

Spielmaterial:

1 Spielbrett, 24 Spielfiguren (4 pro Farbe), 2 Kartendecks, 2 Würfel

Ziel des Spiels:

Bringe gemeinsam mit deinem Teampartner alle eure Spielfiguren in den Zielbereich.
Das Team, das zuerst alle 8 Figuren (4 pro Spieler) auf die Zielfelder bringt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

- Das Spiel wird mit 4 bis 6 Spielern gespielt. Es werden Teams gebildet mit jeweils 2 Spielern. Die Partner sitzen sich gegenüber. Bei 4 Spielern, werden 2 gegenüberliegende Plätze freigelassen.
- Die Spielfiguren werden an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält eine Farbe und platziert seine 4 Figuren in der entsprechenden Startzone.

Spielkarten:

Statt mit einem Würfel, bestimmst du mit deinen Karten deine Züge. Jede Karte hat eine oder mehrere spezielle Funktionen:

- Ass:** 1 Figur aus der Startzone aufs gleichfarbige Startfeld setzen oder 1 Feld vorwärts ziehen oder 14 Felder vorwärts ziehen.
- König:** 1 Figur aus der Startzone aufs gleichfarbige Startfeld setzen oder 1 Feld vorwärts ziehen oder 13 Felder vorwärts ziehen.
- Dame:** 12 Felder vorwärts ziehen.
- Bube:** 1 eigene Figur muss mit 1 gegnerischen Figur oder 1 Figur des Teampartners getauscht werden.
- 7:** 7 Felder vorwärts ziehen - die 7 Züge dürfen auf mehrere Figuren aufgeteilt werden. Außerdem dürfen gegnerische Figuren im Vorübergehen geschlagen werden.
- 4:** 4 Felder rückwärts ziehen.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** Je nach Karte die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts ziehen.

Spielregeln:

- Man muss immer so viele Felder ziehen, wie die gespielte Karte vorgibt.
- Man darf an gegnerischen Figuren vorbeiziehen, an eigenen Figuren aber nicht. Mehrere eigene Figuren dürfen nicht auf demselben Feld stehen.
- Landet man auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur, wird diese geschlagen und muss zurück in die Startzone. Es besteht kein Zwang zu schlagen.
- Nur mit einer 7 darf beim Vorbeiziehen geschlagen werden.
- Figuren auf Startfeldern dürfen nicht geschlagen werden. Das gilt auch für Figuren auf gegnerischen Startfeldern. Außerdem ist ein Startfeld blockiert solange sich eine Figur darauf befindet. Es darf also keine neue Figur ausgespielt werden und niemand darf an dieser Figur vorbeiziehen. Die Figur darf aber weiterhin mit Hilfe eines Buben ausgetauscht werden. Beim nächsten Zug des Spielers muss die Figur von dem Startfeld bewegt werden.

Erste Runde:

Der Startspieler wird ausgelost und erhält die Karten. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält vorerst 4 Karten. Die verbleibenden Karten werden an den linken Nachbarn weitergegeben, da dieser in der nächsten Runde austellt.

Nach dem Austeilen der Karten muss jedes Team eine Karte verdeckt miteinander tauschen. Jeder Spieler legt also eine eigene Karte vor den jeweiligen Teampartner verdeckt hin. Erst wenn alle Spieler eine verdeckte Karte vor sich liegen haben, dürfen die Karten von den Spielern aufgenommen werden. Das Tauschen einer Karte ermöglicht es, dem Teampartner zu helfen – z. B. beim Herauskommen aus der Startzone.

Der Startspieler beginnt indem er eine seiner Karten legt und den Spielzug entsprechend der Karte ausführt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Sollte ein Spieler innerhalb der Runde keine Karte mehr legen können, legt er seine Karten beiseite und setzt bis zum Ende der Runde aus. Die restlichen Spieler spielen weiter bis sie ihre Karten ausgespielt haben oder nicht mehr legen können. Danach ist die erste Runde beendet und alle Karten aus dieser Runde werden beiseite gelegt.

Zweite Runde:

Der Startspieler hat zuvor die übrigen Spielkarten an seinen linken Nachbarn weitergegeben. Dieser verteilt nun wieder 4 Karten an jeden Spieler und es wird wieder mit dem Teampartner getauscht. Die restlichen Karten werden wieder an den nächsten linken Nachbarn weitergegeben. Es wird gespielt wie in der ersten Runde.

Dritte Runde:

In dieser Runde werden alle bereist gespielten Karten aus der ersten und zweiten Runde eingesammelt und mit den übrig gebliebenen Karten gemischt. Danach geht es wie in der ersten Runde.

Zielbereich:

Nachdem du mit einer deiner Figuren eine ganze Runde auf dem Spielfeld beendet hast, kannst du diese Figur in deinen Zielbereich ziehen. Allerdings dürfen auch im Spielbereich die eigenen Figuren nicht übersprungen werden. Solltest du mit deinen Karten nicht direkt auf einem freien Zielfeld landen, musst du mit der Figur eine erneute Runde auf dem Spielfeld drehen. Hast du eine 4, kannst du dir gegebenenfalls eine ganze Runde sparen, indem du mit deiner Figur rückwärts ins Ziel gehst. Solltest du den Zielbereich mit einer aufgeteilten 7 erreichen, spielst du die restlichen Felder mit einer Figur deines Teampartners. Solltest du mit allen Figuren den Zielbereich erreicht haben, spielst du mit deinen Karten für deinen Teampartner mit und hilfst ihm seine Figuren in den Zielbereich zu bringen. Du bekommst also weiterhin in jeder Runde Karten und musst diese auch tauschen. **Das Team das zuerst alle 8 Figuren in den Zielbereich bringt, gewinnt das Spiel!**

Würfelspiel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt vier Spielsteine gleicher Farbe aus und stellt sie in sein Startfeld derselben Farbe.

