



Art. Nr. 12235

Follow us on:



Bridge Game 4 Friends

Game instruction

Brückenspiel 4 Friends

Spielanleitung

Jeu de pont 4 Friends

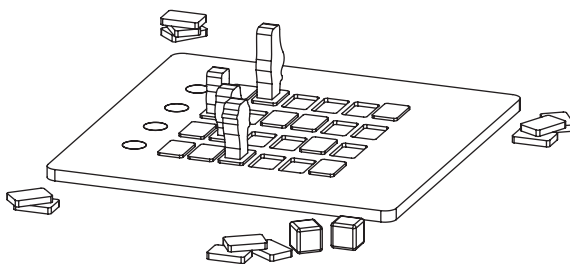
Règle du jeu

Gioco con ponte 4 Friends

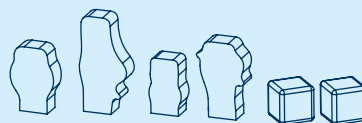
Istruzioni di gioco

Juego de puente 4 Friends

Instrucciones de juego



Legler OHG small foot company
Achiner Straße 7
27755 Delmenhorst / Germany
www.small-foot.de



Art. Nr. 12235

EN Bridge Game 4 Friends - Game instruction

Number of players:

2-4

Game content:

1 game board, 2 dice, 4 game pieces, 24 color tiles

Game pieces

„Heinz“ the rooster

„Fritz“ the horse

„Olga“ the cow

„Schippi“ the sheep

Game preparation:

Each player chooses a game piece and places it on the respective starting position. In addition, each player receives 6 color tiles.

Game instructions:

The 4 friends from the farm want to visit their friends in the forest! There is only one problem: There is a river between the farm and the forest. To cross the river, the 4 friends build a bridge in rainbow colors. There are different game variants, how the farm animals get to their friends in the forest.

Game variation 1

The color dice are rolled in turns. The color that a player rolls may be placed in the matching color field for his bridge. If a player rolls a color that he has already won, nothing happens and it is the next player's turn. The player who is the first to completely build his bridge can run over to his friends in the forest first and has won the game.

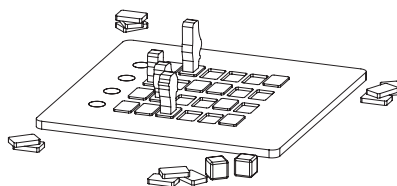
Game variation 2

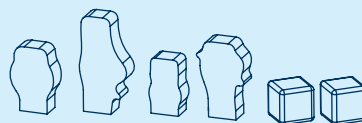
In turns, the footprint cube and the color cube are rolled at the same time. The animal whose footprint was rolled gets the color tile. The color die indicates which color the animal gets for its bridge. It doesn't matter whether the animal's own color is rolled or a different one. If the flower was rolled, the color that was rolled can be placed on the bridge for the animal

of choice. If the color that was rolled is already there on the animal that was rolled, nothing happens and it is the next player's turn. The player whose bridge is finished first can run over to the friends from the forest and wins the game.

Game variant 3

The color dice are rolled in turns. The color that is rolled can be placed on any animal in the corresponding color field of the bridge. However, the color tile may also be stolen if there is already one there. Each player may move a maximum of one step with his figure on the bridge during his turn, if it is possible and the part of the bridge is built. On a turn, an action must be taken, if possible, which is either placing a color tile on the bridge or stealing it. If nothing is possible, it is the next player's turn. A stolen color tile goes first to the color tiles of the stealing player at the edge of the board. It cannot be stolen from there until it is placed again. The color tiles on which a piece is placed cannot be stolen. The player who reaches the other side first with a 7th step starts the party with the friends from the forest and wins the game.





Art. Nr. 12235

DE Brückenspiel 4 Friends - Spielanleitung

Anzahl Spieler:

2-4

Spielinhalt:

1 Spielbrett, 2 Würfel, 4 Spielfiguren, 24 Spielsteine

Spielfiguren

„Heinz“ der Hahn

„Fritz“ das Pferd

„Olga“ die Kuh

„Schippi“ das Schaf

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf die jeweilige Startposition. Zusätzlich erhält jeder Spieler jeweils 6 Farbplättchen.

