



## **12 Reisespiele**

*Eile mit Weile*  
*Mühle*  
*Jasskarten (Piquet)*  
*Tschau Sepp*  
*Schwarzer Peter*  
*Yatzy*  
*Chicago*  
*Metall-Geduldspiele*  
*Zanzi (Würfelspiel)*  
*Macao (Würfelspiel)*  
*Die verflixte Drei (Würfelspiel)*  
*Kommando (Würfelspiel)*

---

## **12 jeux de voyage**

*Hâte-toi lentement*  
*Marelle*  
*Jass (Piquet)*  
*Ciao Sepp*  
*Pierre Noir*  
*Yatzy*  
*Chicago*  
*Jeux de patience en métal*  
*Zanzi (Jeu de dé)*  
*Macao (Jeu de dé)*  
*Le sacré trois (Jeu de dé)*  
*Commando (Jeu de dé)*

---

## **12 giochi del viaggio**

*In fretta alla meta!*  
*Mulinello*  
*Jass (Piquet)*  
*Ciao Sepp*  
*Pierino nero*  
*Yatzy*  
*Chicago*  
*Giochi di pazienza in metallo*  
*Zanzi (Gioco con dadi)*  
*Macao (Gioco con dadi)*  
*Il tre maledetto (Gioco con dadi)*  
*Comando (Gioco con dadi)*

<i>Eile mit Weile</i>	3
<i>Mühle</i>	3
<i>Jasskarten (Piquet)</i>	4
<i>Tschau Sepp</i>	4
<i>Schwarzer Peter</i>	5
<i>Yatzy</i>	5
<i>Chicago</i>	6
<i>Zanzi (Würfelspiel)</i>	7
<i>Macao (Würfelspiel)</i>	8
<i>Die verflixte Drei (Würfelspiel)</i>	8
<i>Kommando (Würfelspiel)</i>	9
<i>Metall-Geduldspiele</i>	24

---

<i>Hâte-toi lentement</i>	11
<i>Marelle</i>	11
<i>Jass (Piquet)</i>	12
<i>Ciào Sepp</i>	12
<i>Pierre Noir</i>	13
<i>Yatzy</i>	14
<i>Chicago</i>	15
<i>Zanzi (Jeu de dé)</i>	15
<i>Macao (Jeu de dé)</i>	16
<i>Le sacré trois (Jeu de dé)</i>	16
<i>Commando (Jeu de dé)</i>	17
<i>Jeux de patience en métal</i>	24

---

<i>In fretta alla meta!</i>	18
<i>Mulinello</i>	18
<i>Jass (Piquet)</i>	19
<i>Ciao Sepp</i>	19
<i>Pierino nero</i>	20
<i>Yatzy</i>	20
<i>Chicago</i>	21
<i>Zanzi (Gioco con dadi)</i>	22
<i>Macao (Gioco con dadi)</i>	23
<i>Il tre maledetto (Gioco con dadi)</i>	23
<i>Comando (Gioco con dadi)</i>	23
<i>Giochi di pazienza in metallo</i>	24

---

# Eile mit Weile

2–4 Spieler ab 5 Jahren.

## **Spielmaterial:**

Spielplan, 4x4 Spielfiguren der gleichen Farbe, 1 Würfel.

Jeder besetzt sein Ausgangsfeld mit 4 Figuren seiner Farbe. Reihum wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Wer zuerst eine Fünf würfelt, beginnt. Er rückt um fünf Felder vor, und zwar vom eigenen Ausgangsfeld beginnend, nach links.

In den folgenden Runden hat man die Wahl, mit seiner Figur weiter zu ziehen oder eine weitere Figur ins Spiel zu bringen. Wer eine Sechs würfelt, darf nochmals würfeln.

Kommt man auf ein vom Gegner besetztes Feld, darf man dessen Figur schlagen und stellt sie wieder auf ihr Ausgangsfeld zurück. Die dunklen Felder sind Ruhebänkchen. Hier darf keine Figur geschlagen werden.

Stehen zwei Figuren der gleichen Farbe auf einem Feld, dürfen sie nicht übersprungen werden. Auf diese Weise kann man seine Mitspieler blockieren.

Wurde eine Figur rund um den Spielplan geführt, rückt sie auf den Feldern ihrer Farbe zum Zielfeld in der Planmitte. Ins Zielfeld gelangt man jedoch nur mit genauer Punktzahl. Bei zu hoher Würfelzahl muss also um die entsprechende Anzahl Felder zurückgezogen werden. Wer zuerst seine vier Figuren ins Zielfeld führt, gewinnt das Spiel.

# Mühle

2 Spieler ab 8 Jahren.

## **Spielmaterial:**

Spielplan, 2x9 Damesteine.

Die Spieler setzen sich einander gegenüber, der Spielplan liegt auf, jeder erhält neun weiße resp. neun schwarze Damesteine. Weiss beginnt und **setzt** einen Stein auf einen Punkt, auf dem sich die Linien entweder kreuzen oder rechtwinklig aufeinander stossen. Dann kommt Schwarz an die Reihe; so wird abwechselungsweise gesetzt.

