

6 YEARS
-99

Règles des jeux

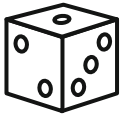
Game rules / Spielregeln / Spelregels
Reglas del juego

CLASSIC BY DJECO



FR EN D NL ES

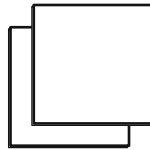




x 5



x 54



x 3



x 40



x 32



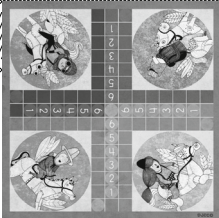
x 16



x 1

FR

LES JEUX DE PLATEAUX



Les petits chevaux

FR

Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : le plateau des petits chevaux, 4 pions par joueur
(chacun sa couleur), 1 dé.

BUT DU JEU : être le premier à atteindre l'étoile du centre avec ses 4 pions.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place ses quatre pions sur l'écurie de sa couleur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance le dé.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Pour sortir un pion de son écurie et le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6. Il relance alors le dé et avance du nombre de cases égal aux points du dé. S'il a plusieurs pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion.

Dès qu'il fait un 6, le joueur rejoue et relance le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent. Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un

autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé à son écurie.

LA MONTÉE AU CIEL

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduit au ciel.

N.B. : Il faut arriver pile sur cette case. Si le score aux dés est supérieur au nombre de cases restantes jusqu'au pied de l'escalier, le joueur ne peut pas se déplacer.

Les cases sont numérotées de 1 à 6. Pour avancer sur la case n° 1 il faut faire un 1 au dé, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n° 6. Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n° 6, le joueur doit refaire un 6.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir sorti ses quatre pions du plateau gagne la partie.

FR

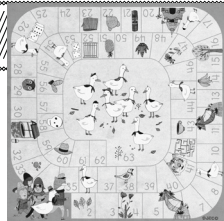
Le jeu de l'oie

Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : le plateau du jeu de l'oie, 1 pion par joueur (chacun sa couleur), 2 dés.

BUT DU JEU : arriver le premier sur la case n°63.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance les deux dés et avance son pion du nombre de cases égal à la somme dés. Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il l'envoie à la case où il se trouvait.

Au commencement de la partie, si un joueur obtient la somme de 9 avec un 6 et un 3 il avance jusqu'à la case n°26. S'il fait 9 avec un 4 et un 5, il avance jusqu'à la case 53.

LES CASES SPÉCIALES

• **Les cases « oie »** 9, 18, 27, 36, 45 et 54 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du même nombre de points obtenus.

- **Le pont** (case 6) fait avancer jusqu'au deuxième pont (case 12).
- **L'hôtel** (case 19) fait passer un tour.
- **Le puits** (case 31) ou la prison (case 52): retient le joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur libéré retourne à la case de celui qui vient d'arriver. Variante : fait passer deux tours.
- **Le labyrinthe** (case 42) fait reculer jusqu'à la case 30.
- **La tête de mort** (case 58) renvoie à la case 1.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à arriver sur la case 63 gagne la partie.

N.B. : Il faut arriver pile sur la case 63. Si le score aux dés est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.

FR

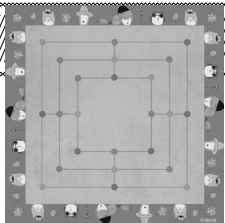
Le jeu du moulin

6 ans | 2 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : le plateau du jeu du moulin, 9 pions par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : capturer le plus de pions de son adversaire.



PHASE N°1 : LA POSE DES PIONS

Au départ, les joueurs vont placer leurs neuf pions sur le plateau aux intersections.

Si un joueur réussit à aligner trois pions (en diagonale, horizontalement ou verticalement), il peut sortir le pion adverse de son choix à condition que celui-ci ne soit pas inclus dans un alignement. Tout pion ainsi capturé ne peut plus être remis en jeu.

N.B. : Lors de cette première phase, les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs pions.

PHASE N°2 : DÉPLACEMENTS

Lorsque chaque joueur a placé tous ses pions, la partie continue par déplacements.

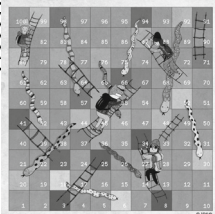
Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion, uniquement sur les lignes droites et sans sauter par-dessus un autre pion.

Dès qu'un joueur réussit un alignement, il sort le pion adverse de son choix aux mêmes conditions que précédemment.

Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions, il peut se déplacer où il veut sur un emplacement libre.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions, la partie s'achève et son adversaire est le gagnant.



Le jeu des échelles & serpents

FR

6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min



MATÉRIEL : 1 plateau, 1 pion par joueur, 1 dé.

BUT DU JEU : être le premier à atteindre la case 100.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion à côté du plateau, devant la case 1. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de points indiqués.

Cases échelle : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve les pieds d'une échelle, il monte jusqu'en haut de celle-ci et se place sur la case où elle se termine.

Cases serpent : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve la queue d'un serpent, il descend en suivant le corps de celui-ci et se place sur la case de sa tête.

FIN DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur à arriver sur la case 100 gagne la partie.

N. B. : Il faut arriver pile sur la case 100. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.

Les dames

FR

Dès 6 ans | 2 joueurs | 15 à 20 min



MATÉRIEL : le damier, 20 pions par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : être le premier joueur à capturer tous les pions de son adversaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On tire au sort pour savoir qui jouera avec les pions blancs. Chaque joueur place ses pions sur les cases noires des quatre premières rangées situées de son côté du damier. Les pions blancs commencent à jouer. Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Les déplacements

1. Sans prise, les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant, d'une seule case à la fois. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il devient dame (on lui superpose un pion sorti du jeu pour représenter une dame).

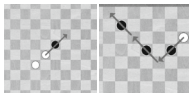
2. La dame se déplace toujours en diagonale, d'une ou plusieurs cases, dans tous les sens.

La prise

La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre la pièce en disant « souffler n'est pas jouer ». Une fois une pièce prise, celle-ci est sortie du jeu.

Par un pion

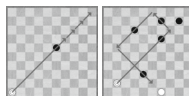
Un pion peut « prendre » en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse,



à condition que la case derrière cette pièce soit inoccupée. Le pion est dans l'obligation de prendre des pièces adverses dans la foulée tant que cela est possible. Puis la main passe.

Par une dame

Une dame peut « prendre » en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse (se trouvant proche ou à distance), à condition qu'au moins une case soit inoccupée derrière. Après cette prise, la dame peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible. La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire. Puis la main passe.



FIN DE LA PARTIE

Le joueur gagne la partie lorsqu'il a capturé tous les pions de son adversaire ou que son adversaire se trouve dans l'impossibilité de jouer alors que c'est à son tour. La partie est déclarée nulle lorsque, lors de son tour de jeu, un joueur effectue pour la 3^e fois le même coup ou qu'après vingt coups consécutifs aucun des joueurs n'est victorieux.

Dès 6 ans | 2 joueurs | 15 à 30 min

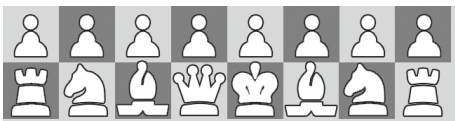


MATÉRIEL : l'échiquier, 16 pions par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : capturer le roi adverse : c'est l'échec et mat.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On tire au sort pour savoir qui jouera avec les pions blancs. Puis on place l'échiquier de telle sorte que face à chaque joueur, la case inférieure droite soit de couleur claire. Chaque joueur dispose ses pièces sur l'échiquier.



Les dames sont toujours placées sur leur couleur et se retrouvent donc face à face sur l'échiquier.

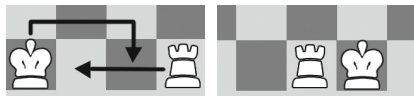
Les blancs commencent à jouer. Jouer est obligatoire, on ne peut pas passer la main. À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses pièces.

DÉPLACEMENT DES PIÈCES

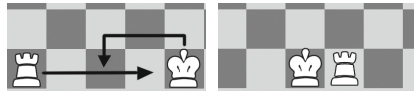
Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce (excepté pour le cavalier).

Le roi est la pièce principale du jeu. Il avance d'une seule case dans toutes les directions et possède également un déplacement spécifique appelé le roque. Le roque permet de jouer simultanément le roi et une tour si :

PETIT ROQUE



GRAND ROQUE



- Ni le roi ni la tour n'ont été déplacés depuis le début de la partie,
- Aucune pièce ne se trouve entre eux deux,
- Le roi n'est pas en échec.

La dame avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce, dans toutes les directions. C'est la pièce la plus puissante du jeu.

