auf der Laufbahn habt, dürft ihr natürlich wieder bis zu dreimal würfeln, um eine Figur vom Startfeld auf das Feld A zu ziehen.

Weiterhin gilt noch Folgendes:

- Eure eigenen und die Figuren der anderen Spieler dürft ihr jederzeit überspringen. Übersprungene Felder zählen mit.
- Endet euer Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese hinausgeworfen und zurück auf ihr Startfeld gesetzt.
- Eigene Figuren können nicht hinausgeworfen werden. In diesem Fall müsst ihr mit einer eurer anderen Figuren ziehen.
- Solange noch Spielfiguren auf euren Startfeldern stehen, müsst ihr euer dazugehöriges A-Feld sofort freimachen. Denn würfelt ihr eine 6, müsst ihr eine Figur von den Startfeldern auf das A-Feld stellen. Ist dieses von einer anderen eigenen Figur besetzt, zieht ihr mit der 6 erst diese Figur weiter. Ist euer A-Feld von einer fremden Figur besetzt, wird diese hinausgeworfen.
- Würfelt ihr eine 6, dürft ihr nach dem Ziehen gleich noch einmal würfeln.
- Würfelt ihr eine 6 und habt keine Figur mehr auf den Startfeldern, dürft ihr mit einer beliebigen Figur auf der Laufbahn 6 Felder vorrücken und danach noch einmal würfeln.
- Habt ihr mit einer eurer Spielfiguren eine Runde um den Spielplan gedreht, zieht ihr diese auf die Zielfelder (a, b, c) in eurer Farbe. Auch diese zählen beim Vorrücken einzeln. Spielfiguren dürfen übersprungen werden.
- Über das Zieleinlauf-Feld dürft ihr nicht hinausziehen. Das heißt, ihr umrundet die Laufbahn nur einmal.
- Könnt ihr euren Würfelwurf mit keiner eurer Figuren ausführen, verfällt er, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Wer zuerst seine drei Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler spielen um die nächsten Plätze weiter.

Entenspiel

Eine entenfremdliche Abwandlung
des beliebten Gänsespiels aus Frankreich

Spielmaterial: 1 Entenspielplan, 4 Spielfiguren, 1 Augenwürfel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie vor den Spielplan. Spielt ihr zu viert, achtet darauf, dass ihr eure Spielfiguren anhand der unterschiedlich farbigen Sockel gut voneinander unterscheiden könnt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielverlauf

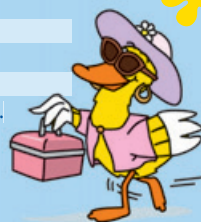
In den Ferien verreist die Ente gerne. Bei diesem Spiel begleitet ihr sie. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet der Spieler auf einem Ereignisfeld – das sind die Felder mit einem Bild ohne die Ente – schaut ihr in der Übersicht unten, was dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Landet der Spieler auf einem Entenfeld – also einem Feld, auf dem ein Bild mit der Ente zu sehen ist – darf der Spieler seine Spielfigur noch einmal um die von ihm zuvor gewürfelte Zahl vorwärts ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ereignisse: Feld

- 3 Du darfst auf das Feld vor dem nächsten Spieler vorrücken.
- 6 Du kannst mit dem Schiff übersetzen. Rücke bis Feld 12 vor.
- 15 Dein Bus fährt in die entgegengesetzte Richtung. Du musst auf Feld 10 zurück.
- 19 Müde von der anstrengenden Reise ruhest du dich im Hotel eine Nacht aus. Setze einmal aus.
- 26 Bist du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst du gleich noch einmal würfeln.
- 31 Es regnet. Du kannst erst weiter ziehen, wenn du eine „6“ gewürfelt hast.
- 39 Du hast dich verirrt und musst zurück auf Feld 33.
- 42 Du hast den Zug verpasst. Gehe zurück auf Feld 30.
- 52 Am Strand gefällt es dir sehr gut. Du bleibst länger und setzt zweimal aus.
- 58 Du hast deinen Koffer am Bahnhof vergessen und musst noch mal zurück auf Feld 42. Das dortige Ereignis tritt aber nicht in Kraft.

Spielende

Wer von euch das Zielfeld (63) zuerst erreicht oder überschreitet, hat das Spiel gewonnen.



MauMau(s)

Der bekannte Kartenspaß für echte Maus-Fans

Spielmaterial: 32 Karten.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und verteilt fünf Karten verdeckt an jeden Spieler. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf, und legt sie offen neben den Stapel. Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf

Der Reihe nach versucht ihr, eure Karten abzulegen. Ihr dürft eine Karte ablegen, wenn entweder ihre Zahl oder ihre Farbe mit der offen ausliegenden Karte übereinstimmt. Ihr könnt also zum Beispiel eine rote 2 auf eine grüne 2 legen oder eine Karte mit gelbem Rand auf eine beliebige andere Karte mit gelbem Rand. Habt ihr keine passende Karte auf der Hand, müsst ihr vom Stapel eine Karte aufnehmen.

Sonderkarten:



(M)ausruhen: (M)ausruhen-Karten können nur auf Karten mit der gleichen Randfarbe oder dem (M)ausruhen-Symbol abgelegt werden. Legt ein Spieler eine solche Karte ab, macht der nächste Spieler eine Pause und setzt einmal aus. Der übernächste Spieler ist an der Reihe und darf eine Karte in der gleichen Farbe oder ebenfalls eine (M)ausruhen-Karte ablegen.