Wem es gelingt, drei Steine in einer geraden Linie zu setzen, erzielt damit eine «Mühle». Er darf nun dem Gegner einen Stein wegnehmen. Nach freier Wahl, jedoch niemals aus einer «Mühle». Weggenommene Steine werden aus dem Spiel genommen und kommen nicht mehr zum Einsatz.

Wer alle seine neun Steine gesetzt hat, darf **ziehen**. Ein Zug erfolgt in beliebiger Richtung von einem Punkt zum nächsten. Doch muss der Punkt frei sein. Wiederum wird man versuchen «Mühlen» zu bauen, um dem Gegner Steine wegzunehmen.

Gute Spieler versuchen sich **Zwickmühlen** zu bauen. Damit öffnen sie in einem Zug eine Mühle ihrer Farbe und schliessen mit dem gleichen Stein eine eigene, benachbarte Mühle. Dem Gegner wird ein Stein weggenommen.

Wer nur noch drei Steine auf dem Brett hat, darf **springen**. Ist er an der Reihe, nimmt er einen seiner Steine und setzt ihn auf einen beliebigen, freien Punkt. Er wird versuchen Mühlen des Gegners zu blockieren oder eine eigene Mühle zu bauen.

Wem es gelingt die gegnerischen Steine auf zwei zu reduzieren oder ihn durch Einschliessen bewegungsunfähig zu machen, ist Sieger.

## Jass

Ihr Spielmagazin enthält einen Satz Jasskarten, aber keine Spielregeln dazu, denn als echtes Schweizer Brauchtum bietet der Jass eine reiche Palette von Spielarten – es gibt deren gut und gerne ein halbes Hundert. So hat jede Gegend ihre eigenen Vorlieben und Spielregeln.

## Tschau Sepp

2–6 Spieler ab 8 Jahren.

**Spielmaterial:** Jasskarten, Papier, Bleistift.

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Sobald ein Spieler 100 Strafpunkte erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Wer am wenigsten Strafpunkte erhält, gewinnt.

Ein Spieler zeichnet für jeden Teilnehmer eine Kolonne. Hier werden die Strafpunkte eingetragen. Er mischt die 36 Karten und

verteilt jedem Spieler 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel abgelegt (Bildseite nach unten).

Der jüngste Spieler beginnt. Er hebt die oberste Karte des Stapels ab und legt sie – mit der Bildseite nach oben – daneben. Dann ist der Nachbar zur Linken an der Reihe. Er muss eine seiner Karten offen vor sich hinlegen. Diese Karte muss entweder die gleiche Farbe oder den gleichen Wert aufweisen wie die Karte neben dem Stapel. Hat er keine passende Karte, nimmt er eine vom Stapel. Passt auch diese Karte nicht, muss er passen. Dann kommt der Nachbar zur Linken an die Reihe.

## **Glückskarten**

Ein Bube darf auch dann abgelegt werden, wenn er weder in Farbe noch im Wert mit der Karte neben dem Stapel übereinstimmt.

Wird eine 7 abgelegt, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Stapel nehmen.

## **Schwarzer Peter**

2–6 Spieler ab 4 Jahren.

Wir mischen die Karten und verteilen sie gleichmässig an die Mitspieler. Wer 2 zusammengehörende Karten hat (gleiches Zeichen oben links), darf sie ablegen. Der Spieler, der die meisten Karten hat, hält diese seinem Nachbarn zur Rechten so hin, dass nur die Rückseiten sichtbar sind. Der Nachbar zieht eine Karte und prüft, ob er ein Paar ablegen kann. So geht das Spiel reihum. Zuletzt hält ein Spieler den Schwarzen Peter in der Hand. Mit Mamas Augenbrauenstift schminken wir ihm einen dicken Schnurrbart.

## **Yatzy**

Würfelspiel für 2–5 Spieler ab 8 Jahren.

**Spielmaterial:** 5 Würfel, Yatzyblock, Bleistift

Es werden 15 Würfelrunden gespielt. Wer seine Würfelresultate am geschicktesten platziert und – mit etwas Würfelglück – die höchste Punktezahl erzielt, gewinnt. Der Spielleiter schreibt für

jeden Spieler eine Kolonne an und trägt das jeweils gewürfelte Resultat in das vom Spieler gewünschte Feld ein. In jeder Runde muss eine Eintragung gemacht werden.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit allen fünf Würfeln. Ist er mit dem Resultat nicht zufrieden, darf er nochmals würfeln. Er kann einen oder mehrere Würfeln stehen lassen und sein Glück mit den restlichen Würfeln versuchen.

Ist er mit dem Resultat des zweiten Wurfes immer noch nicht zufrieden, hat er eine dritte und letzte Würfelchance. Das Resultat gemäss untenstehender Wertung lässt er vom Spielleiter in das gewünschte Feld eintragen. Wer in den oberen sechs Feldern eine Summe von mindestens 64 Punkten erzielt, erhält einen Bonus von zusätzlichen 25 Punkten.

