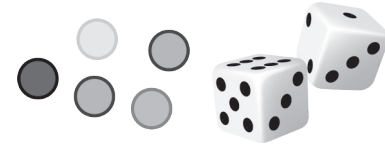


Parchís · Oca / Petits Chevaux · Jeu de L'oie

Parchesi & Goose · Parchís e Ganso · Ludo Gioco e Gioco dell'Oca · Mensch-ärgere-dich-nicht des Gänsepiel



es PARCHÍS

Juego para 2, 3 o 4 jugadores con 4 fichas y un dado.

Como se juega: Se colocan las fichas en las zonas de espera, o sea, en las zonas grandes de color sin numerar. Siendo el objetivo, saliendo por las casillas Nº 5, 22, 39, 56, según el color con que se juegue, dar la vuelta a todo el tablero.

REGLA Nº 1.- Para poner ficha en juego, es preciso sacar un 5.

REGLA Nº 2.- Los jugadores juegan por turno, avanzando tantas casillas como indique el dado, con cualquier ficha que esté en juego.

REGLA Nº 3.- Si saca un 6 repite tirada, pero si se sacan tres 6 seguidos, la ficha movida últimamente pasará al cuadro de espera.

REGLA Nº 4.- Cuando un jugador tenga las cuatro fichas en juego y saque un 6, contará 7 ó 12, según se convenga al inicio de la partida.

REGLA Nº 5.- Cuando una ficha coincida con una casilla ocupada por otra de distinto color, MATA a ésta obligándola a volver a la zona de espera. El matador adelanta 20 puntos con cualquiera de las fichas que tenga en juego.

REGLA Nº 6.- Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas Nº 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63, 68, que se denominan SEGUROS.

REGLA Nº 7.- Dos fichas de un mismo color en una casilla de SEGURO, forman BARRERA y nadie podrá pasar mientras la barrera este formada Esta tendrá que deshacerse cuando el jugador que la forma saque un 6.

REGLA Nº 8.- Cada ficha que entra en casa dá derecho a su jugador a avanzar 10 casillas con la ficha que desee. Para entrar en casa, es preciso que el número de puntos conseguido sea exacto.

Quién gana: Gana el jugador que logre antes entrar sus cuatro fichas en casa.

fr PETITS CHEVAUX

Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs avec 4 pions chacun et 1 dé.

Déroulement du jeu : Les pions doivent être placés dans les zones d'attente, c'est-à-dire les grandes zones colorées qui ne sont pas numérotées. Le but est de faire le tour du plateau en partant des cases 5, 22, 39, 56, selon la couleur choisie.

RÈGLE Nº 1.- Pour pouvoir avancer un pion, les joueurs doivent faire un 5.

RÈGLE Nº 2.- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent le nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé, avec n'importe quel pion en jeu.

RÈGLE Nº 3.- Si le joueur fait un 6, il rejoue, mais s'il obtient trois 6 d'affilée, le dernier pion qui a été déplacé avancera jusqu'à la zone d'attente.

RÈGLE Nº 4.- Lorsqu'un joueur possède les quatre pions en jeu et il obtient un 6, il doit compter 7 ou 12, selon ce qui a été convenu au début de la partie.

REGLA Nº 5.- Lorsqu'un pion arrive sur une case qui est déjà occupée par le pion d'un autre joueur, il l'ÉLIMINE, ce qui oblige ce joueur à le remettre dans la zone d'attente. Le joueur tueur avance de 20 points n'importe quel des pions en jeu.

RÈGLE Nº 6.- Les pions qui se trouvent sur les cases 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63, 68, qui sont considérées comme SÛRES échappent à cette règle.

REGLA Nº 7.- Deux pions d'une même couleur placés sur une case SÛRE forment une BARRIÈRE et personne ne pourra passer tant que la barrière est formée. Elle devra être retirée lorsque le joueur qui la forme obtiendra un 6.

RÈGLE Nº 8.- Chaque pion qui rentre à la maison donne le droit au joueur auquel il appartient d'avancer le pion de son choix de 10 cases. Pour rentrer à la maison, le nombre de points obtenus doit être exact.

