

Spielregeln

Règles de jeu

Regole del gioco



	Seite	Page	Pagina
• Eile mit Weile	2	• Hâte-toi lentement	8
• Fang den Hut	3	• Jeu des chapeaux	9
• Königspiel	4	• Jeu du roi	10
• Mühle	5	• Moulin	11
• Schweizerreise	5	• Voyage en Suisse	12
• Inselspiel	7	• Jeu de l'île	13
• Memo	7	• Jeu «Memo»	13
		• Non t'arrabbiare	14
		• Caccia al cappello	15
		• Gioco del re	16
		• Mulinello	17
		• Viaggio in Svizzera	17
		• Gioco dell'isola	19
		• Gioco «Memo»	19

Eile mit Weile

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab ca. 4 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan

4 x 4 Spielfiguren der gleichen Farbe

1 Würfel

Jeder Spieler wählt vier Figuren und besetzt damit sein Heimfeld.

Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Wer eine Fünf würfelt, beginnt. Er darf eine Figur auf die dunkle Bank der Spielbahn setzen, und zwar links von den Feldern seiner Farbe.

Bei der nächsten Runde darf diese Figur weiterziehen oder es wird eine neue Figur eingesetzt.

Wer Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln.

Kommt eine Figur auf ein Feld, das von einem feindlichen besetzt ist, so wird dieser geschlagen und auf sein Heimfeld zurückgestellt.

Auf den dunklen Feldern, den Bänkchen, darf keine Figur geschlagen werden.

Stehen zwei Figuren des gleichen Spielers auf einem Feld, heisst das «Blockade», kein anderer Spieler kann die Blockade überspringen. Der Besitzer einer Blockade kann sie so lange geschlossen halten, bis er mit keiner anderen Figur mehr einen Zug hat.

Hat ein Spieler seine Figuren um die ganze Spielbahn herum gebracht und ist auf den Zielfeldern seiner Farbe angekommen, muss er, um ins Mittelfeld zu kommen, die genaue Würfelzahl erreichen. Er rückt also entsprechend vor und wieder zurück. Wer zuerst seine Steine in das Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Das Partnerspiel

4 Spieler – jeder Spieler erhält vier Figuren. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind Partner. Jeder Spieler würfelt für sich und wendet seine Würfe auch nur auf seine eigenen Figuren an. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen jedoch nur die Figuren der gegnerischen Partei.

Die Partner können auch zusammen mit zwei ihrer Figuren, obwohl sie verschiedene Farben haben, eine Blockade bilden. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf seinen Wurf verzichten oder, wenn er schon gewürfelt hat, darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Dadurch kann er eventuell dem Risiko des Geschlagenwerdens entgehen oder seinem Partner helfen, beispielsweise dann, wenn er mit

seiner letzten Figur auf einer sicheren Ruhebänk steht, sein Partner aber noch weit zurück liegt.

Beide Partner verlieren oder gewinnen zusammen. Wenn einer der beiden Partner alle Figuren im Zielfeld hat und damit ausscheidet, steht sein Partner allein gegen zwei Gegner. Es ist gestattet, dass zum Schluss, wenn einer der beiden Partner mit seiner letzten Figur vor dem Ziel steht, dieser mit seiner Figur eine zweite Runde um das Spielfeld zieht, um nicht ausscheiden zu müssen.

Hütchen – Eile mit Weile

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Eile mit Weile-Spielplan

je 4 Hütchen in 4 Farben

1 Würfel

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, als erster alle 4 Hütchen auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen.

Spielregel

Der Spieler, der zu Beginn die höchste Zahl würfelt, beginnt. Man rückt mit einem seiner Hütchen jeweils um so viele Felder vor, wie man Augen gewürfelt hat. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Solange ein Spieler noch keine Hütchen im Spiel hat, darf er drei mal würfeln. Bei einer 6 kann – muss aber nicht – immer wieder ein Hütchen aus dem Versteck auf das Startfeld gebracht werden. Trifft man auf ein mit einem fremden Hütchen besetztes Feld, so stülpt man sein eigenes Hütchen auf das dort stehende und hat es damit gefangen. Gefangene Hütchen werden so lange mitgeführt, bis man auf die letzte Ruhebänk vor dem eigenen Ziel kommt. Dort werden sie freigegeben, d. h. sie werden wieder auf ihre Verstecke zurückgesetzt.

Wird ein eigenes Hütchen von einem gegnerischen gefangen genommen, so eilt man dem Gegner mit einem anderen Hütchen der eigenen Farbe nach und versucht, das eigene Hütchen wiederum auf das gegnerische und seine Gefangenen zu stülpen.

Hierdurch befreit man aber nur seine eigenen Hütchen, die wieder auf das Versteck zurückgesetzt werden dürfen. Alle gegnerischen Hütchen werden weiterhin als Gefangene mitgeführt. Auf den 8 Ruhebänken darf nicht gefangen werden.

Ende des Spiels

Wer alle Zielfelder zuerst besetzt hat, ist Sieger. In die Zielfelder kann nur mit direktem Wurf eingerückt werden.

Zwei gegen zwei

Bei 4 Spielern bilden die sich gegenüber sitzenden Spieler je eine Partei. Es wird nach den gleichen Regeln gespielt, jedoch mit folgenden Ergänzungen: Man darf nicht nur seine eigenen Hütchen, sondern auch die des Partners befreien. Es ist sogar gestattet,

ein Hütchen seines Partners für eine bestimmte Strecke unter dem eigenen Hütchen mitzunehmen, ohne dass nach der Trennung das Hütchen des Partners wieder in sein Versteck zurück muss. Ausserdem darf man bei jedem Wurf wählen, ob man mit einem eigenen Hütchen oder mit einem Hütchen des Partners ziehen will.

Fang den Hut®

Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Spielmaterial:

Fang den Hut®-Spielplan
je 4 Hütchen in 4 Farben
1 Würfel

Ziel des Spiels

Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.

Grundregel

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Hütchen einer Farbe und setzt diese auf das farbgleiche Versteck. Von hier aus starten die Hütchen und hierhin werden Gefangene gebracht. Nach dem Verlassen darf das Versteck nur wieder mit Gefangenen betreten werden. Im Versteck kann man nicht gefangen werden.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl muss mit einem Hütchen gezogen werden. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben. Jeder Spieler kann mit seinen Hütchen nach rechts, links, vor oder rückwärts ziehen.

Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Es steht dem Spieler frei, mit welchem seiner Hütchen er zieht und wie viele Hütchen er gleichzeitig auf dem Spielfeld hat.

Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes direkt auf das gleiche Feld kommt. Man stülpt das eigene Hütchen über das fremde. Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch entsprechenden Wurf auf ein bereits besetztes Feld gelangt.

Um gefangene Hütchen in das Versteck zu bringen, braucht man nicht die genaue Zahl zu würfeln. Steht ein Spieler beispielsweise zwei Felder vor dem Versteck und würfelt eine Fünf, geht er in das Versteck, das als Feld mitgezählt wird und setzt dort die

Gefangenen ab. Mit den übrig gebliebenen zwei Punkten setzt er ein Hütchen wieder hinaus.

Gelingt es einem Spieler, mit mehreren Gefangenen sein Versteck zu erreichen, und sind darunter ein oder mehrere Hütchen seiner eigenen Farbe, werden sie frei und können wieder ins Spiel gebracht werden. Die übrigen Gefangenen werden «sichergestellt».

Die braunen Felder des Spielplans sind die Ruhebänke. Dort dürfen bis zu drei Hütchen beziehungsweise drei Stapel von Hütchen stehen. Sie können dort nicht gefangen werden.