### **Punktbewertung:**

1 Paar	= 2 Gleiche, z. B. 3+3 (6 Punkte), d. h. Augenzahlen addieren
2 Paare	= zweimal 2 Gleiche, z. B. 4+4 und 5+5 (18 Punkte)
3 Gleiche	= z. B. 5+5+5 (15 Punkte)
4 Gleiche	= z. B. 1+1+1+1 (4 Punkte)
Kleine Strasse	= 1+2+3+4+5 (15 Punkte)
Grosse Strasse	= 2+3+4+5+6 (20 Punkte)
Volles Haus	= 1 Paar und 3 Gleiche, z. B. 3+3, 5+5+5 (21 Punkte)
Chance	= darf mit der Punktezahl eines beliebigen Wurfes ausgefüllt werden, günstig bei hoher Augenzahl oder nicht anders nutzbarem Wurf
Yatzy	= 5 gleiche Augenzahlen = 50 Punkte

## **Chicago**

Beliebige Anzahl Spieler ab 10 Jahren.

**Spielmaterial:** 3 Würfel, 1 Jeton pro Spieler, Papier, Bleistift.

Jeder würfelt mit einem Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Er ist der «Anspieler».

Der Anspieler würfelt mit allen drei Würfeln. Genügt ihm die gewürfelte Zahl, meldet er sie und schreibt sie auf. Er darf aber

auch ein zweites oder gar ein drittes Mal würfeln. Gute Würfe darf er stehen lassen. Nach höchstens drei Würfeln wird die erzielte Augenzahl aufgeschrieben.

## **Augenbewertung**

Eins = 100 Punkte. **Drei Einer heißen CHICAGO.** Sie ergeben 300 Punkte. Wer CHICAGO würfelt, hat die Runde gewonnen.

Sechs = 60 Punkte.

Zwei, Drei, Vier, Fünf: Die gewürfelte Augenzahl ergibt die entsprechenden Punkte.

**Beispiel:** Der Anspieler würfelt Eins – Drei – Vier (= 107 Punkte). Er lässt die Eins stehen und würfelt nochmals mit zwei Würfeln. Er erzielt Drei und Sechs (= 63). Er ist mit dem Resultat zufrieden und kann 163 Punkte melden und aufschreiben.

Die nächsten Spieler dieser Runde dürfen nicht öfter würfeln als der Anspieler.

Hat jeder der Runde gewürfelt, scheidet der Spieler mit der höchsten Punktezahl aus. Er ist Sieger und gibt seinen Jeton dem Spieler mit dem niedrigsten Resultat. Der Verlierer ist Anspieler in der nächsten Runde.

Es werden so viele Runden gespielt, bis einem Spieler alle Jetons verbleiben. Er hat das Spiel verloren und bezahlt einen allfällig vorher vereinbarten Preis.

# Zanzi

Beliebige Anzahl Spieler ab 7 Jahren.

## **Spielmaterial:**

3 Würfel, Papier, Bleistift.

Ein Zanzi sind drei Gleiche (Doppelpasch). Drei Einer sind der höchste Zanzi. In der Bewertung folgen drei Sechser, drei Fünfer usw. Wer keinen Zanzi erreicht, zählt seine Punkte wie folgt:

Eins (As) zählt	100 Punkte
Sechs zählt	60 Punkte
Fünf zählt	5 Punkte
Vier zählt	4 Punkte
Drei zählt	3 Punkte
Zwei zählt	2 Punkte

## **Der Anspieler**

Wer in einem Wurf mit drei Würfeln die höchste Zahl würfelt – nach obiger Bewertung – eröffnet die Spielrunde. Er würfelt mit drei Würfeln und entscheidet sich, ob er sich mit diesem Wurf zufrieden gibt. Genügt ihm die erreichte Punktzahl nicht, darf er ein zweites Mal würfeln. Mit einem, zwei oder allen drei Würfeln. Erscheint dem Anspieler das Resultat immer noch unbefriedigend, darf er ein drittes Mal würfeln; wiederum kann er einen oder zwei Würfel stehen lassen. Dieses letzte Resultat aber zählt.

Die übrigen Spieler der Runde dürfen nur so oft würfeln wie der Anspieler. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder zählt seine Punkte und schreibt sie auf.

Sieger einer Runde ist der Spieler mit dem höchsten Zanzi. Wer keinen Zanzi erreicht, zählt die erreichten Punkte zusammen.

## **Macao**

Beliebige Anzahl Spieler ab 7 Jahren.

**Spielmaterial:** 1 Würfel, Papier, Bleistift.

Wer würfelt möglichst nahe an die Fünfzehn heran? Dazu wird reihum gewürfelt; jeder würfelt pro Runde so oft er will. Wer über 15 hinaus würfelt, verliert alle in dieser Runde gewürfelten Punkte. Die Entscheidung vor dem letzten Wurf ist also besonders riskant. Die erreichte Augenzahl wird aufgeschrieben.

Vor dem Spiel wird vereinbart, wie viele Runden gespielt werden. Die höchste Gesamtzahl gewinnt.

## **Die verflixte Drei**

Würfelspiel mit einem Würfel für beliebig viele Personen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder darf beliebig oft würfeln und die geworfenen Augen zusammenzählen. Kommt jedoch eine Drei dazwischen, so war alle Mühe vergebens: Alle vorher geworfenen Augen sind verloren. Der Würfel muss weitergegeben werden.

Es kommt also darauf an, rechtzeitig mit dem Würfeln aufzuhören, um das erzielte Ergebnis nicht zu gefährden.