La tour se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases, en avant ou en arrière.

Le fou se déplace en diagonale d'un nombre illimité de cases, en avant ou en arrière.

Le cavalier se déplace de 3 cases : 1 ou 2 dans le sens horizontal (ou vertical) et le complément en perpendiculaire. On dit aussi qu'il se déplace en « L ». Le cavalier est la seule pièce à pouvoir passer au-dessus des autres, en avant ou en arrière.

Le pion avance d'une seule case à la fois, droit devant lui, et ne recule jamais. Lors de son premier mouvement, il peut avancer de deux cases. S'il parvient à la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en une autre pièce de sa couleur (sauf un roi) au choix du joueur.

LA PRISE

Une pièce est retirée du jeu quand une pièce de l'adversaire vient se positionner sur la case qu'elle occupe. Attention, le pion prend en diagonale et en avant.

Le roi est en échec lorsqu'il est en situation d'être pris par une pièce adverse. Le joueur adverse annonce alors « échec ». Il est interdit de laisser son roi en situation d'échec.

Le roi est échec et mat

- s'il ne peut se déplacer sans se mettre à nouveau en échec,
- si le joueur ne peut interposer aucune pièce entre son roi et la pièce qui le met en échec,
- si le joueur ne peut « prendre » la pièce qui le met en échec.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur met le roi adverse dans une situation d'échec et mat, il remporte la partie.

Une partie d'échec peut également se terminer par une partie nulle si :

- un joueur est « pat » : c'est-à-dire qu'il n'est pas en échec, mais qu'il n'a aucun mouvement possible sans mettre son roi en échec,
- il y a échec perpétuel,

- il y a répétition de la même position sur l'échiquier trois fois,
- les joueurs n'ont plus suffisamment de pièces pour faire échec et mat,
- 50 coups ont été joués sans prise ni déplacement de pion.

LES JEUX DE DÉS

Le 10 000

FR

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : être le premier à atteindre un score de 10 000 points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il s'agit d'un jeu de « stop ou encore » : tant qu'un joueur gagne des points, il peut continuer à jouer. Pour commencer à marquer il faut un score minimal de 750 points ; par la suite aucun score minimal n'est requis. S'il décide de s'arrêter, il marque les points gagnés et la main passe au joueur suivant. Par contre, s'il décide de continuer à jouer, il prend le risque de faire un mauvais lancer et de tout perdre.

COMPTAGES DES POINTS

Dés gagnants

- Un « 1 » vaut **100** points.
- Un « 5 » vaut **50** points.

Combinaisons gagnantes

- Un **brelan** (3 dés identiques) vaut **100 fois** la valeur des dés (Ex : Un brelan de 2 vaut : $100 \times 2 = 200$ points).
- Un **brelan** de 1 vaut **1000** points.
- Un **carré** (4 dés identiques) **double le score du brelan** (Ex : un carré de 4 vaut : $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ points).
- Un **Yam** (5 dés identiques) **double le score du carré** (Ex : un yam de 4 vaut : $800 \times 2 = 1600$ points).
- Une **suite** (1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6) vaut **1500 points**.

N. B. 1 : Pour être valides, les combinaisons de brelan ou de suite doivent être obtenues dans le même lancer de dés.

N. B. 2 : Pour être valides, les combinaisons de carré et de yam doivent être obtenues dans le même lancer de dés, ou à partir d'un brelan.

Le 1^{er} joueur lance les cinq dés. Il compte le nombre de points qu'il réalise. Il décide ensuite s'il marque ses points ou s'il tente sa chance en relançant des dés pour marquer plus de points. S'il fait le choix de continuer de jouer, il met de côté les dés qui marquent des points. Puis, il lance à nouveau les autres.

Lorsque tous les dés marquent, il est possible de tous les relancer. Mais attention, si le nouveau jet donne 0 point, toute la marque de ce tour est perdue !

C'est alors au joueur suivant d'essayer de faire un joli score.

Exemple

1^{er} lancer : on obtient 6, 6, 6, 4, 3 : on a donc 600 points avec le brelan de 6.

2^e lancer : on relance le 4 et le 3 et on obtient : 6, 1 : on obtient alors $600 \times 2 = 1200$ points pour le carré de 6 + 100 points pour le 1 soit 1700 points.

3^e lancer : on relance tous les dés et obtient : 3, 3, 4, 2, 6. Ce lancer est nul, tout est perdu.

