



Art. Nr. 12228

Follow us on:



## Games Collection 4 Friends

*Game instruction*

## Spielesammlung 4 Friends

*Spielanleitung*

## Collection de jeux 4 Friends

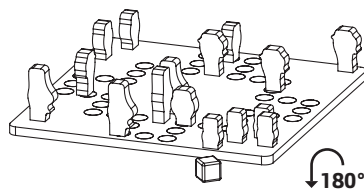
*Règle du jeu*

## Collezione di giochi 4 Friends

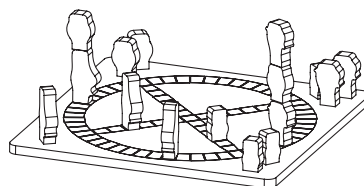
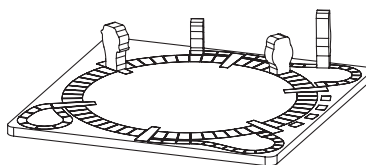
*Istruzioni di gioco*

## Colección de juegos 4 Friends

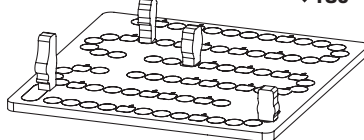
*Instrucciones de juego*



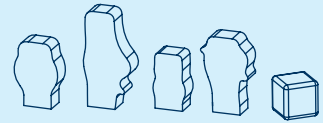
180°



180°

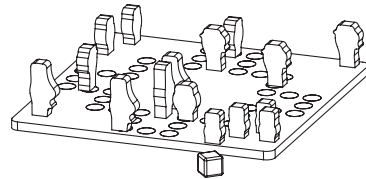


Legler OHG small foot company  
Achmer Straße 7  
27755 Delmenhorst / Germany  
[www.small-foot.de](http://www.small-foot.de)

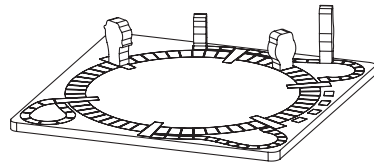


Art. Nr. 12228

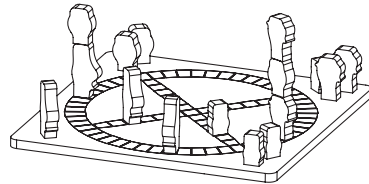
**EN** Ludo 4 Friends - Game instruction  
**DE** Ludo 4 Friends - Spielanleitung  
**FR** Ludo 4 Friends - Règle du jeu  
**IT** Ludo 4 Friends - Istruzioni di gioco  
**ES** Ludo 4 Friends - Instrucciones del juego



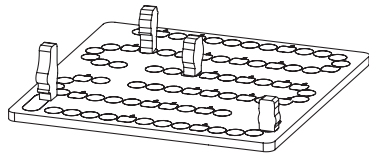
**EN** Horse Racing 4 Friends - Game instruction  
**DE** Pferderennen 4 Friends - Spielanleitung  
**FR** Course de chevaux 4 Friends - Règle du jeu  
**IT** Corsa di cavalli 4 Friends - Istruzioni di gioco  
**ES** Carrera de caballos 4 Friends - Instrucciones del juego

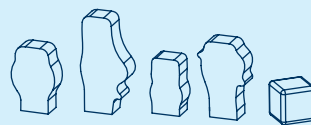


**EN** Stacking Animals 4 Friends - Game instruction  
**DE** Stapeltiere 4 Friends - Spielanleitung  
**FR** Empiler des animaux 4 Friends - Règle du jeu  
**IT** Animali da impilare 4 Friends - Istruzioni di gioco  
**ES** Apilar animales 4 Friends - Instrucciones del juego



**EN** Ladders Game 4 Friends - Game instruction  
**DE** Leiterspiel 4 Friends - Spielanleitung  
**FR** Jeu d'échelle 4 Friends - Règle du jeu  
**IT** Gioco delle scale 4 Friends - Istruzioni di gioco  
**ES** Juego de la escalera 4 Friends - Instrucciones del juego





Art. Nr. 12228

### EN Ludo 4 Friends - Game instruction

#### Game instructions:

Aim of the game is to circle the game track and to arrive at the finishing area with each of the 4 game stones first.

In the beginning each player gets 4 game stones of one colour, which he puts on the corresponding coloured fields in the edges of the playing area.