Spielbeginn:

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielverlauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat drei Versuche eine Sechs zu würfeln, denn die ist notwendig um eine Figur raus zusetzen. Die drei Versuche gelten immer solange sich keine eigene Spielfigur im Spiel befindet und die vier Zielfelder keine Lücken aufweisen. Nach einer Sechs darf immer noch mal gewürfelt werden. Die gewürfelte Augenzahl gibt die Anzahl der Schritte an, die die Spielfigur gehen darf.

Folgende Spielzüge sind Pflicht:

- Das Raussetzen der eigenen Figur bei einer Sechs.
- Das Freimachen des ersten Feldes (außer bei der letzten Spielfigur).
- Das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur (landet die eigene Spielfigur auf einem Feld, das bereits mit einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss diese wieder auf sein Startfeld zurück).

Zu beachten ist, dass in den Zielfeldern keine Figuren übersprungen werden dürfen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine vier Spielfiguren in seine Zielfelder untergebracht hat.

Tock



Game Material:

1 game board, 24 playing pieces (4 per colour), 2 card decks, 2 dice

Goal of the Game:

Together with your teammate, bring all your playing pieces into the target area.
The team that first brings all 8 pieces (4 per player) onto the target fields wins the game.

Game Setup:

- The game is played with 4 to 6 players. Teams of 2 players are formed. Partners sit opposite each other. With 4 players, two opposite seats remain empty.
- The playing pieces are distributed to the players. Each player receives a colour and places their 4 pieces in the corresponding start zone.

Playing Cards:

Instead of using a die, your cards determine your moves. Each card has one or more special functions:

- **Ace:** Place 1 piece from the start zone onto the same-coloured starting field, or move 1 space forward, or move 14 spaces forward.
- **King:** Place 1 piece from the start zone onto the same-coloured starting field, or move 1 space forward, or move 13 spaces forward.
- **Queen:** Move 12 spaces forward.
- **Jack:** Swap 1 of your own pieces with 1 opponent's piece or 1 teammate's piece.
- **7:** Move 7 spaces forward – the 7 steps may be divided among several pieces. Opponent pieces may be captured when passing.
- **4:** Move 4 spaces backward.
- **2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** Move forward the corresponding number of spaces.

Game Rules:

- You must always move exactly as many spaces as indicated by the card.
- You may pass opponent pieces, but not your own. Multiple own pieces may not occupy the same field.
- If you land on a field occupied by an opponent's piece, it is captured and sent back to the start zone. Capturing is optional.
- Only with a 7 may you capture when passing.
- Pieces on starting fields cannot be captured. This also applies to pieces on opposing starting fields. A starting field is blocked as long as a piece is on it: no new piece may be played onto it, and no one may pass it. However, the piece may still be swapped using a Jack. On the next turn, the piece must move off the starting field.

First Round:

The starting player is chosen randomly and receives the cards. The cards are shuffled and each player initially receives 4 cards. The remaining cards are passed to the left neighbour, who will deal the next round.

After dealing, each team exchanges one card face down. Only when all players have a face-down card may they pick them up. This exchange allows teammates to help each other — for example, leaving the start zone.

The starting player plays a card and performs the move. Play continues clockwise. If a player cannot play any card, they set their cards aside and skip until the end of the round. Remaining players continue until all cards have been played or no further moves are possible. Then the round ends and all used cards are put aside.

Second Round:

The player who received the remaining cards from the previous dealer now deals 4 cards to each player again. Another team card exchange takes place. Remaining cards are passed left again. The round proceeds like the first.

Third Round:

All previously played cards from rounds 1 and 2 are collected and shuffled together with the remaining cards. The round proceeds like the first.

Target Area:

After one of your pieces has completed a full lap of the board, it may enter the target area. You may not jump over your own pieces. If your cards do not allow you to land exactly on a free target field, you must complete another lap. With a 4, you may save an entire lap by moving backwards into the target. If you reach the target area with a split 7, the remaining steps are played with a teammate's piece. Once all your pieces are in the target area, you continue to play for your teammate. You still receive cards each round and must still exchange a card.

The team that first brings all 8 pieces into the target area wins!

Dice game

Before starting the game:

Each player selects four tokens of the same colour and places them on the board on the same coloured starting columns.

To start the game:

Each player throws the die once. The highest number determines who starts the game.

Course of the game:

Play goes in a clockwise direction. For each turn, each player has three attempts to throw a six, which is needed to bring a token into play. These three attempts apply only as long as one's own tokens are not in play and the home column shows no gaps. After throwing a six another throw is always allowed. The thrown number indicates the number of spaces which the token may be moved.

The following rules are fixed:

- Bringing a token into play with a six.
- Moving of tokens from the first square (except with the last piece out of the start column).
- Capturing of an opponent's token (if one's token lands on a square which is already occupied by an opponent's the latter is sent back to the beginning).