Spielanleitung:

Die 4 Freunde vom Bauernhof wollen ihre Freunde im Wald besuchen! Dabei gibt es nur ein Problem: Zwischen dem Bauernhof und dem Wald ist ein Fluss. Um den Fluss zu überqueren, bauen die 4 Freunde eine Brücke in Regenbogenfarben. Es gibt unterschiedliche Spielvarianten, wie die Bauernhoftiere, zu ihren Freunden in den Wald gelangen.

Spielvariante 1

Reihum wird mit dem Farbwürfel gewürfelt. Die Farbe, die ein Spieler würfelt, darf er in das dazu passende Farbfeld für seine Brücke setzen. Würfelt ein Spieler eine Farbe, die er bereits erspielt hat, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der seine Brücke als Erster komplett gebaut hat, kann als Erster zu den Freunden im Wald hinüberlaufen und hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante 2

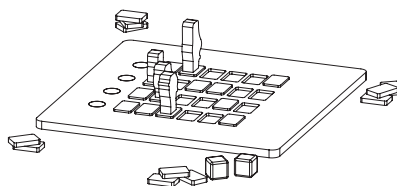
Reihum wird mit dem Fußabdruckwürfel und dem Farbwürfel gleichzeitig gewürfelt. Das Tier, dessen Fußabdruck gewürfelt wurde, bekommt das Farbplättchen. Der Farbwürfel gibt an, welche Farbe das Tier für seine Brücke erhält. Hierbei ist es egal,

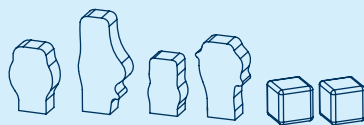
ob das eigene Tier gewürfelt wurde oder ein anderes. Wenn mit dem Symbolwürfel die Blume gewürfelt wurde, kann die Farbe, die gewürfelt wurde, bei einem beliebigen Tier auf die Brücke gelegt werden. Wenn die Farbe, die gewürfelt wurde, schon liegt, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, dessen Brücke als Erstes fertig ist, kann zu den Freunden aus dem Wald hinüberlaufen und hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante 3

Reihum wird mit dem Farbwürfel gewürfelt. Die Farbe, die gewürfelt wird, kann bei einem beliebigen Tier in das entsprechende Farbfeld der Brücke gelegt werden. Das Farbplättchen darf aber auch geklaut werden, wenn dort schon eins liegt. Jeder Spieler darf bei seinem Zug, wenn es möglich ist und der Teil der Brücke gebaut ist, maximal einen Schritt mit seiner Figur auf der Brücke ziehen. Bei einem Spielzug muss, sofern möglich, eine Aktion gemacht werden, die entweder im Legen eines Farbplättchens auf der Brücke besteht oder im Klauen dessen. Wenn nichts möglich ist, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ein geklautes Farbplättchen kommt zunächst zu den Farbplättchen des klauenden Spielers am Spielfeldrand. Von dort kann es nicht geklaut werden, bevor es erneut gelegt wird. Die Farbplättchen, auf denen eine Spielfigur steht, können nicht geklaut werden.

Der Spieler, der als Erstes mit einem 7. Schritt das gegenüberliegende Ufer erreicht, startet die Party mit den Freunden aus dem Wald und hat das Spiel gewonnen.





Art. Nr. 12235

FR Jeu de pont 4 Friends - Règle du jeu

Nombre de joueurs:

2-4

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu, 2 dés, 4 pièces de jeu, 24 pièces de jeu

Pièces de jeu

- „Heinz“ le coq
- „Fritz“ le cheval
- „Olga“ la vache
- „Schippi“ le mouton

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit une pièce de jeu et la place sur la position de départ respective. En outre, chaque joueur reçoit 6 tuiles de couleur.

Instructions du jeu:

Les 4 amis de la ferme veulent rendre visite à leurs amis de la forêt ! Il n'y a qu'un seul problème : il y a une rivière entre la ferme et la forêt. Pour traverser la rivière, les 4 amis construisent un pont aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il existe différentes variantes du jeu, comment les animaux de la ferme rejoignent leurs amis dans la forêt.

Variante de jeu 1

Les dés de couleur sont lancés à tour de rôle. La couleur qu'un joueur lance peut être placée dans le champ de la couleur correspondante pour son pont. Si un joueur lance une couleur qu'il a déjà gagnée, rien ne se passe et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui est le premier à construire complètement son pont peut courir vers ses amis dans la forêt et a gagné la partie.