#### Rules of the game:

Every player may dice 3 times. The first player who dices a 6, may start the game. A player must throw a 6 to be able to move a game stone from the starting area onto the starting square. Afterwards he may dice once more and moves the game stone forward to 1 to 6 squares as indicated by the dice. Please play clockwise! When the player throws a 6 he may bring a new game stone onto the starting square until each of

the 4 game stones is on the game track. If all 4 game stones of one colour are on the game track the player may choose any of his game stones to move forward after dicing a 6. Any throw of a six results in another turn. If a player's stone lands on a square containing an opponent's stone, the opponent's stone is captured and returns to the starting area.

Once a stone has completed a circuit of the board it moves up the finishing area of its own colour. The player must throw the exact number to advance to the home square.

The winner is the first player to get all 4 of his game stones onto the finishing area. The next player with all 4 game stones on the finishing area is the second winner and so on. The last player with all 4 game stones on the finishing area may start the next round!

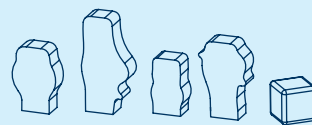
### EN Horse Racing 4 Friends - Game instruction

#### Game instructions:

All animals are welcome in this horse race! Whether „Heinz“ the rooster, „Fritz“ the horse, „Olga“ the cow or „Schippi“ the sheep - each of the four animals can show their talent in the horse race! First, each player chooses an animal and places it on the starting field. The aim of the game is to run down the racecourse as quickly as possible and to be the first to reach the finish. There are several event fields on the racecourse that bring good or bad luck. The event fields are marked in grey. At the first grey field, the animal does not dare to go over the obstacle and has to take another try by doing an extra lap. At the second grey field, the animal makes a super jump and thus moves forward faster. At the third grey field, the animal finds delicious flowers at the side of the path and makes a small diversions through the forest.

At the fourth grey field, the animal dares to cross the water and can thus take a shortcut. At the fifth grey field, the animal gets lost in the forest and only gets back on the right path after a diversion. The goal is reached by a precision landing or by running over the starting field.





Art. Nr. 12228

## EN Stacking Animals 4 Friends - Game instruction

### Game instructions:

There's something going on at the farm! The aim of the game is to catch as many farm animals as possible without being caught. Before the game starts, each player places their chosen four animals in the „stable“. The footprints show where which animal is placed. The dice are rolled in turns. According to the number on the dice, the player may move the piece to the right, left, forwards or backwards. However, it is not allowed to change the direction or the playing piece during a turn. The player moves the piece according to the number on the dice. If he crosses a square on which an opponent's animal is already standing, he captures the piece. For that he places his playing piece on the captured animal. Depending on the position of the opponent's pieces, the player can, with a bit of luck, catch more animals in the same turn, as long as the number on the dice brings him to the corresponding field. The task now is to bring the captured animals into the player's own „stable“ as quickly as possible so that they do not escape. You do not have to roll the exact number of dice to get into the „stable“. If

the number of dice rolled is higher than the number of squares leading to the „stable“, the player can first bring his captured animals into the „stable“ and then return to the playing field with his own animal and bet the number of dice still open. This means that the player's own game pieces do not have to remain in the stable, but can be used again in the game. Several pieces of the same player can be placed on the white squares. If, however, one of the opponent's pieces enters the field, he captures all the pieces. The grey fields, on the other hand, are resting zones where the animals are safe. A maximum of three players may stand here with or without captives. The game can end in two different ways. Before the game begins, the players should vote which variant will be played. In the first variant, the winner is the player who has only his or her own game pieces left on the board. In this variant, the number of captives does not matter. In the second variant, the player who has captured the most animals wins. The game ends when only one player's animals are left on the board.

## EN Ladders Game 4 Friends - Game instruction

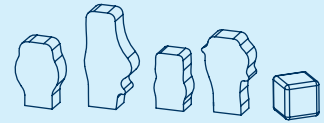
### Game instructions:

The aim of the game is to be the first to move a piece from the starting field to the finish field. At the beginning, each player receives a piece. The game is played in a clockwise direction.

### Rules of the game:

The player with the highest number starts. He rolls the dice again and moves his piece to the corresponding square. If a player comes to a square where a ladder begins, he may follow it to the square where it ends and thus shorten the way to the goal. If, on the other hand, the player reaches the top of a ladder, he must follow it downwards and thus lengthens his path to the finish.

If, by rolling the dice, a player reaches a square on which there is already the piece of someone else, the piece is hit and placed back on the starting square. The player who is the first to move his piece from the starting field to the finish field, he wins. The next player is second and the one after that is third. The last player may start rolling the dice in the next game.