+1-Karte: Diese Karten können nur auf Karten mit der gleichen Randfarbe oder dem +1-Symbol abgelegt werden. Legt ein Spieler eine solche Karte ab, muss der nächste Spieler eine Karte aufnehmen. Der übernächste Spieler ist an der Reihe und darf eine Karte in der gleichen Farbe oder ebenfalls eine +1-Karte ablegen.



Farbwunsch-Karte: Farbwunschkarten können auf alle Karten gelegt werden. Der Spieler, der eine Farbwunsch-Karte ablegt, darf sich eine Farbe wünschen. Der nächste Spieler muss eine Karte in der gewünschten Farbe abspielen. Hat er keine entsprechende Karte, muss er eine Karte aufnehmen.

Ist der Nachziehstapel einmal aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie dann als neuen Nachziehstapel bereit.

Spielende

Legt ein Spieler seine letzte Karte auf den Stapel, ruft er laut „MauMau(s)“. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.



Spielvorbereitung

Legt den Stift, die Würfel und den Würfelbecher bereit. Bevor der lustige Kniffel®-Spaß beginnt, bereitet ihr ein Blatt vom Kniffel®-Block vor: Tragt die Namen aller Mitspieler oder deren Anfangsbuchstaben in die Spalten der ersten Zeile ein, sodass jedem Spieler eine Spalte zugeordnet wird, in die im Laufe des Spiels seine erwürfelten Punkte eingetragen werden. Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Würfelregeln

- Ihr dürft pro Runde bis zu dreimal würfeln.
- Beim ersten Würfelwurf würfelt ihr immer mit allen fünf Würfeln.
- Beim zweiten und dritten Würfelwurf könnt ihr euch entscheiden, mit wie vielen Würfeln ihr würfeln möchtet. Die Würfel, die ihr jeweils behalten möchtet, legt ihr zur Seite und würfelt nur mit den restlichen Würfeln weiter.
- Vor jedem Wurf dürft ihr herausgelegte Würfel auch wieder in euren Wurf hineinnehmen.
- Ihr könnt natürlich auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf aufhören zu würfeln, wenn ihr schon eine passende Würfel-Kombination erwürfelt habt.

Punkte notieren

- Spätestens nach dem dritten Wurf müsst ihr euer Würfelergebnis in ein entsprechendes Feld des Kniffel®-Blocks eintragen. Dabei gilt: Ihr müsst die Felder nicht von oben nach unten ausfüllen.
- Ihr tragt eine Kombination möglichst immer dort ein, wo sie am meisten Punkte bringt.
- Ihr dürft im Laufe des Spiels in jedes Feld nur einmal etwas eintragen.
- Habt ihr eine Kombination gewürfelt, die ihr in keins der Felder eintragen könnt, müsst ihr dafür in einem beliebigen noch freien Feld 0 Punkte notieren.

Weltraumsymbol-Kombinationen

1. Gleiche Weltraumsymbole zählen

Bei den ersten sechs Feldern des Kniffel®-Blocks geht es darum, möglichst viele Weltraumsymbole einer Art zu würfeln.

Bei diesem Würfelergebnis dürft ihr euch 3 Punkte in der Zeile „Ufo“ eintragen.

Alternativ könntet ihr euch auch jeweils einen Punkt für Stern oder Rakete eintragen.

Achtung: Gleiches gilt für die Zeilen „Rakete“, „Galaktischer Nebel“, „Stern“, „Sonne“ und „Planet“.



2. Drilling

Habt ihr drei Mal das gleiche Weltraumsymbol (egal welches) gewürfelt, dürft ihr euch 2 Punkte notieren.



3. Zwei Paare

Habt ihr zwei Symbolpaare gewürfelt (egal welche), dürft ihr euch 3 Punkte notieren.



4. Ein Drilling + ein Paar

Habt ihr drei gleiche Symbole (egal welche) und ein Symbolpaar (egal welches) gewürfelt, dürft ihr euch 4 Punkte notieren.



5. Fünf verschiedene Symbole

Habt ihr fünf verschiedene Symbole gewürfelt, dürft ihr euch 5 Punkte notieren.



6. Weltraum-Kniffel®

Wenn ihr es schafft, fünfmal das gleiche Symbol zu würfeln (egal welches), dürft ihr euch 10 Punkte für den Weltraum-Kniffel® notieren.



Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler elfmal an der Reihe war und alle Felder seiner Spalte ausgefüllt hat. Nun zählt ihr die Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Les petits chevaux

Ce jeu incontournable et indémodable, accompagné de la souris « Maus », de l'éléphant et du canard, est toujours autant populaire

Matériel du jeu : 1 plateau, 12 figurines (3 de chaque : rouge, bleu, jaune et vert), 1 dé.

Préparation du jeu

Posez le plateau au milieu de la table, afin qu'il soit visible pour tous les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et pose les 3 figurines de la couleur choisie (couleur du socle) sur les cases départ de la même couleur, situées à chaque coin du plateau. Celui qui fait le plus grand score avec le dé commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour lance le dé. Tant qu'aucune de vos figurines n'est sur le parcours, vous pouvez lancer le dé jusqu'à trois fois. Si vous faites un 6, vous pouvez placer l'une de vos figurines sur la première case du parcours (A). Dès que l'une de vos figurines est sur le parcours, vous ne pouvez lancer le dé qu'une seule fois quand c'est à votre tour de jouer.

