



Meine
Lieblings-
spiele 

Spitz pass auf! [®]



Loulou, fais attention !
Attenti al cane!
Watch Doggie, Watch!
¡Lulú, pon atención!
Spits, pas op!



Schmidt



Spitz pass auf!

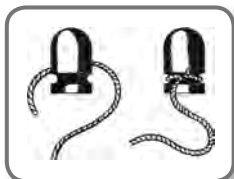
Bei diesem Spieleklassiker heißt es flink sein! Denn schneller als gedacht, ist man sonst gefangen.

Inhalt

- 6 Holzfiguren
- 6 Schnüre
- 1 Becher
- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 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. Konnte 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 abgeben 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 werden zwei Farben vereinbart. Ansonsten gilt die Spielregel wie oben beschrieben.



Loulou, fais attention !

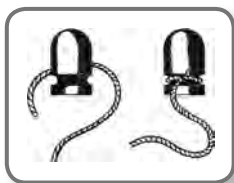
Pour ce jeu classique, il faut faire preuve de rapidité ! Sinon, on est pris plus vite qu'on ne le pense.

Contenu

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



Attenti al cane!

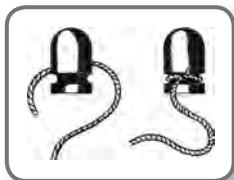
Un gioco classico che richiede prontezza di riflessi! Perchè in un batter d'occhio si può essere catturati.

Contenuto

- 6 pedine di legno
- 6 cordoncini
- 1 bicchiere
- 1 plancia di gioco
- 2 dadi
- 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 1 né 6, 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.



Watch Doggie, Watch!

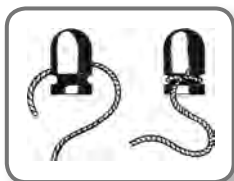
In this classic game you have to be quick! Because before you know it you can be caught.

Contents

- 6 wooden figures
- 6 pieces of string
- 1 tumbler
- 1 game board
- 2 dice
- 36 chips

Preparing for the game

Before starting the first game a piece of string is attached to each wooden figure.





At the beginning

of each game the board is spread out in the centre of the table. Each player receives 6 chips and places them in front of him. One player also gets the tumbler and the die with the numbers. The die with the colours is not needed for this version of the game. All the other players take one wooden figure each, place it on the centre of the game board and keep a firm hold onto the end of the string.



How to play

The player with the tumbler casts the die.

If the die displays a  or a  all the players must quickly withdraw their figures from the board. However, the player who cast the die tries to capture as many of the figures on the board as possible with the tumbler.

Each player whose figure was captured on the board surrenders one of his chips.

If the player with the tumbler is unable to capture at least one figure, he must surrender a chip. Surrendered chips are removed from the game.



If neither a  nor a  is cast nothing happens! If a player pulls at his figure by mistake, he must surrender one chip. If the player with the tumbler makes a mistake and touches the board with the tumbler, he must surrender a chip.

As soon as a player has had to surrender a chip the tumbler and die change owners by being exchanged for the wooden figure of the player sitting on the next seat to the left. And then the game goes on!

End of game

The game is over as soon as a player has no more chips. The player who now has the most chips wins the game.

Version of the game for younger children

Smaller children who cannot yet count use the colour die. Instead of the numbers  and , two colours are chosen by agreement. For the rest the rules apply as described above.



¡Lulú, pon atención!

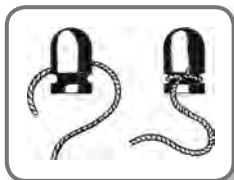
¡En este juego clásico se trata de agilidad! Porque si no tomas atención, muy pronto podrías quedarte atrapado.

Contenido

- 6 figuras de madera
- 6 cordones
- 1 copa
- 1 tablero
- 2 dados
- 36 fichas

Preparación del juego



Antes del primer juego se ata cada figura de madera con un cordón.