Sieger ist, wer nach einer vorher ausgemachten Anzahl von Runden die meisten Punkte gewürfelt hat.



# **Kommando**

*Würfelspiel mit einem Würfel für beliebig viele Personen.*

*Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuerst eine Sechs würfelt, übernimmt das «Kommando»: Er kann jetzt den Mitspielern vorschreiben, welche Punktzahl gewürfelt werden muss. Wenn ein Mitspieler die vorgeschriebene Punktzahl nicht erreicht, muss er eine Spielmarke (Spielfigur von «Eile mit Weile» verwenden!) in die Kasse einzahlen. Wenn er genau die vorgeschriebene Punktzahl würfelt, kann er eine Spielmarke aus der Kasse nehmen. Sobald ein Spieler wieder eine Sechs würfelt, übernimmt er das «Kommando». Die dann noch in der Kasse enthaltenen Spielmarken kassiert der vorhergehende Kommandoführer.*

# Hâte-toi lentement

Pour 2–4 joueurs dès 5 ans.

Plan de jeu, 4x4 pions de couleur identique, 1 dé.

Le nombre de joueurs est limité à quatre au maximum. Si seulement deux joueurs sont en présence, chacun a la possibilité de jouer avec deux couleurs.

Chacun choisit une couleur et place ses pions sur les cases d'angle de la couleur correspondante.

On ne joue qu'avec un seul dé. Celui qui obtient un cinq commence en posant un pion sur la cinquième case du parcours, à gauche des cases de sa couleur. Ensuite, n'importe quel pion peut être entré dans le jeu ou avancé. En obtenant un six, on peut lancer le dé une nouvelle fois.

Lorsqu'un pion arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, ce dernier est battu et doit retourner à sa case de départ. Aucun pion ne peut être chassé d'une case foncée appelée «petit banc».

Deux pions de même couleur placés sur une même case représentent un barrage qui ne peut être dépassé par un pion adverse. Le joueur ayant formé un barrage peut le maintenir aussi longtemps qu'il a encore la possibilité d'avancer d'autres pions.

Dès qu'un joueur a réussi à achever le tour complet de son parcours, il peut se sentir en sécurité dans les cases terminus de sa couleur. Pour atteindre le centre du plan, il faut obtenir le nombre exact de points nécessaires.

Le gagnant de la partie est le premier joueur à conduire l'ensemble de ses pions au centre du plan.

# Marelle

Jeu à deux.

Plan de jeu, 2x9 dames de deux couleurs.

Chaque joueur prend neuf pions d'une couleur. A tour de rôle, chacun dépose un pion sur le point de jonction ou d'intersection de deux lignes. L'art du jeu est de constituer des «moulins», à savoir aligner trois de ses pions sur une ligne droite. Avec un

*moulin, on a le droit d'enlever un pion adverse gênant ne faisant pas partie d'un moulin fermé. Une fois tous les pions posés, on les déplace sur les lignes, de point en point. Il est évident que, se faisant, chaque joueur cherche à établir le maximum de moulins. En effet, chaque fois qu'un moulin a pu être fermé, un pion peut être ôté à l'adversaire, même si celui-ci fait partie d'un moulin ouvert. Il est possible de réunir deux moulins de manière à ce qu'en manœuvrant un pion on ouvre ou ferme l'autre moulin. Le joueur doit chaque fois annoncer «moulin ouvert» ou «moulin fermé». Cette combinaison est appelée «double moulin».*

*Aussitôt qu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut «sauter», à savoir placer un pion là où il veut. A ce stade, il faut à tout prix essayer de constituer un moulin permettant de détruire celui de l'adversaire. Le joueur n'ayant plus que deux pions a perdu la partie.*

*Une autre méthode pour gagner consiste à encercler les pions adverses pour qu'ils ne puissent plus être déplacés sur le plan.*

## **Jass**

*Votre magazine des Jeux Réunis comprend des cartes de jass, mais sans règle de jeu. Grand classique parmi les jeux de cartes en Suisse, le jass offre une riche palette de possibilités – à savoir une bonne cinquantaine. Chaque région possède ses préférences bien à elle et ses propres règles de jeu.*

## **Ciào Sepp**

*Jeu de cartes pour 2 à 6 personnes dès 8 ans environ.*

*Une partie de jeu se compose de plusieurs rondes. La partie se termine dès que l'un des joueurs atteint 100 points de pénalisation. Le vainqueur est celui qui obtient le moins de points de pénalisation.*

*Le plus âgé des joueurs se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. Il dessine des colonnes verticales pour inscrire les points de pénalisation de chacun des partenaires. Il mélange ensuite les 36 cartes du jeu et distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont déposées, faces tournées vers le bas, en guise de talon.*

## **Le jeu**

Le plus jeune des joueurs retourne la première carte du talon et la pose, face tournée vers le haut, à côté du talon. Son partenaire de gauche continue en posant l'une de ses cartes devant lui à la vue de ses partenaires. Celle-ci doit présenter soit la même couleur soit la même valeur que la carte mise à côté du talon (si la carte se trouvant à côté du talon est un sept de cœur par exemple, il doit jouer un sept ou un cœur). C'est ensuite au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur ne dispose pas de la carte adéquate, il se sert d'une carte du talon. Au cas où celle-ci ne serait pas non plus la bonne, il devra passer et laisser le tour à son voisin de gauche.