Le dé détermine de combien de cases votre figurine peut avancer : autant de cases que les points du dé, dans le sens de la flèche. Si plusieurs de vos figurines sont sur le parcours, vous choisissez quelle figurine vous souhaitez faire avancer.

Remarque : si, pendant le jeu, aucune de vos figurines n'est sur le parcours, vous avez le droit de lancer le dé trois fois afin de déplacer l'une de vos figurines de la case départ à la case A.

Pour la suite du jeu :

- Vous pouvez sauter au-dessus de vos propres figurines et de celles des autres joueurs. Il faut compter les champs par-dessus lesquels vous sautez.
- Si votre tour se termine sur une case déjà occupée par une figurine, cette dernière est expulsée de la case et renvoyée à sa case départ.
- Vous ne pouvez pas expulser vos propres figurines. Dans ce cas, vous devez avancer avec une autre de vos figurines.
- Si votre case départ est encore occupée par l'une ou plusieurs de vos figurines, vous devez immédiatement libérer la case A correspondante.
- Si vous faites un 6 avec le dé, vous devez déplacer l'une de vos figurines de la case départ à la case A. Si cette case est déjà occupée par l'une de vos figurines, il faut d'abord faire avancer la figurine concernée avec le 6 obtenu avec le dé. Si la case A est occupée par la figurine d'un autre joueur, cette dernière sera éjectée.
- Si vous faites un 6, vous avez le droit de relancer le dé après avoir fait avancer l'une de vos figurines.
- Si vous faites un 6 et qu'aucune de vos figurines n'est sur la case départ, vous pouvez faire avancer la figurine de votre choix de 6 cases et lancer ensuite une nouvelle fois le dé.
- Si l'une de vos figurines a déjà fait un tour complet du plateau, vous pouvez la placer sur la case d'arrivée (a, b ou c) de votre couleur. Elle est comptabilisée comme une case classique. Vous pouvez sauter par-dessus des figurines.
- Vous ne pouvez pas dépasser la case d'arrivée. Cela signifie que vous devez refaire un tour du plateau. Si vous ne pouvez pas déplacer vos figurines avec le nombre de points affiché sur le dé, vous devez passer votre tour. C'est donc au joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Le joueur dont les trois figurines sont arrivées sur la case d'arrivée en premier remporte la partie. Les autres joueurs continuent de jouer.

Le jeu du canard

Une variante du fameux jeu de l'oie

Matériel du jeu, 1 plateau, 4 figurines, 1 dé.

Préparation du jeu

Posez le plateau au milieu de la table, afin qu'il soit visible pour tous les joueurs. Chaque joueur prend une figurine et la place devant le plateau. Si vous jouez à quatre, veillez à pouvoir bien différencier vos figurines à l'aide des socles colorés. Celui qui fait le plus grand score avec le dé commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

In den Ferien verweist die Ente gerne. Bei diesem Spiel begleitet ihr sie. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend während der vacances, le canard aime voyager. Jouez pour l'accompagner. Le joueur dont c'est le tour lance le dé une fois et déplace sa figurine en commençant par la case 1 et en déplaçant sa figurine d'autant de cases que le dé affiche de points. Si la figurine s'arrête sur une case Action (il s'agit des cases illustrées mais sans canard), consultez les explications ci-dessous pour savoir comment procéder. L'action s'applique immédiatement. Si le joueur s'arrête sur une case Canard (une case illustrée avec un canard), il peut à nouveau faire avancer sa figurine du nombre de points affiché sur le dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Actions :	3	Tu peux avancer sur la case située devant celle du joueur suivant.
	6	Tu peux prendre le bateau. Avance jusqu'à la case 12.
	15	Ton bus va dans la direction opposée. Tu dois retourner à la case 10.
	19	Ton long voyage est fatigant. Tu t'arrêtes une nuit à l'hôtel pour te reposer. Tu passes ton tour une fois.
	26	Si tu as fait un « 3 » ou un « 6 » pour arriver sur cette case, tu as le droit de relancer le dé.
	31	Il pleut. Tu peux avancer si tu fais un « 6 » avec le dé.
	39	Tu as pris la mauvaise direction, tu dois retourner à la case 33.
	42	Tu as loupé le train. Tu dois retourner à la case 30.
	52	Tu aimes la plage. Tu y restes donc plus longtemps et tu passes deux fois ton tour.
	58	Tu as oublié ta valise à la gare. Tu dois retourner à la case 42. L'action de la case 42 ne s'applique pas.

Fin de la partie

Celui qui arrive en premier à la case d'arrivée (63) ou la dépasse remporte la partie.

MauMau(s)

Le jeu de carte très populaire pour les fans de la souris « Maus »

Matériel du jeu : 32 cartes.