Al inicio de cada juego se coloca el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe 6 fichas y coloca éstas delante de él. Un jugador recibe además la copa y el dado numérico. En esta versión del juego no se necesita el dado de colores. Los demás jugadores toman una figura de madera cada uno y la colocan en el centro del tablero, sujetando el extremo del cordón.



Desarrollo de juego

Tira los dados el jugador que posee la copa.

En caso que el dado muestre el número  o un , todos los jugadores de-

ben intentar de retirar rápidamente sus figuras del tablero. Pero el jugador que echó el dado, debe intentar de captar con la copa el mayor número posible de figuras en el tablero. Cada jugador cuya figura se captó en el tablero, entrega uno de sus fichas.

En caso que el jugador con la copa no logre captar ni una sola figura, es él quien debe entregar una ficha. Las fichas entregadas se retiran del juego.



¡Pero ojo: cuando no se tira ni un  ni un , no ocurre sencillamente nada! Pero si uno de los jugadores retira su figura por error, está obligado a entregar una ficha. En caso que se equivoque el jugador con la copa porque toca el tablero con su copa, debe entregar una de sus fichas.

Cuando un jugador debió entregar una ficha, se entregan la copa y el dado al jugador sentado a mano izquierda, mientras éste le pasa su figura de madera. ¡Y así sigue el juego!

Fin de juego

El juego termina cuando uno de los jugadores se queda sin fichas. Gana aquel jugador que posee ahora la mayor cantidad de fichas.

Versión de juego para niños más pequeños

Los niños más pequeños que todavía no saben contar, pueden utilizar el dado de colores. En vez de los números  y , se eligen ahora dos colores. Aparte de esto valen las mismas reglas de juego arriba descritas.



Spits, pas op!

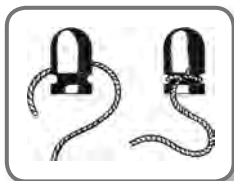
Bij deze spelklassieker gaat het om flink zijn! Want sneller dan gedacht ben je anders gevangen.

Inhoud

- 6 houten figuren
- 6 touwtjes
- 1 beker
- 1 spelbord
- 2 dobbelstenen
- 36 chips

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel wordt aan elke houten figuur een touwtje bevestigd.





Bij het begin

van het spel wordt het spelbord in het midden van de tafel gelegd. Elke speler krijgt 6 chips en legt deze voor zich. Een speler krijgt bovendien de beker en de dobbelsteen met cijfers. De gekleurde dobbelsteen is bij deze variante niet nodig. Alle andere spelers nemen een houten figuur, plaatsen deze in het midden van het spelbord en houden het uiteinde van het touwtje vast.

Spelverloop

De speler met de beker gooit.

Als de dobbelsteen op  of  valt moeten alle spelers snel hun figuur van

het spelbord wegtrekken. De speler, die gooide, probeert daarentegen zoveel mogelijk van de figuren op het spelbord te vangen met de beker.

Elke speler, waarvan de figuur op het spelplan gevangen werd, geeft een van zijn chips af.

Als de speler met de beker er niet in slaagt ook maar één figuur te vangen, moet hij een chip afgeven. Afgegeven chips gaan uit het spel.

Als er noch een  noch een  ge-gooid wordt gebeurt er niets!

Als een speler ten onrechte zijn figuur wegtrekt, dan moet hij een chip afgeven. Als de speler met de beker zich vergist en met die beker het spelbord raakt, moet hij een chip afgeven.



Van zodra een speler een chip moest afgeven, gaan de beker en de dobbelsteen naar het houten figuurtje van de linker buur van de eigenaar.

En zo gaat het verder!

Speleinde

Het spel eindigt van zodra een speler geen chips meer heeft. De speler die nu nog het meest chips heeft, wint het spel.

Spelvariante voor jongere kinderen

Kleinere kinderen, die nog niet kunnen tellen, gebruiken de gekleurde dobbelsteen. In de plaats van de getallen  en , worden twee kleuren afgesproken. Verder blijven de spelregels zoals hierboven aangegeven.

© Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