Note that in the home columns no tokens may be jumped over.

The winner is the player who is the first to get all his tokens into the home column.

Tock

FR

Matériel de jeu :

1 plateau de jeu, 24 pions (4 par couleur), 2 paquets de cartes, 2 dés.

But du jeu :

En coopération avec votre partenaire, amenez toutes vos pièces dans la zone d'arrivée.
L'équipe qui amène en premier ses 8 pièces (4 par joueur) sur les cases d'arrivée remporte la partie.

Mise en place :

- Le jeu se joue à 4 à 6 joueurs. On forme des équipes de 2 joueurs. Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre. À 4 joueurs, deux places opposées restent libres.
- Les pions sont distribués aux joueurs. Chaque joueur reçoit une couleur et place ses 4 pions dans la zone de départ correspondante.

Cartes de jeu :

Au lieu d'utiliser un dé, vos cartes déterminent vos déplacements. Chaque carte possède une ou plusieurs fonctions spéciales :

- As** : poser 1 pion depuis la zone de départ sur la case de départ de la même couleur, ou avancer de 1 case, ou avancer de 14 cases.
- Roi** : poser 1 pion depuis la zone de départ sur la case de départ de la même couleur, ou avancer de 1 case, ou avancer de 13 cases.
- Reine** : avancer de 12 cases.
- Valet** : échanger 1 de vos pions avec 1 pion d'un adversaire ou de votre partenaire.
- 7**: avancer de 7 cases – les 7 pas peuvent être répartis entre plusieurs pions. Vous pouvez capturer en passant.
- 4**: reculer de 4 cases.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10**: avancer du nombre correspondant de cases.

Règles du jeu :

- Vous devez toujours avancer exactement du nombre indiqué.
- Vous pouvez dépasser les pions adverses mais pas les vôtres. Deux pions de la même couleur ne peuvent pas occuper la même case.
- Si vous atterrissez sur un pion adverse, il est capturé et retourne dans la zone de départ — la capture est facultative.
- Seul le 7 permet de capturer en passant.
- Les pions sur les cases de départ ne peuvent pas être capturés. Une case de départ occupée est bloquée : aucun nouveau pion ne peut y être posé et personne ne peut la dépasser. On peut pourtant échanger un pion avec un Valet. Au tour suivant, ce pion doit quitter cette case.

Première manche :

Le premier joueur est tiré au sort et reçoit les cartes. Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 4 cartes. Les cartes restantes sont passées au joueur à gauche, qui distribuera au prochain tour.

Après distribution, chaque équipe échange une carte face cachée. Lorsque tous les joueurs ont une carte face cachée, ils peuvent les ramasser. Ce système permet d'aider son partenaire — par exemple pour sortir de la zone de départ.

Le premier joueur joue une carte et effectue son déplacement. Le jeu continue dans le sens horaire. Si un joueur ne peut plus jouer, il pose ses cartes et passe jusqu'à la fin de la manche. Les autres continuent jusqu'à ce que toutes leurs cartes soient jouées ou qu'ils ne puissent plus jouer. La manche prend alors fin.

Deuxième manche :

Le joueur qui a reçu les cartes restantes distribue à nouveau 4 cartes à chacun. Un nouvel échange d'équipe a lieu. Les cartes restantes passent encore à gauche. Le déroulement est identique à la première manche.

Troisième manche :

Toutes les cartes jouées lors des deux premières manches sont rassemblées et mélangées avec les cartes restantes. La manche se déroule comme la première.

Zone d'arrivée :

Après qu'un pion a effectué un tour complet du plateau, il peut entrer dans la zone d'arrivée. Vous ne pouvez pas sauter par-dessus vos propres pions. Si vous ne pouvez pas tomber juste sur une case libre de la zone d'arrivée, vous devez refaire un tour. Avec un 4, vous pouvez entrer en marche arrière. Si vous atteignez l'arrivée avec un 7 réparti, les pas restants doivent être joués par un pion du partenaire. Une fois que tous vos pions sont arrivés, vous jouez pour votre partenaire. Vous continuez à recevoir et échanger des cartes. **L'équipe qui amène ses 8 pions en premier dans la zone d'arrivée gagne !**

Jeu de dé

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit 4 pions d'une couleur et les place sur Le champ de départ (place dans l'écurie) de la même couleur.

Début du jeu:

Chaque joueur jette une fois le dé. Le joueur avec le plus grand nombre commence

Déroulement du jeu:

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a 3 essais afin de jeter un six. Celui-ci est indispensable afin de rentrer un pion dans le jeu. Les trois essais sont valables tant qu'aucun de ses propres pions ne se trouve encore en jeu et tant que les quatre cases du champ d'arrivée ne comportent aucun espace vide. Après un six, on peut toujours rejeter le dé. Le nombre indiqué par le dé donne le nombre de cases que le pion peut avancer.

Les coups suivants sont obligatoires:

- L'entrée d'un pion en jeu avec un six
- Le déblocage de la première case (sauf pour le dernier pion).
- L'expulsion d'un pion adverse (si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par l'adversaire, le pion de l'adversaire doit être retiré du jeu et renvoyé sur le champ de départ (renvoyé à l'écurie).

Il est important d'observer qu'il n'est pas autorisé de sauter un pion dans le champ d'arrivée.

Le joueur qui arrive à amener en premier tous ses pions dans son champ d'arrivée a gagné.