Art. Nr. 12228

## DE Ludo 4 Friends - Spielanleitung

### Spielanleitung:

Ziel ist es, mit seinen Spielfiguren jeweils einmal das Spielfeld auf dem Pfad zu umlaufen und als Erster alle seine vier Figuren auf die eigenen Zielfelder (Heimfelder) zu bringen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler vier Spielfiguren einer Farbe, die auf die entsprechenden bunten Flächen in den Ecken des Spielbretts gestellt werden. Wer als Erster eine 6 gewürfelt hat, darf mit dem Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### Spielregeln:

Jeder Spieler darf dreimal würfeln, um eine seiner Spielfiguren mit einer gewürfelten Sechs ins Spiel zu bringen. Danach darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, um die Spielfigur von diesem Startplatz entsprechend der gewürfelte Zahl wegzusetzen. Bei jeder nun folgenden Sechs wird eine weitere Spielfigur eingesetzt und weitergezogen, bis alle vier Spielfiguren im Spiel sind.

Befinden sich alle vier Figuren einer Farbe im Spiel, darf von nun an bei einer Sechs eine beliebige eigene Spielfigur auf dem Pfad weitergesetzt und anschließend erneut gewürfelt werden. Kommt eine Spielfigur auf das Feld einer gegnerischen Figur, so wird die entsprechende Figur herausgeworfen und muss wieder zurück in ihre Ecke des Spielbretts.

Schafft es eine Figur bis zu seinen Zielfeldern (Heimfeldern) vorzurücken, so kann sie dorthin nur mit der passenden, gewürfelten Augenzahl auf ein freies Feld gelangen.

Gewonnen hat der Spieler, der alle vier Spielfiguren zuerst auf den Zielfeldern (Heimfeldern) platziert hat. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.

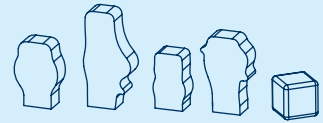
## DE Pferderennen 4 Friends - Spielanleitung

### Spielregeln:

Bei diesem Pferderennen sind alle Tiere herzlich willkommen! Ob „Heinz“ der Hahn, „Fritz“ das Pferd, „Olga“ die Kuh oder „Schippi“ das Schaf – jedes der vier Tiere kann beim Pferderennen sein Talent unter Beweis stellen! Zunächst sucht sich jeder Spieler ein Tier aus und platziert dieses auf das Startfeld. Ziel des Spiels ist es, möglichst zügig die Rennbahn abzulaufen und als Erstes das Ziel zu erreichen. Auf der Pferderennbahn gibt es einige Ereignisfelder, die Glück oder auch Pech mit sich bringen. Die Ereignisfelder sind grau gekennzeichnet. Beim ersten grauen Feld traut sich das Tier nicht über das Hindernis und muss nochmal Anlauf nehmen, indem es eine Extrarunde dreht. Beim zweiten grauen Feld macht das Tier einen Sprung und kommt so schneller voran.

Beim dritten grauen Feld findet das Tier leckere Blumen am Wegrand und macht einen kleinen Umweg durch den Wald. Beim vierten grauen Feld traut sich das Tier durchs Wasser und kann so eine Abkürzung nehmen. Beim fünften grauen Feld verirrt das Tier sich im Wald und kommt erst nach einem Umweg wieder auf den richtigen Weg. Das Ziel wird durch eine Punktlandung oder durch das Überlaufen des Startfeldes erreicht.





Art. Nr. 12228

## DE Stapeltiere 4 Friends - Spielanleitung

### Spielanleitung:

Auf dem Bauernhof ist was los! Ziel des Spiels ist es, so viele Bauernhoftiere wie möglich zu fangen, ohne selbst gefangen zu werden. Bevor das Spiel startet, stellt jeder Spieler seine ausgewählten vier Tiere in den „Stall“. Die Fußabdrücke zeigen, wo welches Tier aufgestellt wird. Reihum wird mit dem Würfel gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl darf der Spieler die Spielfigur nach rechts, links, vor- oder rückwärts setzen. Allerdings darf nicht während eines Spielzuges, die Richtung oder die Spielfigur gewechselt werden. Der Spieler setzt die Spielfigur gemäß der gewürfelten Augenzahl. Kommt er dabei über ein Feld, auf dem bereits ein Tier des Gegners steht, so hat er die Spielfigur gefangen. Dafür stellt er seine Spielfigur auf das gefangene Tier. Je nach Position der gegnerischen Spielfiguren, kann der Spieler mit etwas Glück im gleichen Spielzug weitere Tiere fangen, insofern die gewürfelte Augenzahl ihn bis zum entsprechenden Feld bringt. Jetzt gilt es, die gefangenen Tiere möglichst schnell in den eigenen „Stall“ zu bringen, damit sie nicht ausbüxen. Um in den „Stall“ zu gelangen, muss nicht die exakte