Auf einem blauen Feld dürfen mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Kommt jedoch ein Hütchen anderer Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.

Bei einer 6 darf der Spieler nochmals würfeln.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu ermitteln. Die Spieler müssen sich vor Beginn der Partie auf eine der beiden Möglichkeiten einigen:

- **Angriffspartie:** Gewinner ist, wer die meisten gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielplan befinden.
- **Verteidigungspartie:** Gewinner ist, wer zum Schluss nur noch Hütchen seiner eigenen Farbe auf dem Spielfeld hat. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

Das Parteienspiel

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier Personen können je zwei eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich. Seine Würfe gelten nur für seine eigenen Hütchen. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen aber nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und sie ihm zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

Das totale Parteienspiel

Gespielt wird wie beim Parteienspiel, nur mit dem Unterschied, dass jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf.

Wenn zum Beispiel Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für seine Partei günstig ist.

Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht

werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluss nur ein grosser Turm übrig, dessen Besitzer am Ende das Spiel gewinnt.

Originalspiele. Veröffentlicht mit freundlicher Genehmigung des Otto Maier Verlags, Ravensburg.

Königspiel

Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan

1 Spielfigur pro Spieler

1 Würfel

Alle Mitspielenden wählen eine Spielfigur. Jetzt würfelt ihr reihum. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf bei **1** anfangen. Wenn mehrere Spieler die höchste Zahl gewürfelt haben, würfeln sie weiter, bis nur noch ein Spieler mit der höchsten Zahl übrig bleibt.

Und nun aufgepasst, denn auf folgenden Feldern passiert etwas:

- 5** Globi ist auf der Flucht: Zurück auf **1**.
- 6** Die Brücke führt schneller ans Ziel und die Füsse bleiben trocken: Weiter bis **12**.
- 9** Oh je, ein Bär! Um die zuletzt gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 14** Ein weiter Sprung: Weiter bis **16**.
- 18** Welcher Schlüssel passt wohl? Globi findet den richtigen Schlüssel erst nach einigen Versuchen: 1 x aussetzen.
- 19** Endlich darf sich Globi ausruhen: 2 x aussetzen.
- 23** Globi pflückt auf der Wiese geschützte Blumen. Das ist verboten! Um die zuletzt gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

- 27** Mit dem Pferdchen geht es schneller! Um die zuletzt gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 31** Ein kühler Schluck Wasser bringt Erfrischung: Noch einmal würfeln.
- 32** Globi versucht es mit einer Abkürzung: Weiter bis **34**.
- 36** Jetzt geht es aber vorwärts: Um die zuletzt gewürfelte Augenzahl vorrücken.
- 41** So ein Pech! Du musst die hinter dir kommenden Spielfiguren vorbeiziehen lassen. Bist du selber schon letzter, zurück auf **28**.
- 42** Globi verirrt sich im Labyrinth: Zurück auf **30**.
- 45** Oh Schreck, ein Drache! Nur weg von hier! Um die zuletzt gewürfelte Augenzahl zurückziehen.
- 50** Autsch! Der Wachhund hat Globi am Hosenboden erwischt: Zurück auf **48**.
- 52** Erwischt! Die Gefängnisstrafe lautet: 2 x aussetzen.
- 54** Globi fällt tief: Zurück auf **34**.
- 58** Globi ist ausgerutscht und vom Turmdach gefallen: Nochmals ganz von vorne beginnen!
- 59** Globi wird direkt ins Schloss getragen: Weiter bis **63**. Du hast das Spiel gewonnen!
- 63** Du kommst nur ins Ziel, wenn die gewürfelte Augenzahl genau stimmt. Wer das zuerst schafft, gewinnt und wird König. Sonst musst du wieder um die gewürfelte Augenzahl vom Königsfeld zurückziehen.

Mühle

Brettspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan «Mühle»
2 x 9 Damesteine

Jeder Spieler erhält neun gleichfarbige Steine. Es wird der Reihe nach gesetzt, indem die Spieler nacheinander abwechselungsweise je einen Stein auf einen Punkt, wo zwei Linien sich kreuzen oder zusammen treffen, setzen. Der Zweck des Spieles ist, drei Steine einer Farbe auf eine gerade Linie zu bringen, und dies ist eine «Mühle». Wer eine Mühle hat, darf dem Gegner einen Stein vom Plan wegnehmen, jedoch keinen solchen aus einer geschlossenen Mühle. Wenn alle Steine gesetzt sind, beginnt das «Ziehen», d. h., es wird abwechselungsweise von Punkt zu Punkt gezogen. Beim «Ziehen», wie auch beim «Setzen», versucht natürlich jeder, möglichst viele Mühlen zu bekommen, denn jedesmal beim Zumachen einer Mühle darf dem Gegner ein Stein geraubt werden.

Ist die Mühle eines Spielers offen und der Gegner macht vorher seine Mühle zu, darf er von der offenen Mühle einen Stein wegnehmen. Sind zwei Mühlen eines Spielers so miteinander verbunden, dass durch Hin- und Herrücken eines Steines bald die eine Mühle offen, die andere zu ist, muss jeweils gesagt werden: «Mühle auf» bzw. «Mühle zu». Man nennt dies «Zwickmühle».

Hat ein Spieler nur noch drei Steine, so kann er «springen», d.h. er darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen Leeren Punkt besetzen, aber nur, wenn die Reihe des Spielens an ihm ist. Dabei muss man versuchen, selbst eine Mühle zu bekommen und die des Gegners zu zerstören. Hat der Spieler nur noch zwei Steine, ist er geschlagen.

Eine Partie kann man aber auch dadurch gewinnen, indem man den Gegner einschliesst, d. h. ihn so in die Enge treibt, dass er zuletzt nicht mehr ziehen kann.

Die Springer-Mühle

Diese Mühle-Variante wird nach den gleichen Grundregeln gespielt wie das normale Mühle-Spiel.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass nach dem Setzen nicht gezogen, sondern gesprungen wird. Die Steine bewegen sich dabei wie der Springer beim Schachspiel: Zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und zwei zur Seite. Man darf beliebig über eigene oder gegnerische Steine hinweg springen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Man darf nur einmal über Eck springen.

Auch beim Springen versucht man, eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch drei Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.

Schweizerreise

2–4 Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan
4 Spielfiguren
1 Farbwürfel
1 Augenwürfel

Das Spiel

Von Basel aus führt die Reise zuerst über Thun und Bern nach Genève, von dort über Brig, Spiez und Andermatt nach Lugano, dann über Chur, St.Gallen und Schaffhausen nach Zürich und zuletzt zurück nach Basel. Du lernst so auf unterhaltsame Weise die Schweiz kennen. Wer beendet zuerst die Schweizer Reise in Basel und wird zum Sieger erklärt?

Spielvorbereitung

Ihr legt den Spielplan in die Mitte. Alle wählen eine Spielfigur und stellen sie auf das Startfeld in Basel.

Die Kleinen spielen mit dem Farbwürfel.

Ihr bestimmt, wer zuerst würfeln darf.

Rot	=	sechs Orte vorrücken
Grün	=	drei Orte vorrücken
Rosarot	=	einen Ort vorrücken
Blau	=	drei Orte zurück
Gelb	=	zwei Orte zurück
Orange	=	1 x aussetzen

Landest du auf einem Stern (Sehenswürdigkeit oder Ausflugsziel), darfst du zur Belohnung nochmals würfeln.

Gewinner der Schweizer Reise ist, wer zuerst wieder Basel erreicht. Es macht nichts, wenn du mit der zuletzt gewürfelten Farbe weiter als bis Basel kommen würdest.