Tock

ES

Material del juego:

1 tablero, 24 figuras (4 por color), 2 mazos de cartas, 2 dados

Objetivo del juego:

Junto con tu compañero de equipo, debes llevar todas vuestras figuras a la zona de llegada.
El equipo que primero lleve sus 8 figuras (4 por jugador) a las casillas de llegada gana la partida..

Preparación del juego:

- El juego se juega con 4 a 6 jugadores. Se forman equipos de 2 jugadores. Los compañeros se sientan uno frente al otro. Con 4 jugadores, dos asientos opuestos permanecen vacíos.
- Cada jugador recibe un color y coloca sus 4 figuras en la zona de salida correspondiente.

Cartas del juego:

En lugar de un dado, tus cartas determinan tus movimientos. Cada carta tiene una o varias funciones especiales:

- As:** colocar 1 figura desde la zona de salida en la casilla inicial del mismo color, o avanzar 1 casilla, o avanzar 14 casillas.
- Rey:** colocar 1 figura desde la zona de salida en la casilla inicial del mismo color, o avanzar 1 casilla, o avanzar 13 casillas.
- Reina:** avanzar 12 casillas.
- Jota:** intercambiar 1 de tus figuras con 1 figura de un oponente o de tu compañero.
- 7:** avanzar 7 casillas, pudiendo repartir estos pasos entre varias figuras; se pueden capturar figuras enemigas al pasar.
- 4:** retroceder 4 casillas.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** avanzar el número correspondiente de casillas.

Reglas del juego:

- Siempre debes mover exactamente el número de casillas indicado por la carta.
- Puedes pasar por encima de figuras enemigas, pero no de las tuyas. No pueden coincidir dos figuras propias en la misma casilla.
- Si caes en una casilla ocupada por una figura enemiga, esta es capturada y vuelve a la zona de salida. La captura es opcional.
- Solo con un 7 puedes capturar al pasar.
- Las figuras en las casillas iniciales no pueden ser capturadas, ni tampoco las de los rivales en sus casillas iniciales. Una casilla inicial con figura está bloqueada: no se puede colocar otra figura allí ni pasarla. Sin embargo, aún puede intercambiarse con la Jota. En el siguiente turno, esa figura debe abandonar la casilla inicial.

Primera ronda:

Se elige al jugador inicial al azar y recibe las cartas. Se reparten 4 cartas a cada jugador. Las restantes se pasan al jugador de la izquierda, que repartirá en la siguiente ronda.

Después de repartir, cada equipo debe intercambiar una carta boca abajo. Cuando todos la tengan, pueden recogerlas. Esto sirve para ayudar al compañero — por ejemplo, para salir de la zona de salida.

El jugador inicial juega una carta y realiza el movimiento. Se juega en sentido horario. Si un jugador no puede jugar ninguna carta, deja sus cartas a un lado y espera hasta el final de la ronda. Los demás continúan hasta que todos hayan jugado sus cartas o ya no puedan jugar. Luego termina la ronda.

Segunda ronda:

El jugador que recibió las cartas restantes reparte ahora 4 cartas a cada jugador. Se intercambia otra carta entre compañeros. Las cartas sobrantes pasan a la izquierda. El desarrollo es idéntico a la primera ronda.

Tercera ronda:

Todas las cartas jugadas en las rondas anteriores se reúnen y se barajan junto con las restantes. La ronda se juega como la primera.

Zona de llegada:

Tras dar una vuelta completa al tablero, una figura puede entrar en la zona de llegada. No se puede saltar sobre figuras propias. Si no puedes caer exactamente en una casilla libre de llegada, debes dar otra vuelta. Con un 4 puedes entrar en la zona de llegada retrocediendo. Si llegas con un 7 dividido, los pasos restantes deben jugarse con una figura del compañero. Cuando todas tus figuras hayan llegado, juegas con tus cartas para ayudar a tu compañero. **El equipo que primero lleve sus 8 figuras a la zona de llegada gana.**

Juego de dados

Preparación del juego:

Cada jugador elige cuatro fichas del mismo color y las coloca en el campo de inicio correspondiente a su color.

Comienzo del juego:

Cada jugador lanza el dado una vez. El jugador con el número más alto comienza.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene tres intentos para lanzar un seis, ya que el seis es necesario para poder sacar una ficha. Los tres intentos son válidos durante el tiempo en el que no esté ninguna ficha propia en el campo de juego y las cuatro casillas en el campo de meta no presenten vacíos entre ellas. Después de un seis se puede volver a lanzar. El número lanzado determina la cantidad de casillas que cada ficha puede avanzar.

Las siguientes jugadas son obligatorias:

- Sacar una ficha al lanzar un seis.
- Desbloquear la primera casilla de juego (excepto cuando se trata de la última ficha).
- Comer las fichas contrarias (cuando la propia ficha cae en una casilla ocupada por una ficha contraria, ésta debe regresar a su campo de inicio).

Obsérvese que en las casillas del campo meta no es posible saltar por encima de otras fichas.

Gana aquel jugador que primero logra introducir sus cuatro fichas de juego en su campo de meta.

Tock



Materiale di gioco:

1 tabellone, 24 pedine (4 per colore), 2 mazzi di carte, 2 dadi

Obiettivo del gioco:

Insieme al tuo compagno di squadra, porta tutte le tue pedine nell'area di arrivo.
La squadra che per prima porta tutte le 8 pedine (4 per giocatore) nelle caselle di arrivo vince la partita.

