

Spitz[®] pass auf!

Loulou, fais attention!
Attenti al cane!



DEUTSCH

Spitz pass auf!



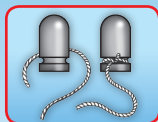
Bei diesem
Spieleklassiker
heißt es flink sein!
Denn schneller als
gedacht, ist man
sonst gefangen.

Inhalt

- 6 Holzfiguren
- 1 Spielplan
- 6 Schnüre
- 2 Würfel
- 1 Becher
- 36 Chips

Spielvorbereitung

Bevor ihr
„Spitz pass auf!“
zum ersten Mal
spielt, befestigt
ihr an jeder
Holzfigur eine Schnur.



Zu Beginn jedes Spiels legt
ihr den runden Spielplan in die
Mitte. Jeder Spieler erhält 6
Chips und legt sie vor sich ab.
Ein Spieler bekommt zusätzlich
den Becher und den Zahlenwürfel
(Den Farbwürfel benötigt ihr
für diese Variante nicht). Alle
anderen Spieler nehmen sich
eine Holzfigur, stellen sie in die
Mitte des Spielplans und halten
ihr Schnurende fest.

Spielverlauf

Der Spieler, der den Becher hat,
würfelt.

Zeigt der Würfel oder ,
müssen alle anderen Spieler
schnell versuchen, ihre Figuren
vom Spielplan wegzuziehen.
Der Spieler, der gewürfelt hat,
versucht hingegen, möglichst
viele Figuren auf dem Spielplan
mit dem Becher zu fangen.

Jeder Spieler, dessen Figur auf
dem Spielplan gefangen wurde,
gibt einen seiner Chips ab. Konn-
te der Spieler mit dem Becher
keine Figur fangen, muss er einen
Chip abgeben. Abgegebene Chips
kommen aus dem Spiel.

Zeigt der Würfel , , oder
, passiert nichts. Zieht aber ein
Spieler irrtümlich an seiner Figur,
muss er einen Chip abgeben. Irrt
sich der Spieler mit dem Becher
und berührt mit dem Becher den
Spielplan, muss er einen Chip
abgeben.

Sobald ein Spieler einen Chip ab-
geben musste, wechseln Becher
und Würfel im Tausch gegen die
Holzfigur des linken Sitznachbarn
den Besitzer. Und weiter geht es!

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein
Spieler keine Chips mehr hat. Der
Spieler, der jetzt noch die meisten
Chips hat, gewinnt.

Spielvariante für jüngere Kinder

Jüngere Kinder, die noch nicht
zählen können, verwenden
den Farbwürfel. Anstelle der
Augenzahlen und wer-
den zwei Farben vereinbart.
Ansonsten gilt die Spielregel
wie oben beschrieben.

Loulou, fais attention !

FRANÇAIS



Pour ce jeu classique, il faut faire preuve de rapidité ! Sinon, on est pris plus vite qu'on ne le pense.

Contenu

- 6 pions en bois
- 1 planche de jeu
- 6 ficelles
- 2 dés
- 1 godet
- 36 jetons

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, une ficelle est attachée autour de chaque pion en bois.



Au début de chaque partie, la planche de jeu est étalée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 6 jetons qu'il place devant lui. Un des joueurs reçoit en plus le godet et le dé chiffré. Le dé de couleur n'est pas utilisé pour cette variante. Tous les autres joueurs choisissent un pion en bois, le placent au milieu de la planche de jeu et en retiennent l'extrémité de la ficelle.

Déroulement du jeu

Le joueur ayant le godet lance le dé.

Si le dé indique un ou un , chacun des autres joueurs doit rapidement enlever son pion de la planche de jeu en tirant sur sa ficelle. Le joueur qui vient de lancer le dé, essaie par contre d'attraper le plus de pions possibles sur la planche de jeu, à l'aide du godet.

Chaque joueur dont le pion a été attrapé sur la planche de jeu donne l'un de ses jetons.

Si le joueur en possession du godet n'arrive pas à attraper un seul pion, c'est à lui de se défaire d'un jeton. Les jetons donnés sont retirés du jeu.

Si ni un , ni un n'est tiré, il ne se passe rien ! Si un joueur tire par erreur sur la ficelle de son pion, il doit alors se défaire d'un jeton. Si le joueur en possession du godet se trompe et retourne le godet sur la planche de jeu sans attraper de pion, il doit alors se défaire d'un jeton.

Dès qu'un joueur a été obligé de se défaire d'un jeton, il prend possession du godet et du dé et remet en échange son pion au joueur assis à sa gauche. Et ainsi de suite !

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur n'a plus aucun jeton. C'est le joueur possédant encore le plus de jetons qui remporte la partie.

Variante de jeu pour les plus jeunes joueurs

Les enfants ne sachant pas encore compter utilisent le dé de couleur. À la place des chiffres et ils conviennent de deux couleurs. Sinon, les règles du jeu restent comme préalablement décrites.

ITALIANO



Attenti al cane!

Un gioco classico che richiede prontezza di riflessi! Perché in un batter d'occhio si può essere catturati.

Contenuto

- 6 pedine di legno
- 1 plancia di gioco
- 6 cordoncini
- 2 dadi
- 1 bicchiere
- 36 gettoni colorati

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, fissare un cordoncino a ciascuna pedina di legno.



All'inizio di ogni partita, mettere la plancia di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore riceve 6 gettoni e li dispone davanti a sé. Uno dei giocatori prende anche il bicchiere e il dado numerato. Il dado colorato non si utilizza in questa variante di gioco. Tutti gli altri giocatori scelgono una pedina di legno, la mettono al centro della plancia di gioco e tengono saldamente in mano l'estremità del cordoncino.

Svolgimento del gioco

Il giocatore con il bicchiere tira il dado.

Se il risultato è o , tutti i giocatori devono ritirare velocemente le proprie pedine dalla plancia di gioco. Il giocatore che ha tirato il dado, cerca invece di catturare il maggior numero di pedine sulla plancia di gioco utilizzando il bicchiere.

Il giocatore la cui pedina è stata catturata sulla plancia di gioco, perde un gettone.

Se il giocatore con il bicchiere non riesce a catturare nemmeno una pedina, sarà lui stesso a perdere un gettone. I gettoni persi vengono esclusi dal gioco.

Se non esce né né , non accade nulla! Se però un giocatore tira erroneamente il cordoncino della propria pedina, perde un gettone. Se il giocatore con il bicchiere sbaglia e con questo tocca erroneamente la plancia di gioco, perde un gettone. Non appena uno dei giocatori perde un gettone, il bicchiere e il dado passano al giocatore alla sua sinistra in cambio della sua pedina. E il gioco continua!

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori resta senza gettoni. A quel punto vince il giocatore che è rimasto con il maggior numero di gettoni.

Variante per i più piccoli

I bambini più piccoli che non sanno ancora contare, utilizzeranno il dado colorato. Al posto del numero e del numero , si stabiliranno due colori. Per il resto, valgono le regole sopra descritte.

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de, www.schmidtspiele-shop.de

© „Spitz pass auf!“ registered trademark, Schmidt Spiele