Préparation du jeu

Mélangez les cartes et distribuez cinq cartes face cachée à chaque joueur. Posez le reste des cartes face cachée pour former la pioche et posez-les au milieu de la table. Retournez la première carte et posez-la à côté de la pioche. Celui qui a fêté son anniversaire le dernier joue en premier. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Chacun son tour, vous devez poser vos cartes. Vous pouvez poser une carte qui a la même couleur ou le même chiffre que la carte posée à côté de la pioche. Vous pouvez donc poser un 2 rouge sur un 2 vert, ou une carte avec un bord jaune sur n'importe quelle carte dont le bord est également jaune. Si vous ne pouvez poser aucune carte, vous devez prendre une carte dans la pioche.

Cartes spéciales :



Repos de la souris : seules des cartes avec un bord de la même couleur ou le symbole Repos de la souris peuvent être posées sur les cartes Repos de la souris. Si un joueur pose une telle carte, le joueur suivant doit se reposer et passe son tour. C'est au tour du joueur suivant. Il peut poser une carte de la même couleur ou une carte Repos de la souris.



Carte +1 : seules des cartes avec un bord de la même couleur ou le symbole +1 peuvent être posées sur les cartes +1. Si un joueur pose une telle carte, le joueur suivant doit piocher une carte. C'est au tour du joueur suivant. Il peut poser une carte de la même couleur ou une carte +1.



Carte Couleur au choix : toutes les cartes peuvent être posées sur les cartes Couleur au choix. Le joueur qui pose une carte Couleur au choix choisit une couleur. Le joueur suivant doit poser une carte de la couleur choisie par le joueur précédent. S'il n'a pas de carte de la bonne couleur, il doit tirer une carte dans la pioche.

Quand la pioche est épuisée, il faut mélanger les cartes jouées pour former une nouvelle pioche.

Fin de la partie

Si un joueur pose sa dernière carte sur le tas, il doit dire « Mau-Mau(s) ». Ce joueur est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Préparez le crayon, les dés et le gobelet à dés. Avant de vous lancer dans le Kniffel®, préparez un fiche du bloc Kniffel® : inscrivez le nom ou les initiales de chaque joueur en haut des colonnes pour que chaque joueur dispose d'une colonne dans laquelle il inscrira les points obtenus au cours du jeu. Le dernier à avoir vu une étoile filante commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles du jeu

- Vous pouvez lancer trois fois les dés à chaque tour.
- Au premier lancer, vous devez jeter les cinq dés.
- Au deuxième et troisième lancer, vous pouvez choisir librement le nombre de dés que vous souhaitez relancer.
Déposez les dés que vous voulez conserver sur le côté et relancez les autres dés.
- À chaque lancer, vous pouvez décider de relancer un ou plusieurs des dés mis de côté.
- Vous pouvez bien sûr décider d'arrêter après un ou deux lancers si vous obtenez une combinaison de dés qui vous convient.

Relevé des points

- Au plus tard après le troisième lancer, vous devez inscrire le résultat dans la colonne du bloc Kniffel® correspondante. Attention :
- Ne remplissez pas les cases en allant du haut vers le bas.
- Inscrivez votre combinaison là où elle rapporte le plus de points.
- Au cours du jeu, vous ne pouvez utiliser chaque case qu'une seule fois.
- Si vous avez obtenu une combinaison que vous ne pouvez inscrire dans aucune des cases, notez 0 points dans l'une des cases disponibles.

Combinaisons de symboles de l'espace

1. Compter les symboles de l'espace identiques

Dans les six premières cases du bloc Kniffel®, vous devez obtenir le plus de symbole de l'espace identiques possibles.

Pour ce lancer de dés, vous pouvez inscrire 3 points dans la colonne « Ovni ». Vous pouvez aussi choisir d'inscrire un point pour l'étoile ou pour la fusée. **Attention :** cela vaut également pour les lignes « fusée », « nébuleuse », « étoile », « soleil » et « planète ».



2. Triples ■ ■ ■

Si vous obtenez trois fois le même symbole de l'espace (peu importe lequel), vous pouvez vous attribuer 2 points.



3. Deux paires ● ● ▲ ▲

Si vous obtenez deux paires de symboles (peu importe lesquelles), vous pouvez vous attribuer 3 points.



4. Un triplé + une paire ◆ ◆ ◆ ● ●

Si vous obtenez un triplé (peu importe lequel) et une paire (peu importe laquelle), vous pouvez vous attribuer 4 points.



5. Cinq symboles différents ■ ● ◆ ★ ▲

Si vous obtenez cinq symboles différents, vous pouvez vous attribuer 5 points.



6. Kniffel® Espace ★ ★ ★ ★ ★

Si vous obtenez cinq fois le même symbole (peu importe lequel), vous pouvez vous attribuer 10 points pour le Kniffel® Espace.



Fin de la partie

La partie est terminée lorsque chaque joueur a lancé onze fois les dés et que toutes les cases de sa colonne sont remplies. Les points sont alors additionnés. Le joueur qui a remporté le plus de points a gagné. En cas d'égalité, plusieurs joueurs sont déclarés vainqueurs.



Non t'arrabbiare

Questo divertente gioco senza tempo, accompagnato dal topolino, l'elefante e la papera è ancora così popolare

Materiale di gioco: 1 tabellone da gioco, 12 pedine (3 rosse, 3 blu, 3 gialle e 3 verdi), 1 dado.