Preparazione del gioco:

- Il gioco si svolge con 4–6 giocatori. Si formano squadre di 2 giocatori. I partner siedono uno di fronte all'altro. Con 4 giocatori, due posti opposti rimangono liberi.
- Ogni giocatore riceve un colore e colloca le proprie 4 pedine nella zona di partenza.

Carte di gioco:

Le carte determinano le mosse al posto dei dadi. Ogni carta ha una o più funzioni speciali:

- Asso:** mettere 1 pedina dalla zona di partenza sulla casella di partenza dello stesso colore, oppure avanzare di 1 casella, oppure avanzare di 14 caselle.
- Re:** mettere 1 pedina dalla zona di partenza sulla casella di partenza dello stesso colore, oppure avanzare di 1 casella, oppure avanzare di 13 caselle.
- Regina:** avanzare di 12 caselle.
- Fante:** scambiare 1 propria pedina con 1 pedina avversaria o del compagno.
- 7:** avanzare di 7 caselle, suddivisibili tra più pedine; possibile catturare passando.
- 4:** arretrare di 4 caselle.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** avanzare del numero indicato di caselle.

Regole del gioco:

- Si deve sempre muovere esattamente il numero indicato dalla carta.
- Si possono oltrepassare pedine avversarie, ma non le proprie. Non è possibile sovrapporre pedine dello stesso giocatore.
- Atterrando su una casella con una pedina avversaria, questa viene catturata e torna nella zona di partenza. La cattura non è obbligatoria.
- Solo con il 7 si può catturare passando.
- Le pedine sulle caselle di partenza non possono essere catturate. Una casella di partenza occupata è bloccata: nessuna pedina può essere giocata lì e nessuno può passarla. È però possibile scambiarla con il Fante. Al turno successivo, quella pedina deve lasciare la casella di partenza.

Prima manche:

Il primo giocatore viene sorteggiato e riceve le carte. Ogni giocatore riceve 4 carte. Le restanti passano al giocatore alla sinistra.

Dopo la distribuzione, ogni squadra scambia una carta coperta. Quando tutti hanno una carta coperta, possono prenderle. Questo permette di aiutare il compagno.

Il primo giocatore gioca una carta ed effettua la mossa. Il gioco procede in senso orario. Chi non può giocare passa fino alla fine della manche. Gli altri continuano finché possono. La manche termina quando tutti hanno giocato o non possono più.

Seconda manche:

Il giocatore che ha ricevuto le carte rimanenti distribuisce 4 carte a ciascuno. Si scambia di nuovo una carta coperta. Le restanti passano ancora a sinistra. Si gioca come nella prima manche.

Terza manche:

Le carte delle prime due manche vengono raccolte, mescolate con quelle rimaste e si gioca come nella prima.

Area di arrivo:

Dopo aver completato un giro completo, una pedina può entrare nell'area di arrivo. Non è permesso saltare le proprie pedine. Se non puoi arrivare esattamente su una casella libera, devi fare un altro giro.
Con un 4 puoi entrare arretrando. Se raggiungi l'arrivo con un 7 suddiviso, i passi restanti li esegue una pedina del compagno. Una volta che tutte le tue pedine sono arrivate, giochi per aiutare il tuo compagno. Continui a ricevere e scambiare carte. **La squadra che porta per prima tutte le 8 pedine nell'area di arrivo vince.**

Gioco dei dadi

Preparazione della partita:

Ogni giocatore sceglie quattro pedine dello stesso colore e le colloca nella casella di inizio di quel colore.

Inizio della partita:

Ogni giocatore effettua un lancio. Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato inizia.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Ogni giocatore ha tre tentativi per ottenere un sei, con il quale è possibile eliminare una pedina. I tre tentativi possono essere effettuati se nella partita non sono presenti le proprie pedine e le quattro caselle d'arrivo non hanno spazi vuoti. Dopo un sei si può effettuare un nuovo lancio. Il numero che si ottiene con un lancio indica le caselle su cui spostarsi.

Le mosse seguenti sono obbligatorie:

- Eliminare la propria pedina con un sei
- Liberare il primo campo (con l'eccezione dell'ultima pedina).
- Eliminare una pedina avversaria (se una delle proprie pedi na arriva in una casella già occupata da una figura avversaria, questa deve essere riportata alla casella di partenza).

Le pedine non possono saltare sulla casella di arrivo.

Vince il giocatore che porta per primo tutte le sue pedine nella casella di arrivo.

Tock



Spelmateriaal:

1 speelbord, 24 speelstukken (4 per kleur), 2 kaartspellen, 2 dobbelstenen

Doel van het spel:

Breng samen met je teamgenoot al jullie speelstukken naar het doelgebied.
Het team dat als eerste alle 8 stukken (4 per speler) in het doelveld brengt, wint het spel.

Vorbereitung:

- Het spel wordt gespeeld met 4–6 spelers. Teams bestaan uit 2 spelers. Teamgenoten zitten tegenover elkaar. Bij 4 spelers blijven twee tegenoverliggende plaatsen leeg.
- Speelstukken worden verdeeld en elke speler zet zijn 4 stukken in de startzone van zijn kleur.