Augenzahl gewürfelt werden. Ist die Augenzahl höher, als die Felder zum „Stall“, kann der Spieler erst seine gefangenen Tiere in den „Stall“ bringen und mit seinem eigenen Tier wieder auf das Spielfeld zurück kehren und die noch offene Augenzahl setzt. Dadurch müssen die eigenen Spielfiguren nicht im Stall bleiben, sondern können wieder im Spiel eingesetzt werden. Auf den weißen Feldern können mehrere Spielfiguren des gleichen Spielers stehen. Kommt hingegen eine Spielfigur des Gegners auf das Feld, so darf er alle Figuren fangen. Auf den grauen Feldern befindet sich eine Ruhezone, wo die Tiere in Sicherheit sind. Hier dürfen maximal drei Spieler mit oder ohne gefangenen Tieren stehen. Das Spiel kann auf zwei unterschiedliche Weisen enden. Vor Spielbeginn sollten die Spieler abstimmen, welche Variante gespielt wird. Bei der ersten Variante ist derjenige Spieler der Gewinner, dessen Figuren als Erstes alleine auf dem Spielbrett stehen. Bei dieser Variante spielt die Anzahl der Gefangenen keine Rolle. Bei der zweiten Variante gewinnt der Spieler, der die meisten Tiere gefangen hat. Das Spiel endet, wenn auf dem Spielfeld nur noch die Tiere eines Spielers stehen.

## DE Leiterspiel 4 Friends - Spielanleitung

### Spielanleitung:

Ziel des Spiels ist es, als Erstes seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld gezogen zu haben. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Spielfigur. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

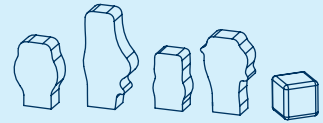
### Spielanleitung:

Alle Spieler würfeln einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Er würfelt erneut und zieht seinen Spielstein auf das entsprechende Feld. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine Leiter beginnt, so darf er ihr auf das Feld folgen, auf dem sie endet und so den Weg zum Ziel

verkürzen.

Kommt ein Spieler hingegen an das obere Ende einer Leiter, so muss er ihr abwärts folgen und so seinen Weg zum Ziel verlängern. Erreicht ein Spieler durch würfeln ein Feld, auf dem sich bereits ein Spielstein befindet, so wird dieser geschlagen und wieder auf das Startfeld zurückgesetzt. Schafft es ein Spieler, als Erstes seinen Spielstein vom Startfeld zum Zielfeld zu bewegen, so hat der Spieler gewonnen. Der nächste Spieler ist Zweiter und der danach Dritter. Der letzte Spieler darf beim nächsten Spiel mit dem Würfeln beginnen.





Art. Nr. 12228

## FR Ludo 4 Friends - Règle du jeu

### Instructions du jeu:

Le but du jeu est de faire un tour complet de l'aire de jeu, et d'être le premier à ramener tous ses 4 pions à la maison.

Au début, chaque joueur reçoit 4 pions d'une même couleur. Ces pions sont placés sur les grandes espaces colorés de la couleur correspondante dans les coins du plateau de jeu. Celui qui fait en premier un 6 commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Règles du jeu:

Chaque joueur a le droit de lancer le dé 3 fois et ainsi pouvoir mettre en jeu 1 de ses pions avec un 6 lancé. Ensuite, il a le droit de lancer le dé une autre fois pour avancer son pion du champ de départ.

A chaque fois qu'un joueur lance le dé et il joue le 6, il doit mettre en jeu un nouveau pion et l'avancer,

jusqu'à ce que tous les 4 pions se trouvent sur le plateau de jeu. Quand tous les 4 pions d'une couleur sont en jeu (se trouvent sur le plateau de jeu), on peut avancer un pion de son choix en jouant le 6. Ensuite on lance le dé encore une fois. Quand un pion arrive sur un champ où se trouve déjà un pion adverse, il a le droit de le jeter dehors. Ce pion est ainsi remis en sa place de départ dans le coin du plateau de jeu.

Quand un pion avance jusqu'à ses cases de la maison, on peut seulement y rentrer et mettre son pion sur un champ libre avec le correct nombre de points sur le dé.

Le vainqueur est le joueur qui arrive en premier à placer tous ses 4 pions sur ses cases de la maison. Le joueur qui y arrive ensuite est second, et celui d'après le troisième. Le dernier commence le prochain jeu.