## **Les cartes spéciales**

Un valet peut être joué à tout moment, même s'il ne correspond ni en couleur ni en valeur à la carte se trouvant à côté du talon. Celui qui pose un 7 force le joueur suivant à se servir de deux cartes tout en ayant le droit de n'en jouer qu'une.

## **La fin de la partie**

Celui qui a joué l'avant-dernière carte dit «ciao!». Celui qui joue en premier la dernière carte crie «ciao Sepp!».

Il a ainsi gagné cette ronde et s'en tire sans point de pénalisation. Les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent encore en leur attribuant les valeurs suivantes:

6 = 6 points	9 = 9 points	dame = 3 points
7 = 7 points	10 = 10 points	roi = 4 points
8 = 8 points	valet = 20 points	as = 11 points

Les points de pénalisation de chaque joueur sont inscrits dans les colonnes. Celui qui, le premier, atteint 100 points de pénalisation a perdu. Le vainqueur est celui qui obtient le moins de points de pénalisation.

## **Pierre Noir**

Jeu de cartes pour 2-6 joueurs dès 4 ans.

Les cartes bien mélangées sont distribuées en nombre égal. Les paires (deux cartes portant le même signe en haut à gauche) peuvent être déposées immédiatement. Le joueur ayant le plus

de cartes les présente à l'envers à son voisin de droite. Ce dernier en tire une, contrôle s'il peut former une paire et poursuit la partie par la droite également. Le dernier joueur en possession de Pierre Noir se verra gratifié d'une belle moustache faite à l'aide d'un bâton de maquillage!

# Yatzy

Jeu de dés pour 2-5 joueurs dès 8 ans.

5 dés, 1 bloc Yatzy, 1 crayon

Le jeu comporte 15 rondes. Il s'agit d'utiliser aussi judicieusement que possible les points rapportés par chaque ronde. Le meneur du jeu réserve une colonne du tableau Yatzy à chaque joueur. Le joueur a le choix de la case qui lui paraît la plus favorable pour le résultat obtenu en jetant les dés. Une annotation doit être faite à chaque ronde.

On peut lancer les cinq dés ensemble ou isolément. On est autorisé à trois jets. On indique alors la case pour l'annotation du résultat obtenu. Ceci fait, le voisin à la gauche du joueur poursuit la partie. Si le total des six premières cases est au moins 64 points, on reçoit une bonification de 25 points.

## Les valeurs:

1 paire	= 2 points semblables, par exemple 3+3 (= 6 points au total)
2 paires	= 2x2 points semblables, par exemple 4+4 et 5+5 (= 18 points)
breelan	= 3 points semblables, par exemple 5+5+5 (= 15 points)
carré	= 4 points semblables, par exemple 1 +1 +1 +1 (= 4 points)
petite quinte	= 1+2+3+4+5 (= 15 points)
grande quinte	= 2+3+4+5+6 (= 20 points)
Full	= un breelan +1 paire, par exemple 5+5+5 et 3+3 (= 21 points)
Chance	= a la valeur qu'il plaît au joueur de lui attribuer, ce qui est très favorable avec des points élevés ou lors d'un jet malchanceux
Yatzy	= 5 points semblables = 50 points

# Chicago

*Jeu de dé pour un nombre illimité de joueurs dès 10 ans.*

*3 dés, un jeton pour chaque joueur, papier, crayon.*

*On compte les points d'une manière spéciale. Le un vaut 100 points et le six 60 points. Les autres points sont comptés selon leur valeur habituelle. Le maximum de points, soit  $3 \times 1 = 300$ , s'appelle CHICAGO.*

*Le premier joueur lance les trois dés. Si le résultat lui convient, il laisse les dés en place et annonce le total des points obtenus. A son gré, il peut aussi reprendre un ou deux dés et les faire rouler une deuxième ou une troisième fois. Se faisant, les autres dés ne sont pas touchés. Enfin, le nombre de points obtenu au lancer de dés est totalisé.*

**Exemple:** *un joueur obtient, au lancer de dés, un, trois, quatre (= 107 points). Il laisse le un et relance les deux autres dés. Si ceux-ci dévoilent un trois et un six, le coup vaut 63 points. Satisfait du résultat, le joueur peut annoncer et marquer 163 points.*

*Les autres joueurs ne peuvent faire rouler les dés plus de fois que le premier.*

*Le vainqueur d'une ronde se retire du jeu, à savoir le joueur qui a obtenu CHICAGO ou le meilleur résultat. Il donne son jeton au perdant, donc au joueur ayant obtenu le plus petit nombre de points.*

*Le perdant commence la prochaine ronde. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur reste avec tous les jetons en main. Il a perdu la partie.*

# Zanzi

*Jeu de dé pour un nombre indéterminé de joueurs dès 7 ans.*

*3 dés, papier, crayon.*

*Un zanzi désigne les six meilleures combinaisons qui, dans notre jeu, sont les six brelans (trois faces semblables). Le zanzi d'as gagne sur les cinq autres. Quand il n'y a pas de zanzi, on compte de la manière suivante:*