Preparazione del gioco

Disporre il tabellone da gioco nel mezzo in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza le 3 pedine di tale colore (si intende il colore della casella di base) sulle caselle di avvio dello stesso colore negli angoli del tabellone. Inizia chi ottiene il numero maggiore dal lancio del dado. Poi tocca a voi giocare procedendo in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno lancia il dado. Prima di mettere qualsiasi vostra pedina sul tabellone bisogna lanciare il dado fino a tre volte. Se esce un 6 si dispone una delle proprie pedine sulla prima casella del percorso (A). Non appena una delle vostre pedine si trova sul percorso, si può lanciare un'altra volta il dado quando è il vostro turno.

Il dado determina quanto potete avanzare con le vostre pedine in ogni turno: si avanza sempre per tante caselle in direzione della freccia quanto il numero uscito sul dado. Se avete più pedine sul percorso potete scegliere con quale avanzare.

Avviso: Se nel corso del gioco non avete più pedine sul percorso, potete lanciare il dado fino a tre volte per muovere una pedina dalla casella di avvio alla casella A.

Si applicano inoltre le seguenti regole:

- Le vostre pedine e quelle degli altri giocatori si possono saltare in ogni momento. Le caselle saltate non si contano.
- Se lanciando il dado si arriva su una casella dove si trova già una pedina, quest'ultima viene buttata fuori e torna alla base iniziale.
- Le proprie pedine non possono essere buttate fuori. In tal caso dovreste avanzare con un'altra pedina.
- Finché ci sono ancora pedine sulle vostre caselle di avvio, è assolutamente necessario liberare subito la relativa casella A. Se lanciando il dado si ottiene un 6, dovreste posizionare una delle vostre pedine dalle caselle di avvio sulla casella A. Se quest'ultima è occupata da un'altra vostra pedina, con il numero 6, si può avanzare con essa. Se la vostra casella A è occupata da una pedina di un altro giocatore, quest'ultima viene buttata fuori.
- Se lanciando il dado esce un 6, dopo l'avanzamento si può lanciare nuovamente il dado.
- Se si lancia un 6 e non si ha nessuna pedina sulla casella di avvio, potete avanzare di 6 caselle con un'altra pedina qualsiasi che si trovi sul percorso.
- Una volta effettuato un giro intorno al tabellone di gioco con le vostre pedine, le spostate sulle caselle di arrivo (a, b, c) del vostro colore. Anche queste nell'avanzare contano singolarmente. Le pedine possono essere saltate.
- Non è consentito andare oltre la casella di arrivo. Ciò significa che potete fare il giro del percorso una sola volta.
- Se non potete muovere nessuna delle vostre pedine una volta lanciato il dado, rimanete fermi e tocca al giocatore successivo.

Fine del gioco

Vince chi riesce ad arrivare al traguardo con le sue tre pedine. Gli altri giocatori continuano a giocare per i posti successivi.

Il gioco della papera

Una variante del popolare gioco dell'oca francese

Materiale di gioco: 1 tabellone da gioco, 4 pedine, 1 dado.

Preparazione del gioco

Disporre il tabellone da gioco nel mezzo in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Ciascun giocatore prende una pedina e la sistema davanti a sé. Se si gioca in quattro, assicurarsi di poter distinguere facilmente le proprie pedine usando colori diversi. Inizia chi ottiene il numero maggiore dal lancio del dado. Poi tocca a voi giocare procedendo in senso orario.

Svolgimento del gioco

Nelle ferie la papera va volentieri in viaggio. In questo gioco la accompagnerete. Il giocatore che è di turno lancia il dado una volta e muove la sua pedina, iniziando dalla casella 1, per tante caselle quanto il numero uscito dal lancio del dado. Se il giocatore arriva sulla casella degli eventi - sono le caselle con la figura senza papera - consultare la descrizione nel seguito per vedere cosa succede in tale casella. L'evento indicato viene immediatamente applicato. Se il giocatore arriva su una casella con la papera - una casella dove è disegnata una papera - può avanzare con la sua pedina per il numero di caselle secondo il numero precedentemente uscito al lancio del dado. Quindi, il turno passa al giocatore successivo.

Eventi:

- | | |
|----|---|
| 3 | Puoi avanzare alla casella prima del prossimo giocatore. |
| 6 | Puoi attraversare con la nave. Avanza fino alla casella 12. |
| 15 | Il tuo autobus viaggia nella direzione opposta. Devi tornare alla casella 10. |
| 19 | Stanco dal viaggio faticoso ti riposi in hotel. Salta un giro. |
| 26 | Se sei arrivato qui con un „3“ o un „6“, puoi rilanciare il dado. |
| 31 | Piove. Se ti è uscito un „6“ puoi continuare. |
| 39 | Hai sbagliato strada, devi tornare alla casella 33. |
| 42 | Hai perso il treno. Torna alla casella 30. |
| 52 | Ti piace tanto star in spiaggia. Ci rimani più a lungo, salta il turno due volte. |
| 58 | Hai dimenticato la tua valigia alla stazione e devi tornare alla casella 42. |
- L'evento là indicato non viene però applicato.



Fine del gioco

Colui che raggiunge o supera per primo il traguardo (casella 63) ha vinto.

Mau-Mau

Il divertente e famoso gioco delle carte per i veri fan del topolino

Materiale di gioco: 32 32 carte.