But du jeu : Le joueur qui parvient à amener ses quatre pions le premier à la maison remporte la partie.

pt PARCHÍS

Jogo para 2, 3 ou 4 jogadores com 4 fichas e um dado.

Como se joga: Colocam-se as fichas nas áreas de ESPERA, isto é, nos quadros grandes de diferentes cores. O objetivo, é dar uma volta ao redor do tabuleiro, começando pela casa de SAIDA Nº5, 22, 39, 56.

REGRA Nº 1.- Para colocar cada uma das fichas em jogo, é necessário tirar um 5.

REGRA Nº 2.- Os jogadores jogam por vez, avançando o número de casas indicadas no dado, com qualquer uma das fichas em jogo.

REGRA Nº 3.- Ao tirar um 6, o jogador terá o direito a uma nova jogada, porém se tirar um 6 três vezes consecutivas, a ficha movida por último retrocederá até à área de espera.

REGRA Nº 4.- Quando um jogador, com as quatro fichas em jogo, tirar um 6, andará 7 ou 12 casas, de acordo com o estipulado no início da partida.

REGRA Nº 5.- Quando uma ficha coincidir com uma casa ocupada por uma ficha de outra cor, a MATARA obrigando-a a retroceder até à área de espera. O jogador que tiver matado a ficha, avançará 20 casas com qualquer uma das suas fichas que estiverem em jogo.

REGRA Nº 6.- Exceptuam-se do caso anterior as fichas que ocuparem as casas denominadas CASAS DE SEGURANÇA. Nº 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63, 68.

REGRA Nº 7.- Duas fichas da mesma cor numa CASA DE SEGURANÇA formam uma BARREIRA, por onde ninguém poderá passar. A BARREIRA deverá ser aberta quando o jogador que a tiver formado tirar um 6.

REGRA Nº 8.- Cada vez que um jogador entrar em casa com uma das suas fichas, terá direito a avançar 10 casas com a ficha que desejar. Para entrar em casa, é necessário tirar o número exacto no dado.

Quem ganha: Ganhará o jogador que conseguir colocar primeiro as quatro fichas dentro de casa.

it LUDO

Per 2, 3 o 4 giocatori con 4 pedine ciascuno e 1 dado.

Svolgimento del gioco: Si posizionano le pedine nelle caselle di attesa, vale a dire nelle grandi aree colorate non numerate. L'obiettivo è quello di uscire dalle caselle n. 5, 22, 39 o 56, a seconda del colore delle proprie pedine per fare il giro di tutto il tabellone.

REGOLA N. 1.- Per far partire una delle proprie pedine, è necessario tirare un 5.

REGOLA N. 2.- I giocatori lanciano a turno il dado e fanno avanzare una delle proprie pedine in gioco di tante caselle quante ne indica il dado.

REGOLA N. 3.- Se si lancia un 6, si avanza di 6 caselle e si tira di nuovo, ma se si lanciano tre 6 di seguito, l'ultima pedina mossa torna alla casella di attesa.

REGOLA N. 4.- Quando un giocatore avrà tutte e quattro le pedine in gioco, il 6 conterà per 7 o 12, a seconda di quanto concordato tra i giocatori all'inizio della partita.

REGOLA N. 5.- Quando una pedina raggiunge una casella occupata da un'altra pedina di colore diverso, la mangia costringendola a tornare nell'area di attesa. Il giocatore che l'ha mangiata avanza di 20 caselle con una delle proprie pedine in gioco.

REGOLA N. 6.- Sono escluse dal caso precedente le pedine che si trovino nelle caselle n. 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63 o 68, che sono caselle RIFUGIO.

REGOLA N. 7.- Due pedine dello stesso colore in una casella RIFUGIO formano una BARRIERA e nessuno può passare mentre la barriera è formata. La barriera deve essere obbligatoriamente aperta quando il giocatore che la forma tira un 6.

REGOLA N. 8.- Ogni pedina che raggiunge la casella triangolare di arrivo dà al giocatore il diritto di avanzare di 10 caselle con un'altra pedina a sua scelta. Per entrare nella casella di arrivo, il giocatore deve tirare il numero esatto.

Chi vince: Vince il giocatore che riesce a portare per primo nella casella di arrivo tutte e quattro le sue pedine.

en PARCHESI

Game for 2, 3 or 4 players with 4 counters each, and 1 dice.