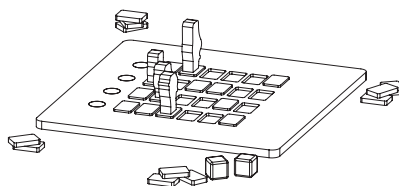
Variante de jeu 2

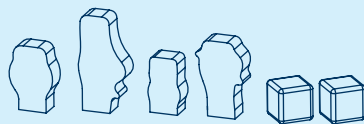
Le cube d'empreinte et le cube de couleur sont lancés simultanément. L'animal dont l'empreinte a été roulée reçoit la tuile de couleur. Le cube de couleur indique quelle couleur l'animal reçoit pour son pont. Il importe

peu que les dés soient jetés pour son propre animal ou pour un autre. Si la fleur a été lancée avec le dé symbole, la couleur qui a été lancée peut être placée sur le pont pour n'importe quel animal. Si la couleur qui a été lancée est déjà présente sur l'animal qui a été lancé, rien ne se passe et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur dont le pont est terminé en premier peut courir vers les amis de la forêt et gagne la partie.

Variante de jeu 3

Les dés de couleur sont lancés à tour de rôle. La couleur qui est lancée peut être placée sur n'importe quel animal dans le champ de couleur correspondant du pont. La tuile de couleur peut également être volée s'il y en a déjà une. Chaque joueur peut se déplacer d'un pas maximum avec sa pièce sur le pont pendant son tour, si cela est possible et si la partie du pont est construite. Lors d'un tour, si possible, une action doit être effectuée, qui consiste soit à placer une tuile de couleur sur le pont, soit à la voler. Si rien n'est possible, c'est au tour du joueur suivant. Une tuile de couleur volée va d'abord sur les tuiles de couleur du joueur qui l'a volée, au bord du plateau. Il ne peut pas être volé de là jusqu'à ce qu'il soit placé à nouveau. Les tuiles de couleur sur lesquelles est placée une figurine de joueur ne peuvent pas être volées. Le joueur qui atteint le premier la rive opposée avec un 7e pas commence la fête avec les amis de la forêt et gagne la partie.





Art. Nr. 12235

IT Gioco con ponte 4 Friends - Istruzioni di gioco

Numero di giocatori:

2-4

Contenuto del gioco:

1 tabellone di gioco, 2 dadi, 4 pezzi di gioco, 24 pezzi di gioco

Pezzi di gioco

„Heinz“ il gallo

„Fritz“ il cavallo

„Olga“ la mucca

„Schippi“ la pecora

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore sceglie un pezzo del gioco e lo posiziona sulla rispettiva posizione di partenza. Inoltre, ogni giocatore riceve 6 tessere di colore.

Istruzioni di gioco:

I 4 amici della fattoria vogliono visitare i loro amici nella foresta! C'è solo un problema: c'è un fiume tra la fattoria e la foresta. Per attraversare il fiume, i 4 amici costruiscono un ponte dai colori dell'arcobaleno. Ci sono diverse varianti del gioco, come gli animali della fattoria arrivano ai loro amici nella foresta.

Variazione di gioco 1

I dadi dei colori vengono lanciati a turno. Il colore che un giocatore tira può essere messo nel campo del colore corrispondente alla sua plancia. Se un giocatore tira un colore che ha già vinto, non succede niente ed è il turno del giocatore successivo. Il giocatore che è il primo a costruire completamente il suo ponte può correre per primo dai suoi amici nella foresta e ha vinto la partita.

Variazione di gioco 2

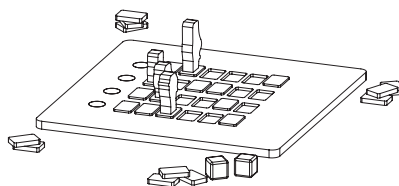
I dadi delle impronte e i dadi dei colori vengono lanciati a turno. L'animale la cui impronta è stata fatta rotolare ottiene la tessera del colore. Il cubo di colore indica quale colore l'animale ottiene per il suo ponte. Non importa se i dadi vengono lanciati per il proprio

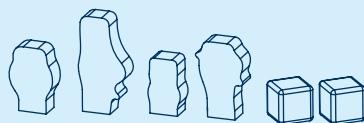
animale o per un altro. Se il fiore è stato tirato con il dado simbolo, il colore che è stato tirato può essere messo sulla plancia per qualsiasi animale. Se il colore che è stato lanciato è già presente sull'animale che è stato lanciato, non succede nulla ed è il turno del giocatore successivo. Il giocatore il cui ponte è finito per primo può correre verso gli amici della foresta e vince la partita.