As = 100 points	4 = 4 points
6 = 60 points	3 = 3 points
5 = 5 points	2 = 2 points

*On joue à tour de rôle. Celui qui obtient le maximum de points au lancer des trois dés ouvre la partie. S'il n'est pas satisfait du résultat obtenu, il peut reprendre un ou deux dés et les lancer une deuxième et même une troisième fois.*

*Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier. Chacun compte ses points et note les résultats obtenus.*

*Le gagnant d'une ronde est celui qui a obtenu le plus haut zanzi. Celui qui n'obtient pas de zanzi compte les points obtenus selon le barème ci-dessus.*

## **Macao**

*Jeu de dé pour un nombre indéterminé de joueurs dès 7 ans.*

*Un dé, papier, crayon.*

*Le but du jeu est d'atteindre le nombre 15 ou de s'en approcher le plus possible sans le dépasser.*

*Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il lance une deuxième fois et additionne les points obtenus. Il décide alors s'il veut arrêter ou continuer. S'il s'arrête, il note son résultat. Un joueur qui dépasse 15 perd tous ses points.*

*Avant le jeu, on décide du nombre de rondes à jouer. Le score maximal gagne.*

## **Le sacré trois**

*Jeu de dé pour un nombre indéterminé de joueurs*

*Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.*

*Chacun a le droit de lancer le dé autant de fois qu'il le désire en additionnant chaque fois les points ainsi obtenus. Mais, lorsqu'il sort un trois, tous les points précédemment amassés sont perdus.*

*Le joueur doit passer le dé à son voisin de droite. Tout l'enjeu consiste donc à s'arrêter suffisamment tôt afin de ne pas risquer de perdre son capital. La victoire sourit à celui qui, après un nombre de rondes convenu à l'avance, récolte le maximum de points.*

# Commando

*Jeu de dé pour un nombre indéterminé de joueurs.*

*Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier à obtenir un six prend le «commando». Ceci lui donne le droit d'imposer aux autres joueurs le nombre de points à obtenir. Lorsqu'un joueur n'atteint pas ce score prescrit, il doit verser un pion dans la caisse (se servir des pions du jeu «Hâte-toi lentement»). Si, en revanche, il obtient le nombre exigé de points, il peut retirer un pion de la caisse. Dès qu'un joueur lance un six, il prend le «commando». Quant aux pions restés dans la caisse, ils sont encaissés par le preneur de commando précédent.*



# **In fretta alla meta!** (Non t'arrabbiare)

per 2-4 giocatori dai 5 anni in su

Ogni giocatore prende quattro pedine dello stesso colore e le colloca nelle caselle di partenza del medesimo colore. Si lancia il dado in senso orario e chi consegue un cinque sposta la pedina di cinque caselle a sinistra di quelle di partenza.

Nei successivi giri si può proseguire con la pedina in gioco oppure con le altre. Chi consegue sei ha il diritto di lanciare ancora una volta il dado.

Chi giunge in una casellina occupata, scaccia la pedina dell'avversario che dovrà ricominciare da capo. Le pedine nelle caselle scure non possono venire scacciate.

Due pedine dello stesso colore che si trovano nella stessa casella formano una barriera che non può venire superata dagli avversari.

Quando un giocatore ha completato un giro, continua nelle proprie caselline di arrivo al centro del cartellone. La casellina del traguardo deve essere raggiunta con un punteggio esatto. Se il punteggio è superiore, dovrà retrocedere in base ai punti eccedenti. Vince chi per primo raggiunge il traguardo con tutte le quattro pedine.

## **Mulinello**

per due giocatori dagli 8 anni in su

Si gioca 9 pedine bianche e 9 pedine nere da dama. I giocatori collocano a turno una pedina nei punti dove le linee orizzontali o verticali si incrociano o si incontrano ad angolo retto. Chi posa tre pedine in linea retta in modo verticale o orizzontale forma una tria e mangia una pedina avversaria che non formi una tria. Le pedine mangiate non partecipano più al gioco.

Dopo aver collocato tutte le pedine, i giocatori muovono a turno una pedina a piacere spostandola in tutte le direzioni sul successivo punto libero delle linee, cercando di formare trie per mangiare le pedine dell'avversario.

I giocatori più bravi cercheranno di formare trie a mulinello, vale a dire una combinazione con la quale, spostando una pedina, si apre una tria per farne un'altra.

*Chi è rimasto con tre pedine può saltare collocando la pedina nel punto libero che desidera, cercando di bloccare le trie dell'avversario e di farne per sé.*

*Vince chi lascia l'avversario con due sole pedine o riesce a bloccarlo in modo che non possa più muovere le pedine.*

## **Jass**

*La raccolta contiene un mazzo di carte da jass ma senza le regole, poiché per questo gioco ci sono diverse modalità, oltre cinquanta, che variano a seconda della regione.*

## **Ciao Sepp**

*per 2–6 giocatori dagli 8 anni in su*

*Il gioco si compone di più partite e termina quando un giocatore ha totalizzato 100 punti di penalizzazione (i punti delle carte che restano in mano ai giocatori alla fine di ogni partita). Vince che ha ottenuto meno punti di penalizzazione.*