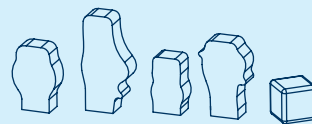
## FR Course de chevaux 4 Friends - Règle du jeu

### Instructions du jeu:

Tous les animaux sont les bienvenus dans cette course de chevaux ! Que ce soit „Heinz“ le coq, „Fritz“ le cheval, „Olga“ la vache ou „Schippi“ le mouton, chacun des quatre animaux peut prouver son talent dans la course de chevaux ! Tout d'abord, chaque joueur choisit un animal et le place sur le terrain de départ. Le but du jeu est de courir sur l'hippodrome le plus rapidement possible et d'être le premier à atteindre l'arrivée. Sur l'hippodrome, il y a des champs d'épreuves qui portent chance ou malchance. Les champs d'événement sont marqués en gris. Au premier champ gris, l'animal n'ose pas franchir l'obstacle et doit prendre un nouvel élan en faisant un tour supplémentaire. Au deuxième champ gris, l'animal fait un super saut et avance donc plus vite.

Au troisième champ gris, l'animal trouve de délicieuses fleurs sur le bord du chemin et fait un petit détour par la forêt. Au quatrième champ gris, l'animal ose traverser l'eau et peut prendre un raccourci. Au cinquième champ gris, l'animal se perd dans la forêt et ne retrouve le bon chemin qu'après un détour. Le but est atteint par un atterrissage de précision ou en courant sur le terrain de départ.





Art. Nr. 12228

## FR Empiler des animaux 4 Friends - Règle du jeu

### Instructions du jeu:

Il se passe quelque chose à la ferme ! Le but du jeu est d'attraper le plus grand nombre possible d'animaux de la ferme sans se faire attraper soi-même. Avant le début de la partie, chaque joueur place les quatre animaux de son choix dans la „grange“. Les empreintes montrent où chaque animal doit être placé. Les dés sont lancés à tour de rôle. En fonction du chiffre indiqué sur le dé, le joueur peut déplacer la pièce de jeu vers la droite, la gauche, l'avant ou l'arrière. Cependant, il n'est pas permis de changer la direction ou la pièce de jeu pendant un tour. Le joueur déplace la pièce en fonction du nombre de dés lancés. Si le joueur traverse un terrain sur lequel se trouve déjà un animal de l'adversaire, il capture la pièce. En retour, il place sa pièce sur l'animal capturé. En fonction de la position des pièces de l'adversaire, le joueur peut, avec un peu de chance, attraper plus d'animaux dans le même tour, à condition que le numéro du dé l'amène sur le terrain correspondant. Vous devez maintenant amener les animaux capturés dans votre propre „écurie“ le plus rapidement possible afin qu'ils ne s'échappent pas. Pour entrer dans l'écurie, il n'est pas nécessaire de lancer le nombre exact de dés. Si

le nombre de dés lancés est supérieur au nombre de cases menant à l'étable, le joueur peut d'abord amener ses animaux capturés dans l'étable, puis revenir sur le terrain de jeu avec son propre animal et miser le nombre de dés encore ouverts. Cela signifie que les pièces de jeu du joueur ne doivent pas rester dans l'écurie, mais peuvent être réutilisées dans le jeu. Plusieurs pièces du même joueur peuvent être placées sur les cases blanches. Si, toutefois, une des pièces de l'adversaire entre sur le terrain, il peut capturer toutes les pièces. Sur les champs gris, en revanche, il y a une zone de repos où les animaux sont en sécurité. Un maximum de trois joueurs peut se tenir ici, avec ou sans prisonniers. Le jeu peut se terminer de deux manières différentes. Avant le début de la partie, les joueurs doivent voter pour choisir la variante à jouer. Dans la première variante, le gagnant est le joueur qui n'a plus que ses propres pièces de jeu sur le plateau. Dans cette variante, le nombre de prisonniers n'a pas d'importance. Dans la deuxième variante, le joueur qui a capturé le plus d'animaux gagne. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que les animaux d'un seul joueur sur le plateau.

## FR Jeu d'échelle 4 Friends - Règle du jeu

### Instructions du jeu:

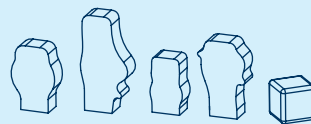
Le but du jeu est d'être le premier à avoir déplacé son pion du terrain de départ au terrain cible. Au début, chaque joueur reçoit une pièce. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Règle du jeu:

Le joueur avec le nombre le plus élevé commence. Il lance à nouveau les dés et déplace son pion sur la case correspondante. Si un joueur arrive sur une case où commence une échelle, il peut la suivre jusqu'à la case où elle se termine, raccourcissant ainsi le chemin vers le but.