Die Grösseren spielen mit dem Augwürfel.

Ihr würfelt der Reihe nach – wer zuerst eine Sechs hat, beginnt das Spiel. Er würfelt nochmals und reist von Basel in Richtung Balsthal. Dann darf der Nachbar an seiner rechten Seite würfeln.

Wenn du an einen Ort mit einem Stern kommst, gilt folgendes:

Fribourg

Du willst fischen gehen. Rücke nach Neuchâtel vor.

Biel

Du hast Lust auf einen Schifffahrt zur romantischen Petersinsel. Ziehe deine Figur auf das Feld bei der Petersinsel und setze 1 x aus.

Lausanne

Du machst einen Ausflug nach Vevey.
Ziehe deine Figur nach Vevey und setze 2 x aus.

Martigny

Du startest zu einem Heliflug über die Berge nach Andermatt. Rücke vor nach Andermatt.

Brig

Deine Reise führt dich nach Zermatt. Das Matterhorn wirst du nicht so schnell vergessen.
Ziehe deine Spielfigur nach Zermatt und setze 1 x aus.

Interlaken

Ein unvergessliches Erlebnis ist die Aussicht von der Jungfrau. Ziehe Deine Figur auf das Jungfrauoch und setze 2 x aus.

Meiringen

Du hast dich in der Richtung geirrt.
Fahre nach Thun zurück.

Grimsepass

Ein Ausflug führt dich über Andermatt nach Faido.
Rücke vor nach Faido.

Bellinzona

Wieder hast du Lust auf einen Ausflug: Fahre mit dem Postauto auf den San-Bernardino-Pass.

St. Moritz

Nach einer rasanten Schlittenfahrt und einem Ausflug nach Muottas Muragl bist du zu neuen Taten bereit.
Ziehe deine Figur auf Muottas Muragl und würfle nochmals.

Zernez

Im Nationalpark bestaunst du die Steinböcke, Gämsen und Murmeltiere. Ziehe deine Figur auf den Nationalpark und würfle 2 x.

Davos

Die Parsennabfahrt auf den Skis nach Klosters ist einmalig! Setze 1 x aus und ziehe von Klosters aus weiter.

Chur

Du machst einen Tagesausflug nach Flims.
Rücke vor nach Flims und setze 2 x aus.

Sargans

Du fotografierst das Schloss Sargans von seiner schönsten Seite. 1 x aussetzen.

Ziegelbrücke

Nach einer herrlichen Bergtour auf den Claridenstock triffst du dich mit Freundinnen zum Badeplausch in Rorschach. Ziehe deine Figur auf den Claridenstock und dann direkt nach Rorschach.

St.Gallen

Es ist Älplerchilbi auf dem Säntis. Da willst du unbedingt dabei sein. 1 x aussetzen.

Kreuzlingen

Nach einer Abkühlung im Bodensee gehst du sofort weiter. Rücke vor nach Zug.

Zürich

Du startest zum Flug nach Basel und hast das Spiel gewonnen!

Gersau

Du fährst mit der Bahn bequem auf die Rigi und gehst dann zu Fuss nach Schwyz.
Ziehe deine Figur zurück nach Schwyz.

Luzern

Nach einer Schifffahrt auf dem Vierwaldstättersee willst du die Aussicht auf dem Bürgenstock geniessen.
Rücke vor zum Bürgenstock und setze 1 x aus.

Olten

Du hast in Baden deinen Rucksack vergessen.
Du musst zurück nach Baden.

Spiel-Ende

Wer zuerst in Basel eintrifft, hat das Spiel gewonnen.

Inselspiel

2–6 Kinder ab 4 Jahren

Spielmaterial:

Spielplan

1 Spielfigur für jeden Spieler

1 Farbwürfel

Wer erreicht zuerst auf seiner Reihe mit den sechs kleinen farbigen Kreisen den grossen grauen Kreis in der Mitte?

Und so wird gespielt

Ihr legt den Spielplan aus. Alle wählen eine Spielfigur und stellen sie **vor** das rosarote Feld ihrer Reihe. Nun würfelt ihr der Reihe nach. Wer zuerst Rosarot würfelt, stellt seine Figur **auf** sein rosarotes Feld. Der nächste Spieler stellt seine Figur auf das Feld, dessen Farbe mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt. Der nächste Spieler braucht nicht erst Rosarot abzuwarten. Er setzt seine Figur direkt auf das Feld, dessen Farbe mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt. Dabei dürfen auch Felder übersprungen werden. Das graue Zielfeld erreichst du nur vom innersten Kreis deiner Reihe aus. Wenn du hier stehst und Rosarot würfelst, bist du Sieger.

Memo

beliebige Anzahl Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial:

24 Bildkarten (12 Kartenpaare)

Spielziel

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

Spielvorbereitung

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so liegen oder ihr ordnet sie in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck.

Das Spiel

Wenn du an der Reihe bist, darfst du zwei Karten aufdecken. Alle Mitspielenden müssen die Karten gut sehen können. Sind es zwei gleiche Bilder, darfst du diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis du zwei verschiedene aufdeckst. Diese beiden Karten musst du wieder am genau gleichen Ort umdrehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn das letzte Bildpaar aufgedeckt worden ist, ist das Spiel beendet. Jetzt schaut ihr, wer gewonnen hat. Dazu stapeln alle ihre Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist Gewinner.

Hâte-toi lentement

Jeu de dé pour 2 à 4 participants dès 4 ans

Matériel :

Plan de jeu

4 x 4 pions de différente couleur

1 dé

Chaque joueur choisit 4 pions de même couleur et occupe les cases de départ correspondantes.

La partie se joue au dé. Le joueur qui obtient un cinq commence. Il pose son pion dans la cinquième case du plan, à gauche des cases de sa couleur.

Au prochain tour de jeu, il peut avancer ce même pion ou en introduire un autre.

Le joueur qui obtient un six au lancer de dé peut jouer une seconde fois.

Si le pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est battu et doit recommencer, sauf s'il se trouve sur une case foncée ou banquette de repos, d'où aucun pion ne peut être chassé.

Lorsque deux pions appartenant au même joueur tombent sur une même case, ils forment un blocus interdisant à tout autre participant d'enjamber la case. Le propriétaire des deux pions peut maintenir sa position aussi longtemps qu'il a encore d'autres pions à jouer.

Dès qu'un joueur réussit à effectuer le tour complet de la piste avec ses pions et qu'il atteint les cases du but correspondant à sa couleur, il doit, pour parvenir au centre, obtenir le nombre exact de points nécessaires ou, en attendant, avancer et reculer du nombre de points obtenus.

La victoire revient au premier qui réussit à conduire ses pions au but.

Le jeu des partenaires

Cette partie se joue à quatre avec quatre pions pour chaque participant. Les joueurs placés vis-à-vis sont partenaires, bien que chacun d'entre eux ne fasse avancer que ses propres pions du nombre de points obtenus au lancer de dé. Les partenaires ne se battent pas entre eux, mais s'associent pour vaincre leurs adversaires.

Bien que leurs pions soient de couleur différente, les partenaires peuvent former un blocus avec un pion de chacun d'eux. A chaque tour de jeu, le joueur peut renoncer à jeter le dé ou à avancer son pion

pour éventuellement échapper au danger d'être battu ou aider son partenaire ayant pris du retard, si son dernier pion se trouve en sûreté sur une banquette de repos.

Les partenaires gagnent ou perdent la partie de concert. Lorsque l'un d'eux réussit à conduire ses pions au but et sort du jeu, l'autre doit affronter seul ses deux adversaires. Il est toutefois permis à l'un des deux partenaires parvenu à l'entrée du but avec son dernier pion d'effectuer un second tour de piste, afin de ne pas devoir sortir du jeu.