Preparazione del gioco

Mescolare le carte e dare cinque carte coperte ad ogni giocatore. Metti le carte rimanenti a mazzetto faccia in giù al centro del tavolo per poterle pescare. Scoprire la prima carta del mazzo e metterla accanto ad esso. Inizia chi ha avuto il compleanno per ultimo. Il gioco prosegue in senso orario.

Svolgimento del gioco

Una dopo l'altra provi a scartare le tue carte. Si può scartare una carta se il suo numero o il suo colore corrisponde alla carta scoperta. Si può ad esempio mettere un 2 rosso su un 2 verde o una carta con un bordo giallo su qualsiasi altra carta con un bordo giallo. Se non avete nessuna carta del colore adatto, ne va pescata una dal mazzo.

Carte speciali:



Riposo del topolino: Le carte con il topolino che riposa possono essere posizionate solo su carte con lo stesso colore del bordo o con il simbolo del topolino che riposa. Se un giocatore scarta una carta di questo tipo, il giocatore successivo fa una pausa e salta un turno. È il turno del giocatore successivo e può scartare una carta dello stesso colore o una carta con il topolino che riposa.



Carta +1: Le carte del riposo possono essere posizionate solo su carte con lo stesso colore del bordo o con il simbolo +1. Se un giocatore mette giù una carta di questo tipo, il giocatore successivo deve pescare una carta. È il turno del giocatore successivo e può scartare una carta dello stesso colore o una carta +1.



Carta con il colore desiderato: Le carte con il colore desiderato possono essere posizionate su tutte le carte. Il giocatore che mette giù una carta con il colore desiderato, può sceglierne il colore. Il giocatore successivo deve giocare una carta del colore desiderato. Se non ha la carta dello stesso colore deve pescarne una.

Una volta esaurito il mazzo, mescolare le carte dalla pila degli scarti e poi metterle al centro come nuovo mazzo.

Fine del gioco

Se un giocatore mette la sua ultima carta sul mazzo, deve gridare „Mau-Mau“. Questo giocatore vince il gioco.



Preparazione del gioco

Preparare la penna, il dado e il bicchiere del dado. Prima di iniziare una nuova ed entusiasmante partita a Kniffel®, ciascun giocatore dovrà prendere un foglio dal blocco segnapunti Kniffel®. Inserite i nomi di tutti i giocatori, o l'iniziale del nome, nelle colonne della prima riga, in modo tale che a ciascuno di essi venga assegnata una colonna nella quale segnare i punti durante il gioco. Inizia chi che ha visto per ultimo una stella cadente. Il gioco si svolge a turni in senso orario.

Regole per il lancio dei dadi

- Per ogni turno di gioco potete tirare i dadi per un massimo di tre volte.
- Al primo lancio, si tirano sempre tutti e cinque i dadi.
- Al secondo e al terzo lancio, potete decidere con quanti dadi tentare la fortuna. Basta mettere da parte i dadi che non si vogliono lanciare, e tirare soltanto quelli restanti.
- Prima di ogni lancio, il giocatore può decidere di riprendere i dadi messi da parte.
- Naturalmente, potete anche smettere di tirare i dadi dopo il primo o il secondo lancio se avete già ottenuto la giusta combinazione di strumenti musicali.

Annotazione dei punti

- Al massimo dopo il terzo lancio dei dadi, i giocatori dovranno annotare il punteggio ottenuto nella casella corrispondente del blocco segnapunti Kniffel®. Regole:
- Non dovete compilare le caselle dall'alto verso il basso.
- Registrate una combinazione sempre nel punto dove si può ottenere il punteggio maggiore.
- Durante il gioco, in ciascuna casella si può annotare una sola combinazione.
- Se con il lancio dei dadi avete ottenuto una combinazione che non potete annotare in nessuna delle caselle, dovete registrare 0 punti in una casella tra quelle ancora libere.

Combinazioni dei simbolo dello spazio

1. Contare gli stessi simboli dello spazio

Nelle prime sei caselle del blocco segnapunti Kniffel® si deve registrare il maggior numero di strumenti musicali di un solo tipo.

Esempio: Questo risultato vi permette di registrare 3 punti nella riga „Ufo“.

In alternativa potete inserire anche un punto ciascuno per la stella o il missile.

Attenzione: La stessa cosa vale per le righe „Missile“, „Nebbia galattica“, „Stella“, „Sole“ e „Pianeta“.



2. Tripletta

Se avete ottenuto tre simboli dello spazio uguali (qualsiasi simbolo), potete annotare 2 punti.



3. Due coppie

Se avete ottenuto due coppie di simboli (qualsiasi simbolo), potete annotare 3 punti.



4. Una tripletta + una coppia

Se avete ottenuto tre simboli dello spazio uguali (qualsiasi simbolo) e una coppia di strumenti musicali (qualsiasi strumento), potete annotare 4 punti.



5. Cinque diversi simboli

Se avete ottenuto cinque simboli diversi, potete annotare 5 punti.



6. Kniffel® Spazio

Se riuscite ad ottenere cinque simboli uguali (qualsiasi simbolo), potete annotare 10 punti per il Kniffel® Spazio realizzato.



Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno compilato le undici caselle di una colonna, cioè dopo che ciascuno di loro è stato di turno undici volte. Poi, si contano i punti insieme. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più alto. In caso di pareggio, ci saranno più vincitori.



Mens erger je niet!