*Un giocatore prende un foglio di carta e una matita e traccia tante colonne quanti sono i giocatori, nelle quali scriverà via via i punti di penalizzazione. Mescola bene le 36 carte e ne distribuisce 5 a ciascun giocatore. Il resto del mazzo viene messo da parte con l'immagine coperta e forma il pozzo.*

*Il giocatore più giovane pesca la prima carta dal pozzo e la pone accanto al mazzo con l'immagine scoperta. Tocca poi al giocatore alla sua sinistra che scopre una delle sue cinque carte deponendola davanti a sé. La carta deve avere lo stesso colore oppure lo stesso numero o figura di quella scoperta dal primo giocatore. Se non ha una carta conveniente, dovrà pescarne una dal pozzo. Se anche questa carta non è adatta, tocca al giocatore successivo alla sua sinistra.*

### **Carte speciali:**

*Il «fante» può venir sempre calato anche se la carta scoperta del mazzo è di un altro colore o valore. Chi cala un 7 costringe il giocatore che segue a pescare due carte dal mazzo, il quale, eventualmente, ne potrà calare solo una.*

## **Fine della partita**

*Chi cala la penultima carta dice «Ciao!». Chi cala l'ultima carta dice «Ciao Sepp!».*

*In tal caso ha vinto la partita e non ha alcun punto di penalizzazione. Gli altri giocatori contano i punti delle carte che hanno in mano, secondo la seguente tabella. Punti di penalizzazione:*

6	=	6 punti	fante	=	20 punti
7	=	7 punti	regina	=	3 punti
8	=	8 punti	re	=	4 punti
9	=	9 punti	asso	=	11 punti
10	=	10 punti			

## **Pierino nero**

*per 2–6 giocatori dai 4 anni in su*

*Le carte vengono mescolate e distribuite in numero uguale ai giocatori che controlleranno se possono formare coppie con due carte simili. Le coppie verranno messe da parte. Chi rimane col maggior numero di carte in mano, senza scoprirle ne farà pescare una al giocatore alla sua destra. Questi controllerà se può formare una coppia e, in caso affermativo, la scarta. Il gioco prosegue in questo modo finché un giocatore rimane con la carta di Pierino nero. Allo sfortunato si dipingerà un paio di baffi neri con la matita del trucco o con un turacciolo annerito.*

## **Yatzy**

*per 2–5 giocatori dagli 8 anni su*

*Si gioca con 5 dadi. Il gioco consiste nel realizzare al termine di 15 partite il punteggio più alto. A turno i giocatori possono lanciare i dadi per tre volte.*

*La prima volta si lanciano tutti e cinque i dadi. Se non si è soddisfatti del risultato, per i due lanci rimanenti si possono gettare ancora tutti i dadi oppure solo quelli che non servono per conseguire la combinazione desiderata.*

*Il risultato verrà segnato di volta in volta alla posizione desiderata, secondo la valutazione sotto riportata.*

*Chi consegue almeno 64 punti con le prime sei combinazioni, riceve in premio altri 25 punti.*

1 coppia	= 2 numeri uguali, si sommano i numeri dei punti.
2 coppie	= 2 volte 2 numeri uguali, per esempio 3+3 e 4+4 (14 punti)
tris	= 3 numeri uguali
poker	= 4 numeri uguali
scala minima	= 1+2+3+4+5 (15 punti)
scala massima	= 2+3+4+5+6 (20 punti)
full	= 1 coppia e 3 numeri uguali, per esempio 4+4 e 6+6+6 (26 punti)
chance	= può essere usata per il punteggio di un lancio (conveniente se il punteggio è alto o se non si può usare la combinazione per le altre posizioni)
Yatzy	= 5 numeri uguali = 50 punti!

## Chicago

per un numero illimitato di giocatori dai 10 anni in su

Si gioca con tre dadi; 1 gettone per ogni giocatore, carta e matita

A turno si lancia un dado e inizia chi consegue il punteggio più alto.

Il giocatore lancia i tre dadi e se è soddisfatto del punteggio lo segna sul foglio. Diversamente può rilanciare tutti i dadi ancora due volte, oppure solo quelli che non gli servono per ottenere un buon punteggio.

### Punteggio

Uno = 100 punti. Tre volte uno = 300 punti.

**Il giocatore consegue CHICAGO e vince la partita.**

Sei = 60 punti.

Due, tre, quattro, cinque = il punteggio corrisponde ai punti dei dadi.

**Esempio:** chi inizia il gioco consegue uno, tre, quattro (= 107 punti). Lascia il dado con l'uno in tavola e rilancia gli altri due dadi. Consegue tre e sei (= 63 punti). È contento del risultato e segna sul foglio il punteggio complessivo di 163 punti.

Gli altri giocatori possono lanciare i dadi tante volte come il primo giocatore.

Quando tutti hanno lanciato i dadi e segnato i punti conseguiti, il

giocatore col punteggio più alto abbandona il gioco e consegna il suo gettone al giocatore col punteggio più basso, che inizia la nuova partita.

Si continua a giocare in questo modo finché un giocatore, il perdente, ha tutti i gettoni e paga un pegno pattuito prima di iniziare il gioco.