How does it play? To begin, the counters are placed in the waiting squares. The aim of the game is to move each counter around the where board. Exit squares are N 5, 22, 39, 56.

RULE 1.- To start a counter it is necessary to throw a 5 with the dice.

RULE 2.- Players take turns throw the dice, and each counter is moved the number of squares shown on the dice.

RULE 3.- If you throw a six, you get another turn. If you throw 3 sixes in a row, the counter must go back home and start again.

RULE 4.- When a player has all four counters in play, and throw a 6, a counter may move either 7 or 12 squares - but this rule must be decided before the game starts.

RULE 5.- When a counter lands on a square which is already occupied by a counter belonging to another player, the other player's counter is taken, and goes back to its waiting square at the start. The player who takes the counter can move 20 squares using any of his counters which are in play.

RULE 6.- Counters occupying squares marked with a circle are safe from being taken and can stay there. N 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63, 68.

RULE 7.- Two counters of one player on the same square make a "barrier". This must be broken up when the player whose turn it is throws a 6.

RULE 8.- Each counter which makes the full journey round the board and back to the beginning gives this player the right to advance another counter 10 squares.

Who wins? The first player to get all four counters back home wins the game.

de MENSCH-ÄRGERE-DICH-NICHT

Spiel für zwei, drei oder vier mehr Spieler mit vier Spielsteinen und einem Würfel.

Spielverlauf: Die Spielsteine werden auf den Warteflächen platziert, d. h. in den großen, nicht nummerierten Farbfeldern. Ziel des Spiels ist es, je nach gespielter Farbe beginnend mit den gleichfarbigen Feldern Nr. 5, 22, 39 und 56 das ganze Brett zu umrunden.

REGEL 1.- Um einen Spielstein ins Spiel zu bringen, muss eine 5 gewürfelt werden.

REGEL 2.- Die Spieler würfeln reihum und rücken jeweils so viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt, und zwar mit jeder beliebigen Figur der entsprechenden Farbe, die im Spiel ist.

REGEL 3.- Wer eine 6 würfelt, darf erneut würfeln, aber wenn hintereinander dreimal die 6 gewürfelt wurde, muss die zuletzt bewegte Figur zurück auf das Wartefeld.

REGEL 4.- Wenn ein Spieler alle vier Steine im Spiel hat und eine 6 würfelt, kann er um 7 oder 12 Felder vorrücken, je nachdem, was zu Beginn des Spiels vereinbart wurde.

REGEL 5.- Wenn ein andersfarbiger Spielstein auf ein besetztes Feld gelangt, so wird der dort stehende Spielstein GESCHLAGEN. Der Schlagende darf mit einem beliebigen Spielstein, den er im Spiel hat, 20 Felder vorrücken.

REGEL 6.- Davon ausgenommen sind die Spielsteine auf den Feldern Nr. 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63 und 68, die als RUHEFELDER bezeichnet werden.

REGEL 7.- Zwei Spielsteine der gleichen Farbe auf einem RUHEFELD bilden eine BARRIERE, die niemand passieren darf, solange sie besteht. Die Barriere muss aufgehoben werden, wenn der Spieler, der sie bildet, eine 6 würfelt.

REGEL 8.- Jede Figur, die das Ziel erreicht, berechtigt den Spieler, mit einer Figur seiner Wahl 10 Felder vorwärts zu ziehen. Um ins Ziel zu kommen, muss die exakte Augenzahl gewürfelt werden.

Wer gewinnt? Sieger ist, wer seine vier Spielsteine zuerst ins Ziel bringt.

es OCA

Juego para dos o más jugadores con 1 ficha cada uno y un dado.

Cómo se juega: Cada jugador lanza el dado por turnos y avanza tantas casillas como números indique.

OCA.- Al caer en una casilla donde figura una oca, adelantará a la oca siguiente volviendo a tirar.

Número 6.- PUENTE.- En caso de caer en esta casilla, adelantará de puente a puente (número 12) y viceversa, volviendo a tirar en ambos casos.

Número 19.- POSADA.- En esta casilla se permanecerá una jugada sin tirar.

Número 26.- DADOS.- De esta casilla se adelantará a la número 53 y viceversa, volviendo a tirar en ambos casos.

Número 31.- POZO.- Al caer en esta casilla, se permanecerá dos jugadas sin tirar.

Número 42.- LABERINTO.- Al caer en esta casilla, se retrocederá al número 30.

Número 52.- CÁRCEL.- En esta casilla se permanecerá tres jugadas sin tirar.

Número 58.- MUERTE.- Al caer en esta casilla, se retrocederá a la casilla de salida.

Quién gana: Gana la partida el que llega antes al número 63 y siendo la tirada exacta, ya que si es superior el número sacado, retrocede tantas casillas como números sobrantes.

fr JEU DE L'OIE

Jeu pour deux joueurs ou plus avec un pion par joueur et 1 dé.

Déroulement du jeu : Les joueurs lancent le dé dès à tour de rôle et font avancer leur pion le nombre de cases correspondant.

OIE.- S'ils tombent sur une case sur laquelle une oie est représentée, les joueurs avanceront leur pion jusqu'à l'oie suivante et devront rejouer.

Número 6.- PONT : s'ils tombent sur cette case, ils avanceront d'un pont à l'autre (numéro 12) et inversement et devront rejouer dans les deux cas de figure.

Número 19.- AUBERGE : une fois sur cette case, les joueurs doivent passer un tour.

Número 26.- DÉS : s'ils tombent sur cette case, ils avanceront leur pion jusqu'à la case 53 et inversement et devront rejouer dans les deux cas de figure.

Número 31.- PUIITS : s'ils tombent sur cette case, les joueurs doivent passer deux fois leur tour.

Número 42.- LABYRINTHE : s'ils tombent sur cette case, les joueurs doivent revenir à la case 30.

Número 52.- PRISON : s'ils arrivent sur cette case, les joueurs doivent passer leur tour trois fois.

Número 58.- MORT : s'ils arrivent sur cette case, les joueurs doivent revenir à la case départ.

But du jeu : Pour remporter la partie, les joueurs doivent arriver en premier à la case 63 en obtenant le nombre exact. Si le résultat obtenu est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur devra reculer du nombre en trop.

ADVERTENCIA: No conveniente para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias.

WARNING: Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Content small parts. Please keep this information for future reference.

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém peças pequenas. Perigo de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências.

AVERTISSEMENT : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments. Risque d'étouffement. Conservez cette information pour la consulter à l'avenir.

AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene pezzi piccoli. Pericolo di soffocamento. Conservare le istruzioni per future consultazioni.

ACHTUNG: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält kleine Teile. Kann verschluckt werden. Bewahren Sie diese Informationen zum Nachschlagen auf.

pt GANSO

Jogo para dois ou mais jogadores com uma ficha cada um e um dado.

Como se joga: Cada jogador tira por turno o dado e avança tantas casas como números indique.

GANSO.- Ao cair numa casa em que está representada uma oca, saltará até à oca seguinte, voltando a tirar os dados.

Número 6.- PONTE.- No caso de calhar nesta casa, saltará de ponte a ponte (número 12) e vice-versa, voltando a tirar em ambos casos

Número 19.- POUSSADA.- Nesta casa permanecerá uma jogada sem tirar.

Número 26.- DADOS.- Desta casa saltará até ao número 53 e vice-versa, voltando a tirar em ambos casos

Número 31.- POÇO.- Ao cair nesta casa permanecerá duas jogadas sem tirar.

Número 42.- LABIRINTO.- Ao cair nesta casa, retrocederá ao número 30.

Número 52.- CADEIA.- Nesta casa permanecerá três jogadas sem tirar.

Número 58.- MORTE.- Ao cair nesta casa, retrocederá ao princípio, número 1.

Quem ganha: Ganha a partida o que chega antes ao número 63 e sendo a tirada exacta, visto que se é superior, o número tirado retrocederá tantas casas como números sobrantes.

it OCA

Per due o più giocatori con 1 segnalino ciascuno e 1 dado.

Svolgimento del gioco: Ogni giocatore a turno lancia i dadi e avanza di tante caselle quante ne indica.

OCA.- Se il giocatore si ferma su una casella dove è presente l'oca, avanzerà fino alla casella con l'oca seguente e tirerà di nuovo i dadi.

Número 6.- PONTE.- Se il giocatore si ferma su questa casella, avanzerà fino al ponte successivo (numero 12) e viceversa, tirando di nuovo i dadi in entrambi i casi.

Numero 19.- LOCANDA.- Se il giocatore si ferma su questa casella, dovrà restare fermo per un giro.

Numero 26.- DADI.- Se il giocatore si ferma su questa casella, avanzerà fino alla casella 53 e viceversa, tirando di nuovo i dadi in entrambi i casi.

Numero 31.- POZZO.- Se il giocatore si ferma su questa casella, dovrà restare fermo per due giri.

Numero 42.- LABIRINTO.- Se il giocatore si ferma su questa casella, dovrà retrocedere alla casella 30.

Numero 52.- PRIGIONE.- Se il giocatore si ferma su questa casella, dovrà restare fermo per tre giri.

Numero 58.- TESCHIO.- Se il giocatore si ferma su questa casella, dovrà retrocedere fino alla casella di partenza.

Chi vince: Vince chi raggiunge per primo il numero 63 con un lancio esatto, perché se il numero è più alto, il giocatore dovrà tornare indietro di tante caselle quanti sono i numeri in più.

en GOOSE

Game for two or more players each with a counter and 1 dice.

How does it play? Each player in turn throws the dice, and moves forward the number of squares shown.

GOOSE.- To land in a square where there is a goose means you must move to the next goose and throw again.

Number 6 BRIDGE: If you land on this, you must move forward to the bridge on number 12, and the other way round, and throw again.

Number 19 SHELTER: If you land here, stay and miss a turn.

Number 26 DICE: Go directly to 53 and throw again, and the other way round.

Number 31 WELL: If you land here, you stay and miss 2 turns.

Number 42 LABYRINTH: If you land here, move back to 30.

Number 52 JAIL: If you land here, stay and miss 3 turns.

Number 58 DEATH: If you land here, GO BACK TO NUMBER 1.

Who wins?: The winner is the first player to arrive at Number 63 with the right number on the dice. If the number is higher, move back as many squares as the extra numbers shown.

de GÄNSESPIEL

Spiel für zwei oder mehr Spieler mit je einem Spielstein und einem Würfel.

Spielverlauf: Jeder Spieler würfelt der Reihe nach und bewegt sich um die angezeigte Anzahl an Feldern vorwärts.

GÄNSEFELD.- Wer auf einem Feld mit einer Gans landet, darf bis zur nächsten Gans vorrücken und erneut würfeln.

Feld Nummer 6.- DIE BRÜCKE.- Wer auf dieses Feld kommt, wandert von Brücke zu Brücke (Nummer 12) und umgekehrt und darf in beiden Fällen erneut würfeln.

Feld Nummer 19.- DIE HERBERGE.- Auf diesem Feld muss man eine Runde aussetzen.

Feld Nummer 26.- DIE WÜRFEL.- Von diesem Feld zieht man direkt auf Feld 53 weiter und umgekehrt. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.

Feld Nummer 31.- DER BRUNNEN.- Auf diesem Feld muss man zwei Runden aussetzen.

Feld Nummer 42.- DAS LABYRINTH.- Auf diesem Feld muss man auf Feld 30 zurückziehen.

Feld Nummer 52.- DAS GEFÄNGNIS.- Auf diesem Feld muss man drei Runden aussetzen.

Feld Nummer 58.- DER TOD.- Auf diesem Feld muss man auf das Startfeld zurückziehen.

Wer gewinnt? Sieger ist, wer als erster das Feld 63 mit der exakt gewürfelten Augenzahl erreicht. Ist die Augenzahl höher, zieht der Spieler so viele Felder zurück, wie Augen übrig sind.

Manufactured by / Fabricado por / Fabriqué par
Fabricatda / Hergestellt von:

صنع في اسبانيا:



FJNINCO

FDJ NINCO, S.L.U.
Avda. del Juguete, 26 - 03440 IBI (Alicante) ESPAÑA

www.fabricajuguetes.com



COD.: 064036 // 241017