Dit wereldberoemde spel is erg populair bij de muis,
de olifant en de eend

Spelmateriaal: 1 spelbord, 12 spelfiguren, (elk 3 x rood, blauw, geel, groen), 1 dobbelsteen.

Spelvoorbereiding

Plaats het spelbord in het midden van de tafel, gemakkelijk toegankelijk voor iedereen. Elke speler kiest een kleur en plaatst de 3 pionnen van die kleur (dus de kleur van de sokkels) op de startvelden van dezelfde kleur in de hoeken van het spelbord. De speler die het hoogste gooit, begint. Dan wordt er verder gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Spelverloop

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen. Zolang je nog geen pion op het bord hebt, mag je maximaal drie keer gooien. Als je 6 gooit, plaats je een van je pionnen op het eerste vakje van de baan (A). Als een van je pionnen eenmaal op de baan staat, mag je pas weer gaan gooien als je aan de beurt bent.

De dobbelsteen bepaalt hoe ver je elke beurt je pion kunt verplaatsen: Hetzelfde aantal velden in de richting van de pijl als het aantal ogen op de dobbelsteen. Als je meer dan één pion op de baan hebt, kun je kiezen welke pion je wilt verplaatsen.

Aanwijzing: Mocht het in de loop van het spel weer gebeuren dat je geen pion meer hebt op de baan, mag je natuurlijk tot drie keer toe gooien om een nieuwe pion op veld A te plaatsen.

Het volgende is ook van toepassing:

- Je mag je eigen pionnen en die van de andere spelers op elk moment overspringen. Velden die worden overgesprongen tellen mee.
- Als je zet eindigt op een veld waarop al een andere pion staat, wordt het van de baan weggenomen en teruggezet op het startvak.
- Je kunt je eigen pionnen niet wegnemen. In dit geval moet je met één van je andere pionnen bewegen.
- Als er nog steeds pionnen op je startveld staan, moet je meteen het A-veld dat erbij hoort leegmaken. Als je een 6 gooit moet je een pion van het startveld naar het A-veld verplaatsen. Als het A-veld bezet is door een van je eigen pionnen, moet je eerst die pion verplaatsen. Als je A-veld bezet is door een pion van een ander wordt deze pion geslagen en teruggezet op het startveld.
- Als je 6 gooit, mag je nog een keer gooien.
- Als je 6 gooit en je hebt geen pionnen meer op het startveld, mag je een van je andere pionnen op het bord gebruiken en mag je daarna nog een keer gooien.
- Als je met een van je pionnen rond het bord hebt gelopen, kom je bij je thuishonk (a,b,c) in je eigen kleur. Deze tellen ook individueel bij het tellen van de velden. Pionnen kunnen worden overgeslagen.
- Je mag niet verder lopen van het thuishonk. Dit betekent dat je maar één keer rond het bord gaat.
- Als je met de dobbelsteen hebt gegooit en je kunt geen enkele pion verplaatsen is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn drie pionnen in het thuisvak heeft, wint het spel. De andere spelers spelen verder voor de volgende plaatsen.

Het eendenspel

Een 'eenvriendelijke' variant
op het populaire ganzenbord uit Frankrijk

Spelmateriaal: 1 spelbord, 4 spelfiguren, 1 dobbelsteen.

Spelvoorbereiding

Plaats het spelbord in het midden van de tafel, gemakkelijk toegankelijk voor iedereen. Elke speler kiest een pion uit en plaatst het op het bord. Als je met vier spelers speelt, zorg er dan voor dat elke speler een andere kleur heeft. De speler die het hoogste gooit, begint. Dan wordt er verder gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Spelverloop

De eend reist graag tijdens de vakantie. Dit spel gaat over de reis. De speler die aan de beurt is gooit één keer met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion vanaf vakje 1 met het aantal ogen van de dobbelsteen. Als de speler op een gebeurtenisveld landt - dit zijn de velden met een afbeelding zonder de eend - kun je zien wat daar gebeurt in het overzicht hieronder. De gebeurtenis wordt onmiddellijk van kracht. Als de speler op een eendenveld terechtkomt - d.w.z. een veld waar een plaatje met de eend staat - mag de speler zijn pion nogmaals met hetzelfde aantal ogen naar voren verplaatsen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Gebeurtenissen:

- 3 Je mag naar het veld vóór de volgende speler gaan.
 - 6 Je kunt per schip oversteken. Ga door naar veld 12.
 - 15 Je bus gaat de andere kant op. Je moet terug naar veld 10.
 - 19 Moe van de inspannende reis, rust je een nacht uit in het hotel. Sla een beurt over.
 - 26 Als je hier met een 3 of 6 bent gekomen, mag je meteen weer gaan gooien.
 - 31 Het regent. Je kunt niet verdergaan totdat je een 6 hebt gegooid.
 - 39 Je bent verdwaald en moet terug naar veld 33.
 - 42 Je hebt je trein gemist. Ga terug naar veld 30.
 - 52 Je houdt erg van het strand. Je blijft langer en slaat twee beurten.
 - 58 Je hebt je koffer op het station laten staan en moet terug naar veld 42.
- De gebeurtenis daar geldt echter niet.

Einde van het spel

Wie het eerst het doelveld (63) bereikt of overschrijdt, heeft het spel gewonnen.