Si, par contre, le joueur atteint le sommet d'une échelle, il doit la suivre vers le bas, ce qui allonge son chemin vers le but. Si un joueur, en lançant les dés, atteint une case sur laquelle se trouve déjà un jeton, le jeton est capturé et replacé sur la case de départ. Si un joueur est le premier à déplacer sa pièce du terrain de départ au terrain cible, il est le gagnant. Le joueur suivant est deuxième et celui d'après est troisième. Le dernier joueur peut commencer à lancer les dés lors de la prochaine partie.





Art. Nr. 12228

## IT Ludo 4 Friends - Istruzioni di gioco

### Istruzioni di gioco:

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere per primi, con le quattro pedine, tutte le caselle della propria „casa“, a completamento dell'intero percorso. Prima di iniziare la partita, ogni giocatore deve posizionare tutte le sue quattro pedine (che presentano tutte lo stesso colore) nell'angolo con il colore corrispondente. Si gioca in senso orario.

### Regole del gioco:

All'inizio della partita, ogni giocatore può lanciare il dado tre volte. Al fine di poter far uscire una delle sue pedine dalla sua postazione, dovrà uscire il numero 6. Nel caso uscisse il numero 6, il giocatore potrà tirare nuovamente i dadi, spostando la propria pedina di tante caselle quante indicate dal dado. Ogni volta che uscirà il numero 6, si potrà far uscire la pedina successiva, fino a che tutte e quattro non saranno sul campo da gioco.

A questo punto, se dovesse uscire di nuovo il numero 6, si potrà far procedere una pedina qualsiasi di 6 caselle. Se una pedina dovesse arrivare a posizionarsi su una casella già occupata da una pedina avversaria, quest'ultima verrà eliminata e dovrà tornare nel proprio angolo colorato di partenza, dovendo ricominciare tutto il percorso daccapo.

Se una pedina raggiunge la propria „casa“/„tana“, ovvero le caselle d'arrivo, potrà entrarci saltando lanciando a sorte il numero esatto affinché possa giungere ad una casella libera. Ha vinto il giocatore che raggiunge tutte le caselle d'arrivo con tutte le sue pedine.

I giocatori che seguono in successione occuperanno il secondo, terzo e quarto posto.

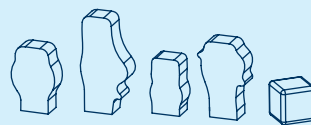
Il giocatore che arriva per ultimo avrà diritto ad iniziare la prossima partita.

## IT Corsa di cavalli 4 Friends - Istruzioni di gioco

### Istruzioni di gioco:

Tutti gli animali sono benvenuti in questa corsa di cavalli! Che si tratti del gallo „Heinz“, del cavallo „Fritz“, della mucca „Olga“ o della pecora „Schippi“ - ognuno dei quattro animali può dimostrare il suo talento nella corsa dei cavalli! Per prima cosa, ogni giocatore sceglie un animale e lo posiziona sul campo di partenza. Lo scopo del gioco è quello di correre lungo l'ippodromo il più velocemente possibile ed essere il primo a raggiungere il traguardo. Nell'ippodromo ci sono alcuni campi con eventi che portano fortuna o sfortuna. I campi dell'evento sono segnati in grigio. Al primo campo grigio l'animale non si fida a superare l'ostacolo, quindi prende la rincorsa facendo un giro in più. Al secondo campo grigio, l'animale fa un super salto e quindi avanza più velocemente.

Al terzo campo grigio, l'animale trova dei fiori deliziosi sul lato del sentiero e fa una piccola deviazione nella foresta. Al quarto campo grigio l'animale trova il coraggio di guardare l'acqua e può prendere una scorciatoia. Al quinto campo grigio, l'animale si perde nella foresta e torna sulla strada giusta solo dopo una deviazione. L'obiettivo si raggiunge con un atterraggio di precisione o correndo sul campo di partenza.



Art. Nr. 12228

## **IT** Animali da impilare 4 Friends - Istruzioni di gioco

### **Istruzioni di gioco:**

In fattoria c'è un gran trambusto! Lo scopo del gioco è quello di catturare il maggior numero possibile di animali da fattoria senza essere a propria volta catturati. Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore posiziona i quattro animali scelti nella „stalla“. Le impronte mostrano dove è collocato ogni animale. I dadi vengono lanciati a turno. A seconda del numero sul dado, il giocatore può spostare il pezzo di gioco a destra, a sinistra, in avanti o indietro. Tuttavia, non è permesso cambiare la direzione o il pezzo da giocare durante un turno. Il giocatore muove il pezzo in base al numero di dadi lanciati. Se il giocatore attraversa un campo su cui si trova già un animale dell'avversario, può catturarne il pezzo, collocando il suo pezzo sull'animale catturato. A seconda della posizione dei pezzi dell'avversario, il giocatore può, con un po' di fortuna, catturare più animali nello stesso turno, purché il numero sul dado lo porti nel campo corrispondente. Ora si dovranno portare gli animali catturati nella propria „stalla“ il più velocemente possibile, in modo che non scappino. Per entrare nella „stalla“, non è necessario lanciare

