

# Eile mit Weile



**Das beliebte Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren**

**Inhalt:** 1 Spielbrett aus Holz  
4 x 4 verschieden farbige Spielfiguren  
2 Augenwürfel  
1 Spielanleitung

---

## Ziel des Spiels

Bei diesem beliebten Spiel muss man versuchen, «langsam aber sicher» zum Ziele zu kommen, denn oft genug muss man gerade kurz vor dem Ziel wieder umkehren und von vorne anfangen. Also vorsichtig und gut aufgepasst. Am Spiel können so viele Personen teilnehmen, wie Farben vorhanden sind; sind nur 2 Spieler vorhanden, darf jeder 2 Farben übernehmen.

## Vorbereitung

Jeder Spieler wählt seine gleichfarbigen Steine und besetzt die entsprechenden bunten Felder in den Ecken. Nun kann das Spiel «langsam aber sicher» beginnen.

## Das Spiel

Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Beginnen darf, wer eine 5 gewürfelt hat. Der Spieler darf nun einen Stein auf das fünfte Feld der Spielbahn setzen, und zwar links von den Feldern seiner Farbe. Während des weiteren Spieles kann dann jeder beliebige Stein eingesetzt oder gerückt werden.

Wer eine 6 würfelt, darf um 12 Felder vorrücken und noch einmal würfeln.

Kommt ein Stein auf ein Feld, das von einem feindlichen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen und muss noch einmal von vorne anfangen. Von den dunklen Feldern, die man Bänklein nennt, kann kein Stein herausgeschlagen werden.

Wenn zwei Steine des gleichen Spielers auf ein Feld kommen, so nennt man das «Blockade» und kein anderer Spieler kann über die Blockade herüberücken. Der Besitzer der zwei Steine, die die «Blockade» bilden, kann diese so lange geschlossen halten, bis er mit keinem andern Stein mehr einen Zug hat.

Hat nun ein Spieler seine Steine um die ganze Spielbahn herumgebracht und ist auf den Zielfeldern seiner Farbe angekommen, so muss er, um ins Mittelfeld zu kommen, genau so viel würfeln, wie er bis zu seinem Ziele braucht.

## Spielende

Wer zuerst alle seine Steine ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

# Hâte-toi lentement



**Le jeu amusant pour 2-4 joueurs dès 6 ans**

**Matériel:**  
1 damier en bois  
4 x 4 pions dans 4 couleurs  
2 dés  
1 règle de jeu

---

## Principe du jeu

«Sans hâte au but!», mais tâche d'arriver sain et sauf au but de ton voyage! C'est ce sage précepte qu'il s'agit de mettre en pratique dans ce jeu si populaire, car on est bien souvent obligé de rebrousser chemin et il faut tout recommencer alors que l'on touche presque au but. Donc, soyez prudents et faites attention! Autant de personnes qu'il y a de couleurs peuvent participer au jeu; s'il n'y a que 2 joueurs, chacun peut prendre 2 couleurs.

## Préparation

Chaque joueur choisit ses pions de même couleur et occupe les cases colorées qui leur correspondent aux angles. Maintenant le jeu peut commencer.

## Le jeu

On ne jette qu'un dé. Celui qui a obtenu un 5 peut commencer; il pose alors un pion dans la 5<sup>e</sup> case de la piste, à gauche des cases de sa couleur. Par la suite, n'importe quel pion peut entrer dans le jeu ou être déplacé.

Qui obtient un 6 peut aussitôt avancer de 12 points et jeter le dé une seconde fois.

Si un pion tombe sur une case occupée par un pion de l'adversaire, ce dernier est battu et doit tout recommencer. Aucun pion ne peut être chassé hors des cases foncées qui s'appellent «petits bancs».

Lorsque 2 pions appartenant au même joueur arrivent sur une même case, cela s'appelle «faire blocus», et aucun autre joueur ne peut dépasser le blocus. Le propriétaire des 2 pions qui forment le blocus peut maintenir celui-ci aussi longtemps qu'il a encore d'autres pions à faire avancer.

Lorsqu'un joueur est parvenu à faire le tour complet de la piste à ses pions et qu'il est arrivé aux cases terminus du but correspondant à sa couleur, il doit, pour parvenir, obtenir le nombre exact de points dont il a besoin pour atteindre le centre.

## Fin du jeu

Le vainqueur est celui qui, le premier, amène ses pions au but.

# Pachisi



**Il gioco divertente per 2-4 giocatori dai 6 anni in poi**

**Contenuto:**  
1 tavola da gioco di legno  
4 x 4 pedine di 4 colori  
2 dadi  
1 regole del gioco

---

## Scopo del gioco

«In fretta alla meta», ma cerca di arrivare sano e salvo alla fine del tuo viaggio. Questo saggio precetto va applicato a questo gioco così popolare, perchè sovente saremo obbligati a ritornare sui nostri passi e ricominciare di nuovo. Dunque prudenza e fate attenzione!

Al gioco possono partecipare tante persone quanti sono i colori, se ci sono 2 giocatori, ognuno prende due colori.

## Preparativi

Si scelgono le pedine dello stesso colore e si occupano le caselle del medesimo colore, che si trovano agli angoli del gioco.

## Il gioco

Si getta un sol dado e quello che ottiene per primo il cinque può incominciare mettendo una pedina nel 5° spazio della pista a sinistra delle sue caselle. In seguito può muovere qualunque pedina.

Chi consegue 6 può avanzare di 12 punti e rigioca un'altra volta.

Se una pedina arriva su uno spazio già occupato dall'avversario, quest'ultimo deve considerarsi battuto e ricomincia di nuovo. Le pedine però che si trovano negli spazi oscuri che si chiamano panchine non possono essere battute.

Quando due pedine dello stesso colore si trovano nello stesso spazio si ha: una bloccata e questo spazio non può venir sorpassato dai giocatori avversari. Il proprietario delle pedine che formano la bloccata può mantenerla fino quando ha libertà di movimento con altre pedine.

Quando un giocatore ha fatto un giro completo della pista e la sua pedina arriva alle caselle finali corrispondenti al suo colore deve, per poterla far entrare, gettare il numero esatto di punti necessario per arrivare alla meta, altrimenti deve aspettare restando sul posto fino a quando consegue il punteggio giusto.

## Fine della partita

Vince chi per primo porta le pedine alla meta.