Petits chapeaux – Hâte-toi lentement

2 à 4 joueurs dès 6 ans

Matériel :

Plan de jeu «Hâte-toi lentement»

4 x 4 petits chapeaux de différente couleur

1 dé

But

Le but du jeu consiste à conduire ses quatre petits chapeaux sur les cases du but correspondant à sa couleur.

Règles de jeu

Le joueur obtenant le plus grand nombre de points au lancer de dé commence la partie et avance son petit chapeau du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. Celui qui obtient un six peut jouer une seconde fois. Aussi longtemps qu'un participant n'a pas encore commencé la partie, il peut effectuer trois lancers de dé. Un six lui permet – sans obligation toutefois – d'introduire un petit chapeau dans le jeu. Lorsqu'un joueur tombe sur une case occupée par un petit chapeau adverse, il le coiffe et la capture. Les petits chapeaux capturés sont alors entraînés jusqu'à ce que le joueur atteigne la dernière banquette de repos précédant son propre but. Les prisonniers sont alors libérés, à savoir reconduits à leurs cases de départ.

Le joueur, dont le petit chapeau a été capturé, s'empresse de suivre l'adversaire avec un autre petit chapeau de sa couleur et essaie à son tour de coiffer le petit chapeau adverse et le prisonnier.

Le joueur ne fait par là que libérer son propre petit chapeau en le reconduisant à sa case de départ. Quant à celui de l'adversaire, il reste captif et continue à suivre.

Aucun petit chapeau ne peut cependant être capturé sur les huit banquettes de repos du jeu.

Fin

La victoire revient au premier qui réussit à conduire ses petits chapeaux sur les cases du but correspondant à sa couleur en obtenant le nombre exact de points nécessaires.

Deux contre deux

S'ils jouent à quatre, les participants placés vis-à-vis s'associent en partenaires. La partie se déroule conformément aux règles précédentes à quelques exceptions près.

Jeu des chapeaux® !

Jeu de dé pour 2 à 4 participants dès 6 ans

Matériel :

Plan de jeu «Hâte-toi lentement»

4 x 4 petits chapeaux de différente couleur

1 dé

But

Chaque joueur doit essayer, avec son petit chapeau, de capturer le plus grand nombre possible de petits chapeaux adverses et les conduire dans ses cases de départ en évitant d'être lui-même capturé.

Règles de base

Au début de la partie chaque joueur obtient quatre petits chapeaux de même couleur et occupe ses cases de départ de même couleur. C'est de là que partent les petits chapeaux et là que reviennent les prisonniers. Les cases vides servent donc uniquement encore à accueillir les petits chapeaux capturés.

Les participants lancent le dé à tour de rôle et avancent leur petit chapeau du nombre de points obtenus dans la direction désirée. Les joueurs peuvent en effet se diriger à droite ou à gauche, avancer ou reculer. Ils sont également libres de jouer avec le petit chapeau de leur choix et d'introduire le nombre désiré de petits chapeaux dans le jeu. Mais il leur est cependant interdit, durant un même tour de jeu, de changer de direction et de petit chapeau.

Un petit chapeau est capturé lorsqu'il est rattrapé et coiffé par un petit chapeau adverse. Un joueur ayant capturé un ou plusieurs petits chapeaux peut en prendre d'autres encore, s'il tombe sur une case occupée, après avoir lancé le nombre exact de points nécessaires.

Pour reconduire les prisonniers aux cases de départ,

Le joueur peut libérer non seulement son propre petit chapeau, mais encore celui de son partenaire. Il lui est même permis d'entraîner le petit chapeau de son partenaire pendant un certain temps sous son propre petit chapeau, sans devoir le reconduire sur sa case de départ après la séparation. Chaque participant peut en outre, lors du lancer de dé, choisir le petit chapeau qu'il désire déplacer, le sien ou celui de son partenaire.

il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points nécessaires. Si le joueur se trouve par exemple à deux cases du but et qu'il obtient un cinq au lancer de dé, il entre dans la case de départ en comptant un point pour y déposer les prisonniers et profite des deux points restants pour introduire un nouveau petit chapeau dans le jeu.

Si un joueur réussit à atteindre les cases de départ avec plusieurs prisonniers et plusieurs petits chapeaux de sa couleur, ces derniers sont libérés et réintroduits dans le jeu. Quant aux prisonniers, ils sont placés en sûreté.

Les cases brunes du plan de jeu représentent les banquettes de repos pouvant accueillir jusqu'à trois petits chapeaux ou piles de petits chapeaux, sans que ceux-ci ne puissent être capturés.

Sur les cases bleues peuvent séjourner plusieurs chapeaux de même couleur. Si toutefois ceux-ci sont rejoints par un petit chapeau adverse, ce dernier peut les capturer tous à la fois.

Le joueur obtenant un six au lancer de dé peut jouer une seconde fois.

Fin

Le jeu comportant deux possibilités de gain, les joueurs doivent choisir l'une des deux stratégies suivantes:

- Stratégie d'attaque: la victoire revient au premier qui réussit à capturer le plus grand nombre de petits chapeaux adverses, et la partie s'achève dès qu'une seule couleur de petits chapeaux reste en jeu.
- Stratégie de défense: la victoire revient à celui, dont les petits chapeaux sont les derniers à rester en jeu, sans tenir compte du nombre de petits chapeaux capturés.

Le jeu des partis

Le jeu se déroule conformément aux règles de base à quelques exceptions près. Dans le jeu à quatre, les joueurs s'associent deux par deux en un parti, bien que chacun d'eux ne fasse avancer que ses propres petits chapeaux du nombre de points obtenus lors du lancer de dé. Les membres du parti ne se battent pas entre eux, mais s'associent pour vaincre leurs adversaires, à savoir les membres de l'autre parti. Chaque joueur peut libérer non seulement ses propres petits chapeaux, mais encore ceux de son partenaire et les lui restituer. Le gagnant n'est alors plus le joueur, mais le parti.

Le jeu intégral des partis

Le déroulement est identique à celui du jeu des partis, à la seule exception près que chaque lancer

de dé peut être appliqué au petit chapeau désiré, choisi parmi ceux des membres du parti.

Si, par exemple, le parti est représenté par les couleurs jaune et bleu, le participant jouant la couleur bleue peut également choisir un petit chapeau jaune, s'il juge la solution plus favorable pour son parti.

La course à la tour

La partie se déroule conformément aux règles de base, à la seule exception près que les petits chapeaux introduits dans le jeu ne reviennent plus sur les cases de départ. Les joueurs ne peuvent donc plus mettre leurs prisonniers en sûreté. Aussi les petits chapeaux s'accumulent-ils à la fin du jeu en une seule et même tour, dont le propriétaire est déclaré vainqueur.

Jeux originaux publiés avec l'aimable autorisation des Editions Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Jeu du roi

Jeu de dé pour un nombre illimité de participants dès 4 ans

Matériel :

Plan de jeu

1 pion par joueur

1 dé à chiffres

Chaque joueur choisit un pion, puis lance le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le maximum de points ouvre la partie. Si plusieurs joueurs sont ex æquo en ayant obtenu le score maximum, ils continuent à lancer le dé jusqu'au moment où ils se départagent.

A présent, redoublez d'attention sur les cases ci-dessous, où il se passe quelque chose :

- 5** Globi prend la fuite : retourner à la case **1**.
- 6** Le pont conduit plus rapidement au but avec, en plus, l'avantage que les pieds restent au sec : avancer jusqu'à la case **12**.
- 9** Attention à l'ours ! Reculer du nombre de points obtenus.
- 14** Le grand saut : avancer jusqu'à la case **16**.
- 18** Avant de trouver la bonne clé, Globi doit toutes les essayer : laisser passer 1 tour de jeu.
- 19** Globi peut enfin se reposer : laisser passer 2 tours de jeu.

- 23** Globi cueille des fleurs protégées, ce qui est strictement interdit : reculer du nombre de points obtenus.
- 27** Globi avance plus rapidement à cheval : avancer du nombre de points obtenus.
- 31** Rien de plus rafraîchissant qu'une gorgée d'eau fraîche ! Lancer une nouvelle fois le dé.
- 32** Globi prend un raccourci : avancer directement jusqu'à la case **34**.
- 36** Une belle longueur d'avance : avancer du nombre de points obtenus.
- 41** Quelle poisse ! Le joueur doit se laisser dépasser par tous les pions situés derrière lui. Si c'est lui le dernier, il doit reculer jusqu'à la case **28**.
- 42** Qui se perd dans ce labyrinthe doit retourner à la case **30**.
- 45** Vite, détalons ! Reculer du nombre de points obtenus.
- 50** Quelle horreur ! Le chien de garde a attrapé Globi par son fond de culotte : retourner à la case **48**.
- 52** Globi a été emprisonné : pour sortir de prison, laisser passer 2 tours de jeu.
- 54** Globi tombe de haut : retourner à la case **34**.
- 58** Après avoir glissé sur le toit de la tour, Globi est précipité dans les bas-fonds : retourner à la case de départ.

- 59** Globi est transporté jusqu'au château sur la case **63**. C'est à toi que revient la victoire !
- 63** Le but doit être atteint avec un nombre exact de points. Le premier joueur qui y parvient a gagné la partie et devient roi. Celui dont le nombre de points dépasse le nombre de points exigés doit, depuis la case du roi, reculer du nombre de points obtenus.

Moulin

Jeu de société pour 2 participants dès 8 ans

Matériel :

Plan de jeu «Moulin»

2 x 9 pions de différente couleur

Les joueurs reçoivent chacun neuf pions de même couleur, qu'ils posent sur le point d'intersection ou de jonction de deux lignes. Le but du jeu consiste à aligner trois pions de même couleur sur une ligne droite pour former un moulin et enlever ainsi à son adversaire un pion quelconque du plan de jeu, sans toutefois toucher aux pions formant un moulin fermé. Dès que les joueurs ont posé leurs pions, ils commencent à jouer, c'est-à-dire qu'ils avancent à tour de rôle de point en point. En avançant aussi bien qu'en posant ses pions, chaque joueur doit essayer de former le plus grand nombre possible de moulins, car chaque fermeture de moulin lui permet de prendre un pion à l'adversaire.

Lorsque le moulin d'un joueur est ouvert et que l'adversaire ferme le sien préalablement, ce dernier peut enlever un pion au moulin ouvert. Quand un participant possède deux moulins réunis de telle manière que le simple fait de pousser un pion ouvre l'un et ferme l'autre en alternance, il doit dire chaque fois que cela se produit «moulin ouvert» ou «moulin

fermé». C'est ce qu'on appelle un double moulin.

Lorsqu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut sauter, c'est-à-dire placer un pion sur n'importe quel point inoccupé lors de son tour de jeu. A ce moment-là, il doit essayer de former un moulin et détruire celui de l'adversaire. Lorsqu'il ne possède plus que deux pions, il a perdu la partie.

Le joueur peut également gagner la partie en encerclant son adversaire, c'est-à-dire en l'immobilisant totalement.

Moulin à sauts

Cette variante du moulin se joue selon les mêmes règles de base que le jeu original, à la seule exception près que les pions, une fois posés, sautent mais n'avancent pas. Ils se déplacent en effet comme les cavaliers dans le jeu des échecs: deux points en avant et un de côté ou un point en avant et deux de côté. Les joueurs peuvent enjamber aussi bien leurs pions personnels que ceux de l'adversaire, à condition toutefois de retomber toujours sur un point inoccupé et ne pas franchir plus d'une fois les coins du plan de jeu.

Le joueur doit essayer, tout en sautant, de former un moulin pour enlever un pion à l'adversaire. Le participant ne possédant plus que trois pions peut – comme dans le jeu original – se poser sur un point inoccupé quelconque du plan de jeu.

Voyage en Suisse

2–4 joueurs dès 4 ans

Matériel :

Plan de jeu

4 pions

1 dé de couleurs

1 dé à chiffres

Déroulement

De Bâle, le voyage conduit tout d'abord via Thoune et Berne à Genève et de là, via Brigue, Spiez et Andermatt, à Lugano, puis, via Coire, Saint-Gall et Schaffhouse, à Zurich avec, pour finir, retour à Bâle. En voyageant ainsi, tu découvres la Suisse tout en t'amusant. La victoire revient à celui qui, le premier, retourne à Bâle.

Préparatifs

Déposer le plan de jeu au milieu. Chaque joueur choisit un pion qu'il dépose sur la case de départ qui est Bâle.

Les petits jouent avec le dé de couleurs.

A vous de déterminer celui qui ouvre la partie.

Rouge	=	avancer de six localités
Vert	=	avancer de trois localités
Rose	=	avancer d'une localité
Bleu	=	retourner de trois localités
Jaune	=	retourner de deux localités
Orange	=	laisser passer 1 tour de jeu

Si tu atterris sur une étoile (curiosité ou but d'excursion), tu as le droit de lancer une nouvelle fois le dé.

Le gagnant du voyage en Suisse est celui qui retourne le premier à Bâle. Peu importe si la couleur obtenue au dernier lancer de dé t'amène plus loin que Bâle.

Les grands jouent avec le dé à chiffres.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle – le premier qui obtient un six ouvre la partie. Il lance une nouvelle fois le dé et voyage de Bâle en direction de Balsthal. Puis c'est au tour de son voisin de droite de lancer le dé.

Si tu atterris sur une étoile, la règle de jeu est la suivante :

Fribourg

Tu veux aller pêcher.

Avance ton pion jusqu'à Neuchâtel.

Bienne

Tu as envie de faire une virée en bateau jusqu'à la romantique île de Saint-Pierre. Place ton pion sur la

case située près de l'île de Saint-Pierre et laisse passer 1 tour de jeu.

Lausanne

Tu pars en excursion à Vevey. Avance ton pion jusqu'à Vevey et laisse passer 2 tours de jeu.

Martigny

Tu fais une virée en hélicoptère par-dessus les montagnes jusqu'à Andermatt. Avance ton pion jusqu'à Andermatt.

Brigue

Ton voyage te conduit à Zermatt. En raison de ta fascination pour le Cervin, avance ton pion jusqu'à Zermatt et laisse passer 1 tour de jeu.

Interlaken

La vue depuis la Jungfrau constitue pour toi un événement inoubliable. Avance ton pion jusqu'à Jungfrauoch et laisse passer 2 tours de jeu.

Meiringen

Tu t'es trompé de direction. Retourne à Thoune.

Col du Grimsel

Une excursion te conduit via Andermatt à Faido. Avance ton pion jusqu'à Faido.

Bellinzone

Tu as envie de repartir en excursion. Rends-toi en autocar postal au col du San Bernardino.

Saint-Moritz

Après une rapide descente en luge et une excursion à Muottas Muragl, tu es prêt à vivre de nouvelles aventures. Avance ton pion jusqu'à Muottas Muragl et lance une nouvelle fois le dé.

Zernez

Dans le Parc National, tu admires les bouquetins, les chamois et les marmottes. Avance ton pion jusqu'au Parc National et lance 2 x le dé.