## Zanzi

per un numero illimitato di giocatori, dai 7 anni in su

3 dadi, carta e matita

Si consegue «zanzi» se i tre dadi hanno lo stesso punteggio (tris). Tre x uno è lo zanzi più alto, seguito da 3 sei, tre cinque ecc. Se non si consegue zanzi, si contano i punti come segue:

uno vale	100 punti
sei vale	60 punti
cinque vale	5 punti
quattro vale	4 punti
tre vale	3 punti
due vale	2 punti

### Inizio del gioco

Si lanciano i tre dadi e chi consegue il punteggio più alto in base alla valutazione indicata inizia la partita. Lancia quindi i tre dadi e, se non è soddisfatto del punteggio, può rilanciare ancora due volte tutti e tre i dadi oppure solo quelli che ritiene opportuno. Esaurite le tre possibilità, viene segnato il punteggio conseguito.

Si continua in senso orario e gli altri giocatori possono effettuare al massimo tanti lanci quanti ne ha fatti il primo giocatore. Il gioco procede in senso orario. I punteggi vengono segnati di volta in volta sul foglio.

Vince la partita chi consegue lo zanzi col maggior punteggio. Per chi non ottiene zanzi, vale il punteggio conseguito.

# **Macao**

*per un numero illimitato di giocatori dai 7 anni in su*

*1 dado, carta e matita.*

*Si lancia il dado più volte cercando di conseguire 15 o un punteggio possibilmente vicino. Ma attenzione, se si supera 15 si perdono tutti i punti conseguiti. L'ultimo lancio, ovviamente, è sempre rischioso. I punteggi verranno segnati di volta in volta.*

*Prima di iniziare il gioco si dovrà fissare il numero delle partite. Vincitore in assoluto è il giocatore che ha conseguito il punteggio complessivo più alto.*

# **Il tre maledetto**

*per un numero illimitato di giocatori, 1 dado*

*Si gioca in senso orario. Ogni giocatore lancia il dado quante volte desidera e somma i singoli punteggi. Se, tuttavia, consegue tre, perde tutti i punti ottenuti e passa il dado al giocatore successivo. Si dovrà quindi cercare di conseguire un punteggio possibilmente alto, rinunciando a lanciare il dado al momento giusto per non perdere tutti i punti.*

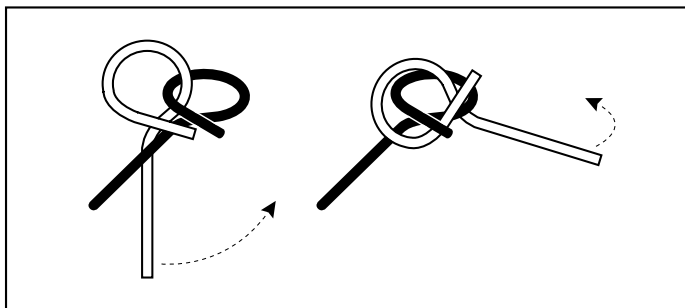
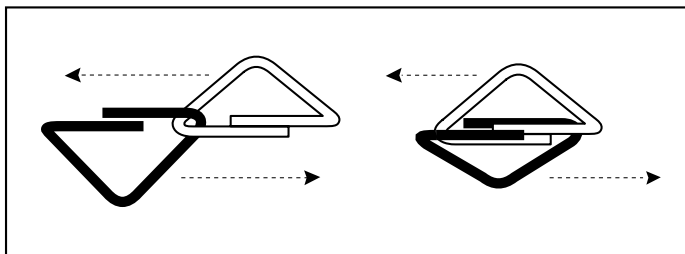
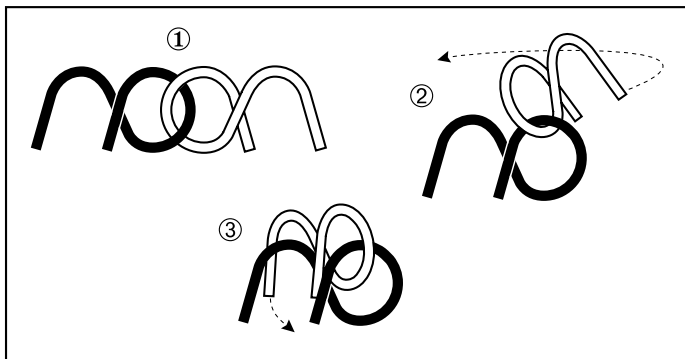
*Vince chi consegue il punteggio più alto al termine di un numero di partite pattuito all'inizio.*

# **Comando**

*per un numero illimitato di giocatori, 1 dado*

*Si gioca in senso orario. Chi per primo ottiene sei, assume la direzione del «comando» e definisce il punteggio che devono conseguire i giocatori lanciando il dado. Se il giocatore non consegue il punteggio imposto dal comandante, paga in pegno alla cassa una pedina (usare quelle del gioco «In fretta alla meta!»).*

*Se invece consegue il punteggio prescritto, prende una pedina dalla cassa. Il giocatore che consegue sei assume il comando del gioco. Il giocatore che ha ceduto il comando riceve in premio tutte le pedine rimaste nella cassa.*



© 2002 by Edition Carlit, Würenlos

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: verschluckbare Kleinteile.  
 Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.  
 Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti.