

Art. - Nr: 6339

DE

2-6

6 - ∞

10 min. - ∞

Pigs in the pit

GB

Schweinchen in der Grube

Inhalt: 60 Spielsteine (Schweinchen), 1 Holzwürfel, Spielbrett & Aufbewahrungsbox aus Holz

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Schweinchen loszuwerden. Das Würfelglück entscheidet welcher Spieler am Ende als Gewinner hervorgeht.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels werden die Schweinchen zwischen den Spielern aufgeteilt. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Schweinchen und legt diese vor sich auf den Tisch. Das Spielbrett wird auf die Box gelegt und für alle Spieler gut erreichbar auf dem Tisch platziert.

So wird gespielt:

Zu Beginn des Spiels ist das Spielfeld frei von Schweinchen und es wird bestimmt wer anfängt. Jetzt würfelt jeder Spieler der Reihe nach einmal und setzt ein Schweinchen entsprechend der von ihm gewürfelten Zahl auf das Spielbrett. Würfelt ein Spieler zum Beispiel eine 5, so muss er eines seiner Schweinchen auf das 5er Feld des Spielbretts legen. Würfelt ein Spieler eine 6, so kann er eines seiner Schweinchen direkt in die „Grube“ in der Mitte des Spielbretts befördern. Dieses Schweinchen verbleibt dort und ist somit aus dem Spiel. Wird eine 6 gewürfelt, so darf der Spieler selbst entscheiden, ob er erneut würfeln möchte oder den Würfel weitergibt.

Ab der zweiten Runde muss jeder Spieler zweimal würfeln und für jeden Wurf ein Schweinchen auf dem Spielfeld ablegen. Ab der dritten Runde darf jeder Spieler so oft würfeln wie er möchte, jedoch mindestens ein mal.

Dies wird so lange fortgeführt, bis ein Spieler eine Zahl würfelt die bereits vollständig mit Schweinchen besetzt ist. In diesem Fall muss der Spieler alle Schweinchen vom Spielfeld nehmen und diese zu seinen eigenen Schweinchen legen. Danach beginnt die Runde mit einem Wurf pro Spieler von vorne.

Gewonnen hat am Ende der Spieler, der es als erstes schafft, alle seine Schweinchen loszuwerden. Es gilt also möglichst oft eine 6 zu würfeln und möglichst selten eine Zahl zu würfeln die bereits vollständig mit Schweinchen besetzt ist

Content: 60 pieces (pigs), 1 wooden dice, wooden game board and storage box

Aim of the game:

The aim of the game is to be the first player to get rid of all your pigs by throwing the right numbers on the dice.

Setting up the game:

Before starting, distribute the pigs between the players. Each player receives the same number of pigs, which should be placed in front of you on the table. Place the board on top of the box and ensure that it can be easily reached by all players.

Rules of play:

To begin with, there are no pigs on the board. Decide which player will go first. Next, take turns to throw the dice and place one of your pigs onto a space with the same number shown on the dice. For example, if you throw a 5, you must place one of your pigs onto a space with the number 5. If you throw a 6, you can place one of your pigs into the hole in the middle of the board. This pig then remains in the box until the end of the game. If you throw a 6, you can decide whether to throw again or pass the dice to the next player.

From the second round, each player must throw the dice twice and place one pig onto the board for each throw. From the third round, each player can throw the dice as many times as they wish, but must make at least one throw.

The game continues until one of the players throws a number that is fully occupied with pigs. In this case, the player must take all of the pigs from the board and add them to their own pigs. The next round then starts with one throw per player.

The first player to get rid of all their pigs is the winner. The aim is therefore to throw a 6 as often as possible and to avoid throwing a number that is already fully occupied

Les petits cochons dans le puits

FR

Contenu: 60 pions (petits cochons), 1 dé en bois, plateau de jeu et boîte de rangement en bois

But du jeu :

Le but du jeu est de se débarrasser de tous ses petits cochons le plus vite possible. Le gagnant est celui ou celle qui aura le plus de chance au dé.

Préparation du jeu :

Avant de commencer, les petits cochons sont répartis entre les joueurs. Chaque joueur possède le même nombre de petits cochons et les pose devant lui sur la table. On pose le plateau de jeu sur la boîte de façon à ce qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs.

Déroulement du jeu :

Au début de la partie, aucun cochon ne se trouve sur le plateau de jeu et on décide qui commence. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et placent l'un de leurs cochons sur le plateau de jeu en fonction du chiffre obtenu avec le dé. Par exemple, si un joueur obtient un 5, il doit placer son cochon sur la partie à 5 cases du plateau. Si un joueur obtient un 6, il peut directement mettre l'un de ses cochons dans le « puits » au milieu du plateau de jeu. Ce petit cochon reste désormais là-bas et ne fait plus partie du jeu. Lorsque l'on obtient un 6, on peut choisir de relancer le dé ou pas.

A partir du deuxième tour, chaque joueur lance le dé deux fois et doit placer un cochon sur le plateau à chaque lancer. A partir du troisième tour, chaque joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le souhaite (au minimum une fois).

On continue à jouer de la sorte jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un chiffre dont toutes les cases sont déjà occupées par un petit cochon. Dans ce cas, le joueur récupère tous les cochons présents sur le plateau de jeu et les ajoute aux siens. Puis on recommence à jouer en commençant par un tour avec un seul lancer de dé par joueur.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à se débarrasser de tous ses petits cochons. Il s'agit donc d'obtenir un 6 le plus souvent possible et d'éviter de tomber sur un chiffre déjà entièrement occupé par des cochons.

Cerditos en el pozo

ES

Contenido: 60 fichas (cerditos), 1 dado de madera, tablero y caja de madera

Objetivo del juego:

El juego consiste en ser el primero en deshacerse de sus cerditos. La suerte obtenida con el dado decide qué jugador será el ganador al final de la partida.

Preparación del juego:

Antes de empezar a jugar, se reparten los cerditos entre los jugadores. Cada jugador recibe la misma cantidad de cerditos y los coloca delante de él encima de la mesa. El tablero se pone sobre la caja y se coloca en la mesa, de modo que esté al alcance de todos los jugadores.

Cómo se juega:

Al principio de la partida no hay cerditos en el tablero, y se decide quién empieza. Los jugadores tiran el dado por turnos una vez y colocan un cerdito en el tablero, en función de los puntos obtenidos con el dado. Por ejemplo, si un jugador lanza un 5, debe poner uno de sus cerditos en el área de 5 casillas del tablero. Si un jugador consigue un 6, puede introducir directamente uno de sus cerditos en el «pozo» situado en el centro del tablero. Dicho cerdito se queda ahí y, por tanto, sale de la partida. Si ha lanzado un 6, el jugador puede decidir si quiere volver a tirar o si prefiere pasar el dado al siguiente jugador.

A partir de la segunda ronda, cada jugador debe lanzar el dado dos veces, y por cada lanzamiento colocar un cerdito en el tablero. A partir de la tercera ronda, cada jugador puede lanzar el dado las veces que quiera, como mínimo una vez.

Esto se sigue haciendo hasta que un jugador lance con el dado el número cuyas casillas ya estén totalmente ocupadas por cerditos. En ese caso, el jugador debe retirar todos los cerditos de las casillas de dicho número y añadirlos a sus propios cerditos. A continuación, la ronda comienza desde el principio con un lanzamiento por jugador.

Gana el primer jugador que logre deshacerse de todos sus cerditos. Por tanto, se trata de lanzar muchas veces un 6 y pocas veces los números de las casillas que ya estén completamente ocupadas

Porcellino nella fossa

IT

Contenuto: 60 pezzi da gioco (porcellini), 1 dado di legno, tabellone da gioco e scatola di legno

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è essere il primo a sbarazzarsi di tutti i propri porcellini. È la fortuna con i dadi a determinare chi sarà il giocatore che alla fine vincerà.

Preparazione del gioco:

Prima dell'inizio del gioco, i porcellini vengono suddivisi tra i giocatori. Ogni giocatore deve ricevere lo stesso numero di porcellini e posizionarli sul tavolo davanti a sé. Il tabellone da gioco viene posizionato sulla scatola e sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.

Come giocare:

All'inizio del gioco il campo da gioco è sgombero da porcellini e si stabilisce chi inizia. A questo punto un giocatore a turno tira i dadi una volta e posiziona un porcellino sul tabellone in base al numero che ha ottenuto. Ad esempio, se un giocatore ottiene un 5, deve mettere uno dei suoi porcellini sullo spazio indicato con il numero 5 del tabellone. Se un giocatore ottiene un 6, può mettere uno dei suoi porcellini direttamente nella „buca“ al centro del tabellone. Questo porcellino rimane lì ed è quindi fuori gioco. Se esce un 6, il giocatore può decidere da solo se vuole tirare di nuovo i dadi o passare.

Dal secondo round, ogni giocatore deve tirare i dadi due volte e posizionare un maialino sul campo da gioco ad ogni tiro. Dal terzo round, ogni giocatore può tirare i dadi tutte le volte che vuole, ma almeno una volta.

Si continua in questo modo finché un giocatore non ottiene un numero già occupato da un porcellino. In questo caso, il giocatore deve portare tutti i porcellini fuori dal campo e metterli assieme ai propri. Quindi il round ricomincia con un tiro per giocatore.

Alla fine, vince il giocatore che riesce a sbarazzarsi per primo di tutti i suoi porcellini. È quindi importante ottenere un 6 il più spesso possibile e il più raramente possibile un numero già occupato da porcellini.

Varkentje in de put

NL

Inhoud: 60 figuren (varkentjes), 1 houten dobbelsteen, spelbord & opbergdoos van hout

Doel van het spel:

Doel van het spel is het, als eerste al zijn varkentjes kwijt te raken. Het dobbelgeluk bepaalt welke speler uiteindelijk wint.

Spelvoorbereiding:

Voor begin van het spel krijgen alle spelers evenveel varkentjes. Elke speler krijgt hetzelfde aantal varkentjes en legt deze voor zich neer op de tafel. Het spelbord wordt op de box geplaatst en voor alle spelers goed bereikbaar op de tafel gezet.

En zo wordt gespeeld:

Aan het begin van het spel bevinden zich nog geen varkentjes op het speelveld en wordt bepaald, wie mag beginnen. Nu dobbelt elke speler om beurten na elkaar en plaatst een varkentje overeenkomstig het door hem gedobbelde getal op het spelbord. Als een speler bijvoorbeeld een 5 dobbelt, moet hij een van zijn varkentjes op het veld met de 5 zetten op het spelbord. Als een speler een 6 dobbelt, kan hij een van zijn varkentjes direct in de ‚put‘ in het midden van het spelbord plaatsen. Dit varkentje blijft daar en is zodoende uit het spel. Als er een 6 wordt gedobbeld, mag de speler zelf beslissen, of hij nog een keer wil dobbelen of de dobbelsteen verder geeft.

Vanaf de tweede ronde moet elke speler twee keer dobbelen en voor elke keer dobbelen een varkentje op het spelbord zetten. Vanaf de derde ronde mag elke speler zo vaak dobbelen als hij wil, maar wel minstens een keer.

Dit wordt zo lang gedaan, totdat een speler een getal dobbelt dat al helemaal bezet is met varkentjes. In dit geval moet de speler alle varkentjes van het spelbord pakken en deze bij zijn eigen varkentjes leggen. Daarna begint de ronde weer van voren met een dobbelbeurt per speler.

De speler die er als eerste in slaagt, al zijn varkentjes kwijt te raken, heeft gewonnen. Het is dus het beste zo vaak mogelijk een 6 te dobbelen en zo min mogelijk een getal te dobbelen dat al helemaal bezet is met varkentjes.

Grisehul

DK

Indhold: 60 dele (grise) i 1 terning af træ, et spillebræt af træ og opbevaringskasse

Spillets formål:

Målet med spillet er at være den første spiller, der skaffer sig af med alle sine grise ved at kaste de rigtige tal med terningen.

Opsætning af spillet:

Før start fordeles grisene mellem spillerne. Hver spiller får det samme antal grise, som skal placeres foran personen på bordet. Placer brættet oven på kassen og sørg for, at det er nemt at nå for alle spillerne.

Spilleregler:

Til at begynde med er der ingen grise på brættet. Bliv enige om, hvilken spiller der skal gå starte. Derefter skiftes spillerne til at kaste terningen og placere en gris på et felt med det samme tal som terningen viser. For eksempel, hvis du kaster en 5'er, skal du placere én af dine grise på et felt med tallet 5. Hvis du kaster en 6'er, kan du smide en af dine grise ned i hullet midt på brættet. Derefter forbliver denne gris i kassen indtil spillet er slut. Hvis du kaster en 6'er, kan du selv bestemme, om du vil kaste igen eller give terningen videre til den næste spiller.

Fra anden runde skal hver spiller kaste terningen to gange og placere én gris på brættet for hvert kast. Fra tredje runde kan hver spiller kaste terningen lige så mange gange, man vil - men man skal kaste mindst én gang.

Spillet fortsætter, indtil én af spillerne kaster et tal, der er fuldt optaget af grise. Når dette sker, skal den pågældende spiller tage alle grisene fra brættet og tilføje dem til sine egne grise. Næste runde starter derefter med ét kast pr. spiller.

Den første spiller, der skaffer sig af med alle sine grise, har vundet. Målet er derfor at kaste en 6'er så ofte som muligt og undgå at kaste et tal, der allerede er fuldt optaget

Grishål

SE

Innehåll: 60 pjäser (grisar), 1 trätärning, en spelplan i trä och en förvaringslåda.

Målet med spelet:

Målet med spelet är att vara den som först blir av med alla sina grisar genom att få rätt nummer på tärningen.

Ställa upp spelet:

Innan ni börjar, fördela grisarna mellan spelarna. Varje spelare får samma antal grisar, som ska placeras framför er på bordet. Placera brädan ovanpå lådan och se till att den lätt kan nås av alla spelare.

Spelregler:

Till att börja med finns det inga grisar på brädan. Bestäm vilken spelare som ska gå först. Därefter turas ni om att kasta tärningarna och placerar en av dina grisar på ett utrymme med samma nummer som visas på tärningen. Till exempel, om du kastar en 5:a måste du placera en av dina grisar på ett utrymme med siffran 5. Om du kastar en 6:a kan du placera en av dina grisar i hålet mitt på brädan. Denna gris ligger sedan kvar i lådan till slutet av spelet. Om du kastar en 6:a kan du bestämma om du ska kasta igen eller skicka tärningarna till nästa spelare.

Från och med den andra omgången måste varje spelare kasta tärningarna två gånger och placera en gris på brädet för varje kast. Från och med den tredje omgången kan varje spelare kasta tärningarna så många gånger de vill, men måste göra minst ett kast.

Spelet fortsätter tills en av spelarna kastar ett nummer som är fullt upptaget med grisar. I det här fallet måste spelaren ta alla grisar från brädet och lägga till dem till sina egna grisar. Nästa omgång börjar sedan med ett kast per spelare.

Den första spelaren som blir av med alla sina grisar vinner. Målet är därför att kasta en 6a så ofta som möjligt och att undvika att kasta ett nummer som redan är fullt upptaget.

Świnka w dołku

PL

Zawartość: 60 elementów gry (małe świnki), 1 drewniana kostka, plansza do gry i drewniane pudełko do przechowywania

Cel gry:

Celem gry jest bycie pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich swoich świnek. O tym, który gracz na końcu wyłania się jako zwycięzca, decyduje szczęście wyrzucanych kości.

Przygotowanie gry:

Przed rozpoczęciem gry świnki są rozdzielane między graczy. Każdy gracz otrzymuje taką samą ilość świnek i umieszcza je na stole przed sobą. Planszę do gry umieszcza się na pudełku i kładzie na stole w zasięgu wszystkich graczy.

Sposób prowadzenia gry:

Na początku gry pole gry jest wolne od świnek i ustala się, kto rozpoczyna. Teraz każdy z graczy po kolei rzuca jeden raz kostką i umieszcza na planszy świnkę zgodnie z wyrzuconą przez siebie liczbą. Jeśli gracz wyrzuci na przykład 5, musi umieścić jedną ze swoich świnek na 5. polu planszy do gry. Jeśli gracz wyrzuci 6, może umieścić jedną ze swoich świnek bezpośrednio w „dołku” na środku planszy. Ta świnka pozostaje tam i tym samym jest poza grą. Jeśli zostanie wyrzucone 6, gracz może sam zdecydować, czy rzucić jeszcze raz, czy przekazać kostkę.

Od drugiej rundy każdy gracz musi dwukrotnie rzucić kostką i za każdy rzut umieścić świnkę na polu gry. Od trzeciej rundy każdy gracz może rzucać kostką tak często, jak chce, jednakże przynajmniej raz.

Trwa to do momentu, aż gracz wytoczy liczbę, która jest już całkowicie wypełniona świnkami. W tym przypadku gracz musi zabrać wszystkie świnki z pola gry i dołożyć je do swoich świnek. Następnie runda rozpoczyna się od nowa z jednym rzutem na gracza.

Na końcu wygrywa ten gracz, któremu uda się jako pierwszemu pozbyć wszystkich swoich świnek. Celem jest jak najczęstsze wyrzucanie 6 i jak najrzadsze wyrzucanie liczby, która jest już całkowicie wypełniona świnkami.

Поросята в яме

RU

Содержимое упаковки: 60 игровых фигур (поросята), 1 деревянный кубик, игровое поле и деревянная коробка для хранения

Цель игры:

Цель игры — первым избавиться от всех поросят. Удачное выпадение очков на кубике решает, кто из игроков в итоге окажется победителем.

Подготовка к игре:

Перед началом игры поросята делятся между игроками. Каждый игрок получает одинаковое количество поросят и кладет их на стол перед собой. Игровое поле помещается в коробку и кладется на стол в пределах досягаемости для всех игроков.

Как играть:

В начале игры игровое поле свободно от поросят, и игроки определяют, кто начинает игру. Теперь каждый игрок по очереди бросает кубик один раз и помещает поросенка на доску в соответствии с выпавшим числом. Например, если игроку выпало «5», он должен поставить одного из своих поросят на 5-й квадрат доски. Если игроку выпадает 6, он может переместить одного из своих поросят прямо в «яму» в центре доски. Этот поросенок остается там и, таким образом, выбывает из игры. Если выпало «6», игрок может сам решить, бросать ли кубик еще раз или передать его другому игроку.

Начиная со второго раунда, каждый игрок должен бросить кубик дважды и за каждый бросок поместить на игровое поле поросенка. Начиная с третьего раунда, каждый игрок может бросать кости столько раз, сколько захочет, но не менее одного раза.

Это продолжается до тех пор, пока игроку не выпадет номер, который уже полностью заполнен поросятами. В этом случае игрок должен забрать всех поросят с игрового поля и поставить их к своим поросятам. Затем раунд начинается снова с одного броска на каждого игрока.

Победителем в итоге становится тот игрок, которому удастся первым избавиться от всех поросят. Цель состоит в том, чтобы как можно чаще выпадала цифра 6 и как можно реже выпадала цифра, которая уже полностью заполнена поросятами.