Davos

La descente à ski du Parsenn en direction de Klosters est unique ! Laisse passer 1 tour de jeu, puis poursuis ta route à partir de Klosters.

Coire

Tu pars en excursion pour la journée à Flims. Avance ton pion jusqu'à Flims et laisse passer 2 tours de jeu.

Sargans

Tu photographies le château de Sargans sous sa plus belle facette. Laisse passer 1 tour de jeu.

Ziegelbrücke

Après une magnifique virée en montagne au Claridenstock, tu rencontres des amis pour te baigner dans le lac de Constance à Rorschach.

Avance ton pion jusqu'au Claridenstock, puis rends-toi directement à Rorschach.

Saint-Gall

Tu as entendu parler d'une fête d'alpage organisée sur le Sântis. Tu veux absolument y participer. Laisse passer 1 tour de jeu.

Kreuzlingen

Après une partie de baignade dans le lac de Constance, tu repars immédiatement. Avance ton pion jusqu'à Zoug.

Zurich

Tu prends l'avion pour Bâle, ce qui te fait gagner la partie !

Gersau

Tu montes à bord du train qui conduit au Rigi, puis tu te rends à pied à Schwyz. Recule avec ton pion jusqu'à Schwyz.

Lucerne

Après une virée en bateau sur le lac des Quatre-Cantons, tu veux jouir de la vue depuis le Bürgenstock. Avance ton pion jusqu'au Bürgenstock et laisse passer 1 tour de jeu.

Olten

Tu as oublié ton sac à dos à Baden. Tu dois retourner à Baden.

Fin du jeu

La victoire revient à celui qui arrive le premier à Bâle.

Jeu de l'île

2–6 enfants dès 4 ans

Matériel :

Plan de jeu
1 pion par joueur
1 dé de couleurs

La victoire revient à celui qui, le premier, parvient au grand cercle gris du milieu situé au bout de sa rangée de six petites cases de couleur.

Déroulement

Déployer le plan de jeu. Chaque joueur choisit un pion qu'il place **devant** la case rose de sa rangée. Le dé est lancé à tour de rôle. Celui qui, au lancer de dé, fait apparaître la face rose peut placer son pion **sur** sa case rose. Le joueur suivant dépose son pion sur la case correspondant à la couleur obtenue au lancer de dé. Inutile qu'il attende de voir son dé s'arrêter sur la face rose. Il en va de même des joueurs suivants qui peuvent en cela sauter des cases. Le grand cercle gris ne peut être atteint qu'à partir de la dernière case de la rangée. Pour gagner la partie, il faut à nouveau faire apparaître la face rose au lancer de dé.

Jeu «Memo»

Pour un nombre indéterminé de joueurs dès 4 ans

Matériel :

24 cartes illustrées (12 paires de cartes)

Principe du jeu

La victoire revient à celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de paires de cartes.

Préparatifs

Déposer les cartes à l'envers sur la table et les mélanger soigneusement. Laisser les cartes telles quelles ou les ranger en forme de carré ou de rectangle.

Déroulement

Si c'est ton tour de jouer, tu peux retourner deux cartes en les montrant à tous les participants. S'il s'agit d'une paire de cartes, tu peux conserver les deux cartes et prélever deux nouvelles cartes. Tu continues ainsi jusqu'à ce que tu découvres deux cartes différentes. Tu dois alors retourner ces deux cartes en les laissant au même endroit. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès la découverte de la dernière paire de cartes. Pour déterminer le gagnant, chacun doit empiler ses cartes en forme de tour. La victoire revient à celui qui possède la tour la plus haute.

Non t'arrabbiare – Pachisi

2–4 giocatori da ca. 4 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone di gioco

4 x 4 figurine

1 dado

«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, perché sovente saremo obbligati a ritornare sui nostri passi e ricominciare di nuovo. Dunque prudenza e attenzione!

Al gioco possono partecipare tante persone quanti sono i colori, se ci sono solo due giocatori ognuno prende due colori. Si scelgono le pedine dello stesso colore e si occupano le caselle del medesimo colore, che si trovano agli angoli del gioco. Si getta un solo dado e chi 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 fa 6 può avanzare di 12 punti e gioca un'altra volta.

Se una pedina arriva su uno spazio già occupato dall'avversario, quest'ultimo viene scacciato dalla sua casella e comincia di nuovo. Le pedine però che si trovano negli spazi scuri che si chiamano banchi non possono essere cacciate via. Se due pedine del medesimo colore si trovano nello stesso spazio fanno un blocco e questo spazio non può venir sorpassato dai giocatori avversari. Il proprietario delle pedine che formano il blocco può mantenerlo 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, ottenere il numero esatto di punti necessario per arrivare alla meta, altrimenti deve aspettare restando sul posto fino a che ciò gli riesca.

Vincitore è colui che per primo porta le pedine alla meta.

Gioco delle coppie

4 giocatori. Ogni giocatore riceve quattro pedine.

I giocatori seduti uno di fronte all'altro formano una coppia. Ogni partecipante getta i dadi e muove le

proprie pedine secondo il punteggio conseguito. Una coppia batte le pedine della coppia avversaria.

Una coppia può formare un blocco con due pedine di colore diverso. Un giocatore può rinunciare a gettare i dadi oppure a muovere la pedina secondo il punteggio ottenuto. In tal modo può evitare di essere battuto dagli avversari o aiutare il suo compagno se questi, ad esempio, si trova con la sua ultima pedina al sicuro su un banco, mentre lui invece è in posizione arretrata.

I giocatori che formano una coppia vincono o perdono insieme. Se uno dei due ha portato tutte le sue pedine nella casellina di arrivo l'altro continua il gioco da solo contro i due giocatori della coppia avversaria. Se un giocatore si trova con l'ultima pedina davanti alla casellina di arrivo può compiere un secondo giro per non dover abbandonare il gioco.

Cappellini – Non t'arrabbiare

2–4 giocatori dai 6 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone «Non t'arrabbiare»

4 x 4 cappellini di diverso colore

1 dado

Scopo del gioco

Piazzare per primi i 4 cappellini nelle caselle finali dello stesso colore.

Regole del gioco

Inizia il giocatore che ha conseguito il punteggio più alto. In seguito si avvanza con uno dei propri cappellini di tante caselle quanto indicato dal punteggio conseguito. Chi consegue 6 può effettuare un secondo tiro. Se un giocatore non ha nessun cappellino nel gioco può effettuare tre tiri. Se si ottiene un 6 si può entrare con una nuova pedina o continuare con un'altra già in gioco. Se si arriva in una casellina occupata da un cappellino avversario lo si farà prigioniero coprendolo col proprio cappellino. I cappellini prigionieri continuano il percorso e verranno liberati e rimessi ai rispettivi punti di partenza quando si è giunti all'ultimo banco del proprio traguardo.

Se un cappellino viene fatto prigioniero da un avversario il giocatore tenterà di liberarlo inseguendolo con un altro cappellino e cercherà di coprire quello dell'avversario che lo tiene prigioniero.

Il cappellino viene allora liberato e rimesso nella casellina di partenza, mentre quello dell'avversario rimane prigioniero e continua il percorso.

Negli otto banchi non si possono catturare i cappellini degli avversari.

Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo è riuscito a piazzare i suoi cappellini nelle caselline di arrivo alle quali si può accedere solo con un punteggio esatto.