Speelkaarten:

In plaats van een dobbelsteen bepalen kaarten je zetten. De kaarten hebben speciale functies:

- Aas:** 1 stuk vanuit de startzone op het startveld zetten of 1 stap vooruit of 14 stappen vooruit.
- Koning:** 1 stuk vanuit de startzone op het startveld zetten of 1 stap vooruit of 13 stappen vooruit.
- Koningin:** 12 stappen vooruit.
- Boer:** 1 eigen stuk ruilen met een tegenstander of met de partner.
- 7:** 7 stappen vooruit, opsplitsbaar over meerdere stukken; tegenstanders mogen onderweg geslagen worden.
- 4:** 4 stappen achteruit.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** vooruit met het aangegeven aantal stappen.

Spelregels:

- Je moet precies het aantal stappen bewegen dat op de kaart staat.
- Je mag vijandelijke stukken passeren, maar geen eigen stukken. Er mogen geen eigen stukken op dezelfde veld staan.
- Als je op een veld met een vijandelijk stuk landt, sla je deze en gaat het terug naar de startzone. Slaan is niet verplicht.
- Alleen met een 7 mag je slaan tijdens het passeren.
- Stukken op startvelden kunnen niet geslagen worden. Het startveld is geblokkeerd zolang er een stuk op staat. Je kunt nog wel ruilen met een Boer. De speler moet het stuk bij zijn volgende beurt verplaatsen.

Eerste ronde:

De startspeler wordt willekeurig gekozen en ontvangt de kaarten. De kaarten worden geschud en elke speler krijgt in eerste instantie 4 kaarten. De resterende kaarten worden doorgegeven aan de linkerbuurman, die de volgende ronde zal delen.

Na het delen wisselt elk team één kaart met de beeldzijde naar beneden. Pas als alle spelers een kaart met de beeldzijde naar beneden hebben, mogen ze deze oppakken. Door deze ruil kunnen teamgenoten elkaar helpen, bijvoorbeeld om de startzone te verlaten.

De startspeler speelt een kaart en voert de zet uit. Het spel gaat met de klok mee verder. Als een speler geen kaart kan spelen, legt hij zijn kaarten opzij en slaat hij zijn beurt over tot het einde van de ronde. De overige spelers gaan door totdat alle kaarten zijn gespeeld of er geen zetten meer mogelijk zijn. Dan eindigt de ronde en worden alle gebruikte kaarten opzij gelegd.

Tweede ronde:

De speler die de resterende kaarten van de vorige deler heeft gekregen, deelt nu opnieuw 4 kaarten aan elke speler. Er vindt opnieuw een teamkaartuil plaats. De resterende kaarten worden opnieuw naar links doorgegeven. De ronde verloopt zoals de eerste..

Derde ronde:

Alle gespeelde kaarten uit ronde 1 en 2 worden verzameld en gemengd met de rest. Verder gaat het zoals in ronde 1.

Doelgebied:

Nadat een van je stukken een volledige ronde op het bord heeft gemaakt, mag het het doelgebied betreden. Je mag niet over je eigen stukken springen. Als je kaarten je niet toestaan om precies op een vrij doelveld te landen, moet je nog een ronde maken. Met een 4 kun je een hele ronde besparen door achteruit naar het doel te gaan. Als je het doelgebied bereikt met een gedeelde 7, worden de resterende stappen gespeeld met het stuk van een teamgenoot. Zodra al je stukken in het doelgebied zijn, blijf je spelen voor je teamgenoot. Je ontvangt nog steeds kaarten elke ronde en moet nog steeds een kaart ruilen.

Het team dat als eerste alle 8 stukken in het doelgebied brengt, wint!

Dobbelspel

Vorbereitung:

Elke speler kiest vier speelstukken van dezelfde kleur en plaatst ze in het startveld van dezelfde kleur.

Begin van het spel:

Elke speler doet één worp met de dobbelstenen. De speler het het hoogste cijfer begint.

Spelverloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld. Elke speler heeft drie kansen een zes te gooien. Deze is namelijk nodig om een stuk in het spel te brengen. De drie kansen gelden altijd zolang er zich geen eigen speelstuk in het spel bevindt en de vier doelvelden geen hiaten hebben. Na een zes mag er altijd nog een keer worden gegooid. Het gegooide aantal ogen geeft het aantal stappen aan die het speelstuk mag gaan.

De volgende zetten zijn verplicht:

- Het in het spel brengen van een eigen stuk bij een zes.
- Het vrijmaken van het eerste veld (behalve bij het laatste speelstuk).
- Het eruitgooien van een vijandelijk stuk (als het eigen speel stuk op een veld komt dat al bezet is door een vijandelijk stuk, moet deze weer terug naar zijn startveld).

In de doelvelden mag niet over speelstukken worden heen gesprongen.

De speler die als eerste alle vier speelstukken in de doelvelden heeft ondergebracht, is de winnaar.

Tock

DK

Spilmateriale:

1 spillebræt, 24 spillebrikker (4 pr. farve), 2 kortspil, 2 terninger

Spilleets mål:

Sammen med din holdmakker skal du få alle jeres brikker ind i målområdet. Det hold, der først får alle 8 brikker (4 pr. spiller) i mål, vinder.

Forberedelse:

- Spillet spilles af 4–6 spillere. Man danner hold af to spillere. Makkere sidder over for hinanden. Ved 4 spillere står to pladser tomme.
- Brikkerne fordeles og hver spiller sætter sine 4 brikker i sin startzone.