il numero esatto di dadi. Se il numero di dadi lanciati è superiore al numero di caselle che portano alla „stalla“, il giocatore può prima portare i suoi animali catturati nella „stalla“ e poi tornare sul campo di gioco con il proprio animale e scommettere il numero di dadi ancora aperti. Questo significa che i pezzi di gioco del giocatore non devono rimanere nella stalla, ma possono essere usati di nuovo nel gioco. Più pezzi dello stesso giocatore possono essere piazzati sulle caselle bianche. Se però uno dei pezzi dell'avversario entra in campo, egli può catturare tutti i pezzi. Nei campi grigi, invece, c'è una zona di riposo dove gli animali sono al sicuro. Un massimo di tre giocatori può stare qui con o senza prigionieri. Il gioco può finire in due modi diversi. Prima che il gioco inizi, i giocatori dovrebbero votare su quale variante giocare. Nella prima variante, il vincitore è il giocatore che ha solo i suoi pezzi di gioco rimasti sulla tavola. In questa variante, il numero di prigionieri non ha importanza. Nella seconda variante, il giocatore che ha catturato più animali vince. La partita termina quando solo gli animali di un giocatore sono rimasti sul tabellone.

## **IT** Gioco delle scale 4 Friends - Istruzioni di gioco

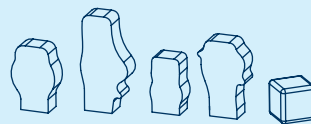
### **Istruzioni di gioco:**

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo a spostare la pedina dal campo di partenza a quello di destinazione. All'inizio, ogni giocatore riceve una pedina. Il gioco si svolge in senso orario.

### **Regole del gioco:**

Il giocatore con il numero più alto inizia. Rilancia i dadi e muove la sua pedina nella casella corrispondente. Se un giocatore arriva in una casella dove inizia una scala, può seguirla fino alla casella dove finisce, accorciando così la strada verso la meta.

Se, invece, il giocatore raggiunge la cima di una scala, deve seguire questa verso il basso, allungando così il suo percorso verso l'obiettivo. Se un giocatore, lanciando i dadi, raggiunge un campo su cui c'è già una pedina, questa verrà colpita e rimessa sul campo di partenza. Se un giocatore riesce a spostare per primo la sua pedina dal campo di partenza a quello di destinazione, vince la partita. Il giocatore successivo è secondo e quello dopo è terzo. L'ultimo giocatore può iniziare a lanciare i dadi nella prossima partita.



Art. Nr. 12228

## ES Ludo 4 Friends - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

El yetiro es que cada jugador dé la metta con todas sus figuras al tablero de juego hasta colocarlas todas en el campo de meta.

Para empezar cada jugador recibe 4 figuras de un color, que tendrá que colocar en el espacio de color que corresponda en su esquina del tablero de juego. El jugador que tira el número 6 puede empezar primero. Se juega en sentido horario.

### Reglas de juego:

Cada jugador puede lanzar los dados hasta tres veces, para obtener un 6 y así poder colocar su figura en la salida. Este mismo jugador debe volver a tirar los dados para mover su figura desde este lugar de inicio tantos espacios como señalan sus dados. Con cada 6 que se obtiene puede colocar cada una de sus

restantes figuras en la salida para luego avanzar, logrando así que todas sus figuras ingresen al juego. Una vez que las 4 figuras de un único color estén en juego, este jugador puede a partir de entonces, con cada 6 que obtenga, mover una figura que el elija y nuevamente volver a lanzar los dados. Si una figura llega a una casilla ocupada por una del tablero del juego.

Cuando el jugador logra llevar una figura hasta su correspondiente campo, sólo la podrá ingresar en éste cuando haya obtenido en los dados el número exacto hasta llegar a la meta.

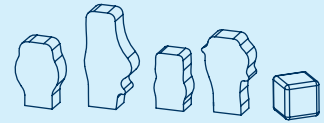
Gana el jugador, que haya llevado cada una de sus 4 figuras a sus correspondiente campos. El siguiente jugador es segundo y el subsiguiente, tercero. El último jugador puede juego tirar primero los dados en el siguiente.