Due contro due

Si gioca in quattro. I giocatori che siedono uno di fronte all'altro formano una coppia. Si gioca come a «Cappellini» ma con le seguenti varianti:

Caccia al cappello

2–4 giocatori dai 6 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone «Caccia al cappello»
4 x 4 cappellini di diverso colore
1 dado

Scopo del gioco

Ciascun giocatore tenterà di catturare il maggior numero di cappellini e di portarli nella sua tana senza venir fatto prigioniero.

Regole del gioco

Ogni giocatore riceve 4 cappellini di uguale colore che verranno collocati nella tana di uguale colore, punto di partenza e prigione per i cappellini degli avversari. Nella tana non si può venir catturati.

A turno si gettano i dadi e si avanza nella direzione desiderata, ossia verso destra, sinistra, in avanti o indietro, di tante caselline quante sono indicate dal punteggio conseguito.

Ad ogni tiro il giocatore proseguirà con un solo cappellino, non importa quale, tra quelli che ha in gioco.

Un cappellino viene fatto prigioniero se un altro giocatore arriva nella stessa casellina. Il cappellino catturato verrà coperto da quello avversario. Con lo stesso cappellino si potranno catturare più nemici, a patto che ogni volta si arrivi nella casellina occupata da un avversario.

Per portare nella tana i cappellini prigionieri non occorre conseguire un punteggio esatto. Se, ad esempio, mancano due caselline per entrare nel nascondiglio e il giocatore ha conseguito cinque entra nella tana che conta per una mossa, vi lascia i prigionieri e per i due punti che rimangono può uscire con un nuovo cappellino.

Se un giocatore arriva nella tana con più prigionieri tra i quali figurano cappellini del suo colore questi

Oltre ai propri cappellini si possono pure liberare quelli del compagno di gioco. È pure possibile coprire un cappellino del proprio compagno e continuare il percorso senza che questi sia costretto a ritornare al punto di partenza. Dopo aver gettato il dado si può avanzare con un proprio cappellino o con uno del compagno.

ultimi verranno liberati e rimessi in gioco mentre gli avversari resteranno in prigione. La casellina bruno rappresentano i banchi di sicurezza e possono ospitare fino a tre cappellini o tre pile di cappellini, che non potranno venir catturati.

Nelle caselline blu possono entrare più cappellini dello stesso colore. Se arriva un cappellino di diverso colore tutti i cappellini che vi si trovano verranno fatti prigionieri.

Chi consegue 6 potrà effettuare un secondo tiro.

Fine del gioco

Si può vincere in due modi. I giocatori dovranno accordarsi su una delle due possibilità all'inizio della partita.

- **Attacco:** vince la partita chi riesce a catturare il maggior numero di cappellini avversari. La partita è finita quando rimangono in gioco cappellini di un solo colore e tutti gli altri sono prigionieri.
- **Difesa:** vince il giocatore che ha in gioco i cappellini del suo colore. In questo caso i cappellini catturati non hanno alcuna importanza.

Il gioco delle parti (parziale)

Si gioca secondo le regole poc'anzi esposte con la seguente variante: se i giocatori sono 4 formano due coppie. Ogni giocatore gioca individualmente e muove i proprie cappellini secondo il punteggio conseguito. I due giocatori che giocano in coppia catturano esclusivamente i cappellini della coppia avversaria. Ogni giocatore può liberare oltre ai suoi cappellini anche quelli del compagno e restituirglieli. La partita viene vinta da una coppia e non da un singolo partecipante.

Il gioco delle parti (totale)

Si gioca secondo le regole del gioco delle parti con la sola differenza che ad ogni giro si possono muovere anche i cappellini del compagno.

Se ad esempio una coppia ha scelto i cappellini gialli

e blu, il giocatore che ha i cappellini blu può muovere un cappellino giallo se lo ritiene opportuno.

Gara della torre

Si gioca secondo le regole del gioco delle parti con la sola differenza che nessun cappellino che entra in gioco può più ritornare nella tana, nemmeno per

portarvi i cappellini avversari catturati. Al termine della partita rimane quindi una sola torre formata da tutti gli altri cappellini, il cui proprietario vince la partita.

Giochi originali editi per gentile concessione delle Edizioni Otto Maier, Ravensburg.

Gioco del re

Gioco a dadi per un numero a piacere di giocatori dai 4 anni in su

Materiale di gioco

Cartellone

1 pedina per giocatore

1 dado

I giocatori scelgono la propria pedina e lanciano a turno il dado. Inizia dalla casellina **1** chi consegue il punteggio più alto. Se più giocatori conseguono il punteggio più alto, continueranno a lanciare il dado finché uno consegue il maggior punteggio.

Attenzione ora a che cosa succede se si arriva nelle seguenti caselline:

- 5** Globi scappa: ritorni alla casellina **1**.
- 6** Il ponte conduce più in fretta al traguardo e inoltre non ti bagni i piedi: prosegui fino a **12**.
- 9** Ohimè! Globi incontra un orso! Indietreggi di tante caselline secondo il punteggio conseguito.
- 14** Fai un salto in lungo: prosegui fino a **16**.
- 18** Quale chiave va bene? Globi trova quella giusta dopo alcuni tentativi. Salti 1 giro.
- 19** Globi può finalmente riposarsi: salti 2 giri.
- 23** Globi coglie su un prato fiori protetti! È proibito e per penitenza indietreggi di tante caselline secondo il punteggio conseguito.
- 27** A cavallo si avanza più in fretta! Prosegui secondo il punteggio conseguito.
- 31** Un sorso d'acqua fresca è un sollievo! Lancia nuovamente il dado.
- 32** Globi trova una scorciatoia. Prosegui fino alla casellina **34**.
- 36** Ora Globi avanza con un balzo. Prosegui secondo il punteggio conseguito.
- 41** Che sfortuna! Devi aspettare e far passare tutti gli altri giocatori. Se sei l'ultimo devi ritornare alla casellina **28**.
- 42** Globi si perde nel labirinto: ritorna alla casellina **30**.
- 45** Che paura, un drago! Devi scappare e indietreggi secondo il punteggio conseguito.
- 50** Ahi che male! Il cane ha morso Globi nel fondo dei pantaloni. Ritorna alla casellina **48**!
- 52** Catturato! Per pena devi saltare 2 giri.
- 54** Globi fa un volo in basso: ritorna alla casellina **34**.
- 58** Globi è scivolato e cade dal tetto della torre: ritorna alla casellina di partenza.
- 59** Globi viene portato direttamente al castello alla casellina **63**. Hai vinto la partita!
- 63** Devi raggiungere il castello con un punteggio esatto. Se il punteggio è maggiore devi indietreggiare dei punti in più. Chi per primo arriva al castello vince la partita ed è incoronato re.

Mulinello – Tria

Gioco da tavolo per 2 giocatori dai 8 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone di gioco
2 x 9 pedine in due colori

Mulinello o Tria è certamente uno dei giochi più vecchi. Ogni giocatore riceve nove pedine che si posano alternativamente (un giocatore dopo l'altro) sui punti dove le linee si incrociano o si incontrano. Scopo del gioco è disporre tre pedine dello stesso colore su una linea retta in modo da formare una tria. Chi ha una tria può mangiare una pedina all'avversario, non però una che faccia parte di una tria. Quando si sono disposte tutte le pedine si comincia a spostarle da un punto all'altro. Mettendo o spostando le pedine si cerca naturalmente di fare il maggior numero di trie per poter mangiare ogni volta una pedina all'avversario. Se una tria è aperta e l'avversario non la chiude, si può mangiare una pedina dalla tria aperta. Se ci sono due trie abbinate in modo che aprendo una se ne chiude un'altra, questo si ha una tria a mulinello.

Quando un giocatore ha solo tre pedine può saltare, vale a dire che può spostare le sue pedine su qualunque punto libero della tavola.