Kort:

I stedet for en terning bruges kort, der bestemmer trækkene.

- Es:** sætte 1 brik fra startzonen på startfeltet eller rykke 1 felt eller rykke 14 felter frem.
- Konge:** sætte 1 brik fra startzonen på startfeltet eller rykke 1 felt eller rykke 13 felter frem.
- Dronning:** 12 felter frem.
- Knægt:** bytte 1 egen brik med en modstanders eller en makkers.
- 7:** 7 felter frem — kan deles mellem flere brikker; modstandere kan slås undervejs.
- 4:** 4 felter tilbage.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** rykke frem efter tallet.

Regler:

- Man skal altid rykke præcis det antal felter, kortet siger.
- Man må passere modstanders brikker men ikke egne.
- Landes på en modstanders brik, slås den (valgfrit).
- Kun med en 7 må man slå undervejs.
- Brikker på startfelter kan ikke slås. Dette gælder også brikker på modstanderens startfelter. Et startfelt er blokeret, så længe der står en brik på det: Der må ikke spilles nye brikker på det, og ingen må passere det. Brikken kan dog stadig byttes ved hjælp af en Jack. I næste runde skal brikken flyttes fra startfeltet.

1. runde:

Startspilleren vælges tilfældigt og modtager kortene. Kortene blandes, og hver spiller modtager i første omgang 4 kort. De resterende kort gives videre til venstre nabo, som giver kort i næste runde.

Efter kortgivningen bytter hvert hold et kort med billedsiden nedad. Først når alle spillere har et kort med billedsiden nedad, må de tage dem op. Denne udveksling giver holdkammeraterne mulighed for at hjælpe hinanden – for eksempel med at forlade startzonen.

Startspilleren spiller et kort og udfører trækket. Spillet fortsætter med uret. Hvis en spiller ikke kan spille noget kort, lægger de deres kort til side og springer over indtil slutningen af runden. De resterende spillere fortsætter, indtil alle kort er spillet, eller der ikke er flere træk mulige. Derefter slutter runden, og alle brugte kort lægges til side.

2. runde:

Den spiller, der modtog de resterende kort fra den forrige giver, giver nu igen 4 kort til hver spiller. Der finder endnu en udveksling af holdkort sted. De resterende kort gives igen videre til venstre. Runden fortsætter som den første.

3. runde:

Alle tidligere spillede kort fra runde 1 og 2 samles og blandes sammen med de resterende kort. Runden fortsætter som den første.

Målområde:

Når en af dine brikker har gennemført en hel omgang på brættet, kan den komme ind i målområdet. Du må ikke springe over dine egne brikker. Hvis dine kort ikke tillader dig at lande præcis på et frit målfelt, skal du gennemføre endnu en omgang. Med en 4 kan du spare en hel omgang ved at flytte baglæns ind i målet. Hvis du når målområdet med en delt 7, spilles de resterende træk med en holdkammerats brik. Når alle dine brikker er i målområdet, fortsætter du med at spille for din holdkammerat. Du modtager stadig kort hver runde og skal stadig bytte et kort. **Det hold, der først bringer alle 8 brikker ind i målområdet, vinder!**

Terningspil

Spilforberedelse:

Hver spiller vælger fire brikker i samme farve og stiller dem i sit startfelt i samme farve.

Start på spillet:

Hver spiller slår en gang. Spilleren med det højeste tal begynder.

Spilleforløb:

Der spilles med uret. Hver spiller har tre forsøg på at slå en sekser, som man skal bruge for at placere en brik. De tre forsøg gælder kun, så længe man ikke har egne brikker i spillet, og de fire målfelter ikke har huller. Efter en sekser må man altid slå igen en gang. Terningens antal øjne viser det antal skridt, som brikken må gå.

Følgende træk er obligatoriske:

- Placering af egen brik ved en sekser.
- Frigørelse af det første felt (undtagen ved den sidste brik).
- At slå en modstanderbrik ud (hvis en egen brik lander på et felt, som allerede er optaget af en modstanderbrik, skal denne tilbage til sit startfelt).

Man skal være opmærksom på, at man ikke må springe brikker over i målfelterne.

Vinderen er den spiller, der som den første har placeret alle sine fire brikker i sine målfelter.

Tock

PL

Elementy gry:

1 plansza, 24 pionki (4 w każdym kolorze), 2 talie kart, 2 kostki

Cel gry:

Wspólnie z partnerem zespołowym wprowadź wszystkie swoje pionki do strefy celu.

Zwycięża drużyna, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie 8 pionków (4 na gracza) na pola celu.

Przygotowanie gry:

- W grę gra 4–6 graczy. Tworzy się zespoły po 2 osoby. Partnerzy siedzą naprzeciwko siebie. Przy 4 graczach dwie przeciwległe pozycje pozostają puste.
- Pionki są rozdawane graczom. Każdy gracz otrzymuje kolor i ustawia swoje 4 pionki w odpowiedniej strefie startowej.