Pesten

Het bekende kaartplezier voor echte muizenliefhebbers

Spelmateriaal: 32 kaarten.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en deel vijf kaarten met de beeldzijde naar beneden uit aan elke speler. De resterende kaarten worden omgekeerd in het midden van de tafel gelegd als stapel. Draai de bovenste kaart met de beeldzijde naar boven en leg deze naast het kaartspel. De persoon die als laatste jarig was, begint. Daarna spelen we verder in de richting van de wijzers van de klok.

Spelverloop

Elke speler probeert om de beurt kaarten neer te leggen. Je mag een kaart wegleggen als het nummer of de kleur overeenkomt met de kaart op tafel. Je kunt bijvoorbeeld een rode 2 bovenop een groene 2 leggen, of een geel omrande kaart bovenop een andere geel omrande kaart. Als je geen passende kaart hebt, moet je een kaart van de stapel nemen.

Speciale kaarten:



Muizenrust: Muizenrustkaarten kunnen alleen worden weggelegd op kaarten met dezelfde randkleur of het muizenrustsymbool. Als een speler zo'n kaart weglegt moet de volgende speler een beurt overslaan. Het is de beurt aan de speler daarna en deze mag een kaart van dezelfde kleur of ook een muizenrustkaart wegleggen.



+1-kaart: Deze kaarten kunnen alleen worden gelegd op kaarten met dezelfde randkleur of het +1-symbool. Als een speler zo'n kaart weglegt, moet de volgende speler een kaart trekken. Dan is de speler daarna aan de beurt om een kaart van dezelfde kleur of een +1 kaart weg te leggen.



Kleurenwenskaart: Op alle kaarten kunnen kleurenwenskaarten worden geplaatst. De speler die een kleurenwenskaart plaatst, mag een kleur kiezen. De volgende speler moet een kaart van de gewenste kleur neerleggen. Als hij geen overeenkomstige kaart heeft, moet hij een kaart trekken.

Als de stapel op is, schud je de kaarten in de stapel en leg je ze op een nieuwe stapel.

Einde van het spel

Wanneer een speler zijn laatste kaart op de stapel legt, roept hij „Uit“. Deze speler heeft het spel gewonnen.



Spelvoorbereiding

Leg het potlood, de dobbelstenen en de dobbelsteenbeker klaar. Voordat je met Kniffel® begint, neem je een blad uit het Kniffel®-blok.: Voer de namen van alle spelers of hun beginletters in de kolommen van de eerste rij in, zodat elke speler een kolom krijgt toegewezen waarin zijn geworpen punten worden ingevuld. De laatste speler die een vallende ster heeft gezien, begint. We spelen in de richting van de wijzers van de klok.

Dobbelregels

- Je mag maximaal drie keer per ronde gooien.
- Bij de eerste worp van de dobbelstenen gooi je altijd alle vijf de dobbelstenen.
- Bij de tweede en derde dobbelsteenworp kun je zelf bepalen hoeveel dobbelstenen je wilt gebruiken.
Leg de dobbelstenen die je wilt houden opzij en ga verder met de overgebleven dobbelstenen.
- Voor elke worp mag je ook de dobbelstenen die je opzij hebt gelegd weer gebruiken.
- Je kunt natuurlijk ook stoppen met gooien na de eerste of tweede worp, als je al een passende dobbelsteencombinatie hebt gegooid.

Schrijf punten op

- Uiterlijk na de derde worp moet je je dobbelsteenresultaat in een overeenkomstig veld van het Kniffel®-blok invoeren. Het volgende is van toepassing:
- Je hoeft de velden niet van boven naar beneden in te vullen.
- Je moet altijd een combinatie invoeren waar het de meeste punten oplevert.
- Je mag tijdens het spel in elk veld maar één keer iets invoeren.
- Als je een combinatie hebt gerold die je in geen enkel veld kunt invullen, moet je in elk vrij veld 0 punten invullen.

Combinaties van ruimtesymbolen

1. Tel gelijke ruimte-symbolen

In de eerste zes velden van het Kniffel®-blok is het de bedoeling om zoveel mogelijk ruimtesymbolen van één soort te gooien.

Met dit dobbelsteenresultaat mag je 3 punten invoeren in de regel „Ufo“.

Als alternatief kun je ook een punt voor elke ster of raket invoeren.

Let op: Hetzelfde geldt voor de lijnen „Raket“, „Galactische Nevel“, „Ster“, „Zon“ en „Planeet“.



2. Drieling

Als je drie dezelfde ruimtesymbolen (welke dan ook) gooit, mag je 2 punten noteren.



3. Twee paren

Als je twee paar dezelfde symbolen hebt gegooid (een willekeurig paar), mag je 3 punten noteren.



4. Een drieling + een paar

Als je drie dezelfde symbolen (willekeurig welke) en twee dezelfde symbolen (willekeurig welke) hebt gegooid, mag je 4 punten noteren.



5. Vijf verschillende symbolen

Als je vijf verschillende symbolen hebt gegooid, mag je 5 punten noteren.



6. Ruimte Kniffel®

Als het je lukt om hetzelfde symbool vijf keer te gooien (een willekeurig symbool), mag je 10 punten noteren.



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra elke speler elf keer aan de beurt is geweest en alle velden van zijn kolom heeft ingevuld. Nu tel je de punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Als er een gelijkspel is, zijn er meerdere winnaars.