Se un giocatore rimane con due pedine ha perso, così pure deve dichiararsi vinto il giocatore le cui pedine sono immobilizzate.

Mulinello a salto

Si gioca secondo le regole del tradizionale mulinello o tria.

L'unica differenza consiste nel fatto che i giocatori dopo aver collocato le pedine non muoveranno ma dovranno saltare come se si trattasse del cavallo nel gioco degli scacchi, ossia: due caselline in avanti e una laterale, oppure una casellina in avanti a due laterali. Si può saltare sopra le proprie pedine o quelle dell'avversario a patto che la casellina di arrivo sia libera.

È permesso una sola volta superare un angolo con una mossa. Anche con questa variante si dovrà cercare di formare una tria per mangiare una pedina all'avversario. Il giocatore che è rimasto con tre sole pedine potrà saltare dove vuole come nel tradizionale gioco al mulinello.

Viaggio in Svizzera

Per 2-4 giocatori dai 4 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone
4 pedine in legno
1 dado a colori
1 dado con punteggi

Il gioco

Partendo da Basilea, il viaggio prosegue alla volta di Thun, Berna e Ginevra e successivamente, passando per Briga, verso Spiez e Andermatt. Si arriva a Lugano e da lì, passando per Coira, verso San Gallo, poi Sciaffusa, Zurigo e si giunge nuovamente a Basilea. Durante l'avvincente viaggio, i giocatori conosceranno la Svizzera. Vince chi giunge per primo a Basilea.

Preparativi

Il cartellone viene posto al centro del tavolo. I giocatori scelgono una pedina che verrà posta nella casellina di partenza a Basilea.

I più piccoli usano il dado a colori.

I giocatori stabiliscono chi inizia, lanciando il dado

rosso	=	si avvanza per 6 località
verde	=	per 3
rosa	=	per 1
blu	=	si indietreggia per 3 località
giallo	=	per 2
arancione	=	si salta un giro

Se si giunge su una stella (luogo di attrazione o gita), si lancia di nuovo il dado.

Vince il giro della Svizzera chi arriva per primo a Basilea. Non importa se con l'ultimo colore conseguito si prosegue oltre Basilea.

I più grandicelli giocano col dado coi punti.

Si lancia il dado a turno e inizia il gioco chi per primo consegue sei. Lancia nuovamente il dado e da Basilea prosegue verso Balstahl. Tocca poi al giocatore alla sua destra e così via.

Se si arriva in una località con una stella si hanno le seguenti situazioni:

Friborgo

Vuoi andare a pesca e prosegui fino a Neuchâtel.

Bienne

Vuoi fare una gita in battello fino all'isola di S. Pietro. Prosegui con la pedina fino alla casellina dell'isola di S. Pietro e salti 1 giro.

Losanna

Fai una gita fino a Vevey. Prosegui quindi fino a Vevey e salti 2 giri.

Martigny

Fai un giro in elicottero in montagna alla volta di Andermatt. Prosegui quindi fino ad Andermatt.

Briga

Il viaggio prosegue verso Zermatt dove rimarrai impressionato dalla vista del Cervino. Sposta quindi la pedina nella casellina di Zermatt e salti 1 giro.

Interlaken

Indimenticabile è il panorama che si gode dalla Jungfrau. Sposta la tua pedina sullo Jungfrauoch e salti 2 giri.

Meiringen

Ti sei perso e fai ritorno a Thun.

Passo Grimsel

Fai una gita a Faido. Prosegui quindi fino a Faido.

Bellinzona

Hai di nuovo voglia di fare una gita. Con il postale raggiungi il passo del S. Bernardino.

St. Moritz

Dopo aver fatto una spericolata discesa con la slitta e una bella gita a Muottas Muragl, decidi di intraprendere qualcosa di nuovo. Lancia il dado ancora 1 volta.

Zernez

Nel Parco nazionale rimani impressionato! Ammiri stambecchi, camosci e marmotte. Sposta la tua pedina nella casellina del Parco nazionale e lancia il dado 2 volte.

Davos

La discesa di Parsenn con gli sci fino a Klosters è indimenticabile! Salta 1 giro e continui partendo da Klosters.

Coira

Fai una gita di un giorno fino a Flims. Prosegui quindi fino a Flims e salti 2 giri.

Sargans

Vuoi fotografare il castello di Sargans dal punto più bello. Salti 1 giro.

Ziegelbrücke

Dopo un'avvincente escursione in montagna sul Claridenstock ti incontri con amici a Rorschach per fare il bagno nel lago. Sposta la tua pedina sul Claridenstock e di lì direttamente a Rorschach.

San Gallo

Sul Säntis c'è una festa folcloristica e vuoi assolutamente vederla. Salti 1 giro.

Kreuzlingen

Dopo esserti rinfrescato nel Lago di Costanza, prosegui il viaggio. Sposta la pedina nella casellina di Zugo.

Zurigo

Prendi l'aereo e vai direttamente a Basilea. Hai vinto il giro della Svizzera!

Gersau

Con la cremagliera vai sul Rigi e scendi poi a piedi alla volta di Svitto. Sposta la pedina nella casellina di Svitto.

Lucerna

Dopo una gita sul Lago dei Quattro Cantoni, vuoi vedere il panorama dalla sommità del Bürgenstock. Metti la tua pedina sul Bürgenstock e salti 1 giro.

Olten

Hai dimenticato lo zaino a Baden: ritorna a Baden a prenderlo.

Fine del gioco

Vince chi per primo arriva a Basilea anche con un punteggio eccedente.

Gioco dell'isola

Per 2–6 bambini dai 4 anni in su

Materiale di gioco:

Cartellone

1 pedina per ciascun giocatore

1 dado a colori

Chi riesce a raggiungere per primo il cerchio grigio centrale, lungo i sei cerchietti colorati che si trovano dalla parte del giocatore?

Il gioco

Si mette il cartellone in tavola. I giocatori scelgono una pedina e la collocano **davanti** al cerchietto rosa della fila che si trova vicino al giocatore. Si lancia il dado colorato e chi per primo consegue rosa colloca la sua pedina **sul** suo cerchietto rosa. I giocatori successivi invece collocano la figura sul cerchietto col colore uguale a quello conseguito col dado. Gli altri giocatori, quindi, non devono conseguire col dado il colore rosa, ma collocano la pedina direttamente sul cerchietto di colore uguale a quello ottenuto col dado, anche se, in questo caso, vengono saltati cerchietti.

Il cerchietto grande, color grigio, al centro, si può raggiungere dall'ultimo cerchietto della propria fila. Da qui, chi consegue rosa raggiunge il cerchio centrale grigio e vince la partita.

Gioco «Memo»

Numero di giocatori a piacere dai 4 anni in su

Materiale di gioco:

24 cartine illustrate (12 coppie di cartine)

Scopo del gioco

Formare il maggior numero di coppie di carte per vincere la partita.

Preparativi

Le carte vengono disposte sul tavolo con la figura coperta e mescolate bene. Si possono lasciare alla rinfusa oppure disporle a forma di quadrato o rettangolo.

Il gioco

Al suo turno un giocatore scopre due carte e le mostra ai giocatori. Se le due carte formano una coppia, ossia hanno le stesse figure, il giocatore tiene le carte e può scoprirne altre due. Potrà continuare a scoprire carte, finché riesce a formare coppie. Se invece scopre due carte diverse, dovrà girarle e lasciarle allo stesso posto dove si trovavano. Tocca poi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore scopre l'ultima coppia di carte. Successivamente i giocatori impileranno le carte e vince la partita chi ha la pila più alta.