Karty:

Zamiast kostki swoje ruchy określasz kartami. Każda karta ma jedną lub kilka specjalnych funkcji:

- As:** Wystaw 1 pionek ze strefy startowej na pole startowe w tym samym kolorze albo przesun o 1 pole do przodu albo o 14 pól do przodu.
- Król:** Wystaw 1 pionek ze strefy startowej na pole startowe w tym samym kolorze albo przesun o 1 pole do przodu albo o 13 pól do przodu.
- Dama:** Przesun o 12 pól do przodu.
- Walec:** 1 własny pionek musi zostać wymieniony z 1 pionkiem przeciwnika lub 1 pionkiem partnera.
- 7:** Przesun o 7 pól do przodu – ruch można podzielić na kilka pionków. Dodatkowo można zbijać pionki przeciwnika podczas przechodzenia obok.
- 4:** Przesun o 4 pola do tyłu.
- 2 / 3 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10:** Przesun do przodu zgodnie z wartością karty.

Zasady gry:

- Zawsze trzeba przesunąć pionek o tyle pól, ile wskazuje karta.
- Można przechodzić obok pionków przeciwnika, ale nie obok własnych. Kilka własnych pionków nie może stać na tym samym polu.
- Jeśli gracz wyląduje na polu z pionkiem przeciwnika, pionek ten zostaje zбитy i wraca do strefy startowej. Nie ma obowiązku bicia.
- Tylko kartą 7 można bić pionki podczas przechodzenia obok.
- Pionków stojących na polach startowych nie można zbijać. Dotyczy to również pionków na polach startowych przeciwnika. Pole startowe jest zablokowane tak długo, jak stoi na nim pionek. Nie można wystawić nowego pionka ani minąć stojącego tam pionka. Można go jednak wymienić kartą walec. W kolejnym ruchu gracz musi zdjąć pionek z pola startowego.

Pierwsza runda:

Losuje się gracza rozpoczynającego, który otrzymuje karty. Karty są tasowane i każdy gracz otrzymuje 4 karty. Pozostałe karty przekazywane są sąsiadowi po lewej stronie, który będzie rozdawał w następnej rundzie.

Po rozdaniu kart każdy zespół musi wymienić się jedną kartą zakrytą. Każdy gracz kładzie więc jedną swoją kartę zakrytą przed partnerem. Dopiero gdy wszyscy gracze mają przed sobą zakrytą kartę, można je podnieść. Wymiana pozwala pomóc partnerowi – np. w wyjściu ze strefy startowej.

Gracz rozpoczynający wykłada jedną ze swoich kart i wykonuje ruch zgodnie z nią. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli gracz nie może zagrać żadnej karty w danej rundzie, odkłada swoje karty i czeka do końca rundy. Pozostali grają, dopóki nie zagrają wszystkich kart lub nie będą mogli ich użyć. Na koniec rundy wszystkie zagrane karty odkłada się na bok.

Druga runda:

Gracz rozpoczynający przekazał wcześniej pozostałe karty sąsiadowi po lewej. Teraz ten sąsiad rozdaje ponownie po 4 karty każdemu graczowi i następuje ponowna wymiana w zespołach. Pozostałe karty trafiają do kolejnego sąsiada po lewej. Gra przebiega tak samo jak w pierwszej rundzie.

Trzecia runda:

W tej rundzie wszystkie zagrane karty z pierwszej i drugiej rundy są zbierane i tasowane z pozostałymi. Gra przebiega tak jak w pierwszej rundzie.

Strefa celu:

Gdy jednym z pionków wykonasz pełne okrążenie planszy, możesz wprowadzić go do strefy celu. Jednak również na planszy nie można przeskakiwać własnych pionków. Jeśli kartami nie trafisz dokładnie na wolne pole celu, musisz wykonać kolejne okrążenie. Mając kartę 4, możesz ewentualnie zaoszczędzić całe okrążenie, cofając pionek do celu. Jeśli wejdiesz do celu dzięki podzielonej 7, pozostałe pola wykonujesz pionkiem partnera. Gdy wszystkie twoje pionki są w celu, grasz kartami za partnera i pomagasz mu wprowadzić jego pionki do strefy celu. Otrzymujesz więc nadal karty i musisz je wymieniać. Drużyna, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie 8 pionków do strefy celu, wygrywa!

Chińczyk

Przygotowanie do gry:

Każdy gracz wybiera sobie 4 pionki jednego koloru i ustawia je na swoim polu startowym tego samego koloru.

Początek gry:

Każdy gracz wykonuje jeden rzut kostką. Gracz z najwyższą liczbą wyrzuconych oczek rozpoczyna.

Przebieg gry:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma trzy próby wyrzucenia szóstki, gdyż to ona jest potrzebna, aby móc wprowadzić pionek do gry. Trzy rzuty wykonuje się zawsze wtedy, gdy nie ma się żadnych pionków w grze oraz gdy stojące na polach docelowych pionki ustawione są jeden za drugim, bez luk. Po wyrzuceniu szóstki zawsze można wykonać kolejny rzut. Wyrzucona ilość oczek oznacza liczbę kroków, które może przejść pionek.

Obowiązkowe są następujące ruchy:

- Wprowadzenie swojego pionka do gry po wyrzuceniu szóst ki.
- Niezastawianie pierwszego pola (chyba, że wszystkie pionki są w grze).
- Wyrzucanie pionka przeciwnika (jeśli Twój pionek trafia na pole, na którym stoi pionek przeciwnika, to jego pionek musi wrócić na pole startowe).

Należy pamiętać, że na polach docelowych nie wolno przeskakiwać pionków.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na swoje pola docelowe.