Variante di gioco 3

I dadi dei colori vengono lanciati a turno. Il colore che viene tirato può essere messo su qualsiasi animale nel campo di colore corrispondente della plancia. La piastrella di colore può anche essere rubata se ce n'è già una. Ogni giocatore può muovere al massimo un passo con il suo pezzo sul ponte durante il suo turno, se è possibile e la parte del ponte è costruita. In un turno, se possibile, si deve compiere un'azione, che consiste nel piazzare una tessera di colore sul ponte o nel rubarla. Se nulla è possibile, è il turno del giocatore successivo. Una tessera di colore rubata va prima alle tessere di colore del giocatore che ruba ai bordi del tabellone. Non può essere rubata da lì fino a quando non viene rimesso al suo posto. Le tessere colore su cui è posizionata una figura del giocatore non possono essere rubate.

Il giocatore che raggiunge per primo la riva opposta con un 7° passo inizia la festa con gli amici della foresta e vince la partita.





Art. Nr. 12235

ES Juego de puente 4 Friends - Instrucciones del juego

Número de jugadores:

2-4

Contenido del juego:

1 tablero de juego, 2 dados, 4 piezas de juego, 24 piezas de juego

Piezas de juego

„Heinz“ el gallo
„Fritz“ el caballo
„Olga“ la vaca
„Schippi“ la oveja

Instrucciones del juego:

Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en la posición inicial correspondiente. Además, cada jugador recibe 6 fichas de color.

Instrucciones de juego

¡Los 4 amigos de la granja quieren visitar a sus amigos del bosque! Sólo hay un problema: hay un río entre la granja y el bosque. Para cruzar el río, los 4 amigos construyen un puente con los colores del arco iris. Hay diferentes variaciones del juego, como los animales de la granja llegan a sus amigos en el bosque.

Variación del juego 1

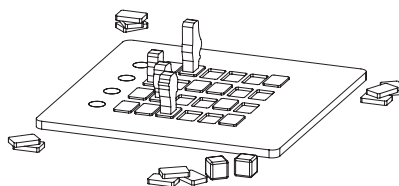
Los dados de color se lanzan por turnos. El color que saque un jugador puede colocarse en el campo de color correspondiente a su puente. Si un jugador saca un color que ya ha ganado, no pasa nada y es el turno del siguiente jugador. El jugador que sea el primero en construir completamente su puente puede correr hacia sus amigos en el bosque primero y ha ganado el juego.

Variación del juego 2

Los dados de la huella y del color se tiran por turnos. El animal cuya huella ha sido lanzada se lleva la ficha de color. El cubo de color indica qué color recibe el animal por su puente. No importa si los dados se tiran para el propio animal o para otro. Si la flor fue lanzada con el dado de símbolo, el color que fue lanzado puede ser colocado en el puente para cualquier animal. Si el color que se tiró ya está en el animal que se tiró, no pasa nada y es el turno del siguiente jugador. El jugador cuyo puente se termine primero puede correr hacia los amigos del bosque y gana la partida.

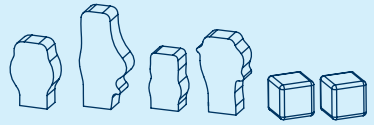
Variante de juego 3

Los dados de color se lanzan por turnos. El color que salga puede colocarse en cualquier animal del campo de color correspondiente del puente. El azulejo de color también puede ser robado si ya hay uno allí. Cada jugador puede mover un máximo de un paso con su pieza en el puente durante su turno, si es posible y la parte del puente está construida. En un turno, si es posible, hay que realizar una acción, que es colocar una ficha de color en el puente o robarlo. Si no es posible, es el turno del siguiente jugador. Una ficha de color robada va primero a las fichas de color del jugador que roba en el borde del tablero. No puede ser robado de allí hasta que sea colocado de nuevo. Las fichas de color sobre las que se coloca una figura de jugador no pueden ser robadas. El jugador que llegue primero a la orilla opuesta con un 7º paso, comienza la fiesta con los amigos del bosque y gana la partida.



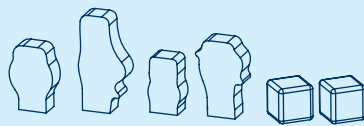


- 7 -



Art. Nr. 12235





Art. Nr. 12235