## ES Carrera de caballos 4 Friends - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

¡Todos los animales son bienvenidos en esta carrera de caballos! Ya sea el gallo „Heinz“, el caballo „Fritz“, la vaca „Olga“ o la oveja „Schippi“, cada uno de los cuatro animales puede demostrar su talento en la carrera de caballos. Primero, cada jugador elige un animal y lo coloca en el campo de salida. El objetivo del juego es correr por el hipódromo lo más rápido posible y ser el primero en llegar a la meta. En el hipódromo hay algunos campos de eventos que traen suerte o mala suerte. Los campos de eventos están marcados en gris. En el primer campo gris, el animal no se atreve a superar el obstáculo y tiene que dar otra vuelta extra. En el segundo campo gris, el animal realiza un super salto y así avanza más rápido.

En el tercer campo gris, el animal encuentra unas deliciosas flores al lado del camino y da un pequeño rodeo por el bosque. En el cuarto campo gris el animal se atreve a cruzar el agua y puede tomar un atajo. En el quinto campo gris, el animal se pierde en el bosque y sólo vuelve al camino correcto tras un desvío. La meta se alcanza mediante un aterrizaje de precisión o corriendo sobre el campo de salida.



Art. Nr. 12228

## ES Apilar animales 4 Friends - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

¡Hay mucho alboroto en la granja! El objetivo del juego es capturar el mayor número posible de animales de granja sin ser capturado a su vez. Antes de comenzar el juego, cada jugador coloca los cuatro animales elegidos en el „granero“. Las huellas muestran el lugar en el que se encuentra cada animal. Los dados se lanzan por turnos. Dependiendo del número que salga en el dado, el jugador puede mover la pieza de juego a la derecha, a la izquierda, hacia delante o hacia atrás. Sin embargo, no está permitido cambiar la dirección o la pieza de juego durante un turno. El jugador mueve la pieza en función del número de dados lanzados. Si el jugador cruza un campo en el que ya se encuentra un animal del adversario, puede capturar su pieza colocando su pieza sobre el animal capturado. Dependiendo de la posición de las piezas del adversario, el jugador puede, con un poco de suerte, capturar varios animales en el mismo turno, siempre que el número del dado lo lleve al campo correspondiente. Ahora debes llevar a los animales capturados a tu „establo“ lo más rápido posible, para que no se escapen. Para entrar en el „establo“, no es necesario tirar el número exacto de dados. Si el

número de dados lanzados es mayor que el número de casillas que conducen al „granero“, el jugador puede primero llevar sus animales capturados al „granero“ y luego volver al campo de juego con su animal y seguir con el resto de los números de dados que aún están abiertos. Esto significa que las piezas de juego del jugador no tienen que permanecer en el granero, sino que pueden ser utilizadas de nuevo en el juego. Se pueden colocar varias piezas del mismo jugador en las casillas blancas. Sin embargo, si una de las piezas del adversario entra en el campo, puede capturar todas las piezas. En los cuadros grises hay una zona de descanso donde los animales están a salvo. Un máximo de tres jugadores pueden estar aquí con o sin prisioneros. El juego puede terminar de dos maneras diferentes. Antes de que comience la partida, los jugadores deben votar qué variante van a jugar. En la primera variante, el ganador es el jugador al que sólo le quedan sus piezas de juego en el tablero. En esta variante, el número de presos no importa. En la segunda variante, gana el jugador que haya capturado más animales. El juego termina cuando sólo quedan los animales de un jugador en el tablero.

## ES Juego de la escalera 4 Friends - Instrucciones del juego

### Instrucciones del juego:

El objetivo del juego es ser el primero en mover su pieza de juego desde el campo de salida hasta la meta. Al principio, cada jugador recibe una pieza. El juego se realiza en el sentido de las agujas del reloj.

### Las reglas del juego:

El jugador con el número más alto comienza. Vuelve a tirar los dados y mueve su pieza a la casilla correspondiente. Si un jugador llega a una casilla donde comienza una escalera, puede seguirla hasta la casilla donde termina, acortando así el camino hacia la meta.

Si, por el contrario, el jugador llega a la cima de una escalera, debe seguirla hacia abajo, alargando así su camino hacia la meta. Si un jugador llega a un campo en el que ya hay una ficha tirando los dados, la ficha es golpeada y colocada de nuevo en el campo inicial. Si un jugador es el primero en mover su pieza desde el campo de salida hasta el campo de meta, es el ganador. El siguiente jugador es el segundo y el que le sigue es el tercero. El último jugador puede empezar a tirar los dados en la siguiente partida.