FIN DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur à atteindre 10 000 points remporte la partie.

FR

Le bateau, le capitaine et son équipage

Dès 7 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : avoir navigué le plus loin après dix tours.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur lance les dés et doit obligatoirement sortir un **6**, qui sera le **bateau**, puis un **5** qui sera le **capitaine** et enfin un **4** qui sera l'**équipage**.

S'il n'a pas de bateau, il doit rejouer tous les dés. Il ne peut donc garder un capitaine sans bateau, ni un équipage sans capitaine. S'il a un bateau mais pas de capitaine, il ne pourra pas garder l'équipage ! Ces trois dés doivent arriver lors d'un même lancer ou à la suite mais dans l'ordre.

Lors de son tour de jeu, le joueur a le droit à 3 lancers. Dès qu'il a sorti un 6, un 5 et un 4, il peut naviguer :

les deux autres dés servent alors à compter les miles parcourus.

EXEMPLE

Avec un résultat de 6, 5, 4, 3 et 2 : le joueur avance de $3 + 2 = 5$ miles.

Il marque les miles parcourus et la main passe au joueur suivant. S'il n'a pas réussi à sortir un 6 un 5 et un 4, il ne marque rien.

FIN DE LA PARTIE

Après dix tours on additionne les miles parcourus par chacun des joueurs. Le joueur ayant été le plus loin gagne la partie.

FR

Sans 5, Sans 2

Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : 4 dés.

BUT DU JEU : comptabiliser le plus grand nombre de points au bout de dix tours de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur lance les dés et additionne les points obtenus à l'exclusion des 5 et 2 qui sont mis de côté. Puis il relance les dés restants et continue d'additionner les points obtenus jusqu'à ce que tous les dés soient écartés.

Il marque le total des points obtenus et la main passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Après dix tours, on additionne les points obtenus par chacun des joueurs. Le joueur en ayant le plus, gagne la partie.

FR

Le poker aux dés

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : 5 dés et 10 pions par joueur.

BUT DU JEU : gagner le plus de pions.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui démarre le tour de jeu décide de la mise de

départ (un ou deux pions), puis il pourra lancer jusqu'à trois fois les dés pour faire une bonne combinaison.

Les joueurs suivants n'auront pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier. Après leur 1^{er} lancer, les joueurs peuvent relancer un seul, quelques uns ou tous les dés.

Celui qui obtient la meilleure combinaison remporte la mise et sera le 1^{er} à tirer les dés pour le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur n'a plus de pions, le gagnant est celui qui en a le plus.

COMBINAISONS POSSIBLES par ordre croissant

PAIRE 2 dés identiques
2 PAIRES 2 fois 2 dés identiques
BRELAN 3 dés identiques
QUINTE suite de 5 dés dans l'ordre
FULL 1 brelan et 1 paire
CARRÉ 4 dés identiques
POKER 5 dés identiques

Le yam

FR

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 15 à 25 min



MATÉRIEL : 5 dés, bloc de score.

BUT DU JEU : marquer un maximum de points en réalisant des combinaisons imposées.

COMBINAISONS DE...	POINTS
1	1 × le nombre de 1 obtenus
2	2 × le nombre de 2 obtenus
3	3 × le nombre de 3 obtenus
4	4 × le nombre de 4 obtenus
5	5 × le nombre de 5 obtenus
6	6 × le nombre de 6 obtenus
TOTAL 1	SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS
Bonus Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 points si le total 1 est ≥ à 63 points
Mini	total des dés si ≤ à 20
Maxi	total des dés si ≥ à 20
TOTAL 2	SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS
Brelan = 3 dés identiques	25 points
Full = 3 dés identiques + 2 dés identiques	30 points
Petite Suite : 1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6	25 points
Carré : 4 dés identiques	35 points
Grande Suite : 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6	40 points
Yam : 5 dés identiques	50 points
TOTAL 3	SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS
SCORE FINAL	SOMME TOTALE 1 + 2 + 3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle et ont 3 lancers de dés pour faire une combinaison.

À chaque fois, le joueur peut relancer tous les dés ou en conserver une partie.

Après le troisième lancer, si l'une des combinaisons imposées est réalisée, le joueur marque les points correspondants. Sinon, il marque 0 dans une des cases.

La colonne ↓ doit être réalisée dans l'ordre du 1 au Yam
La colonne ↑ doit être réalisée dans l'ordre du yam au 1
La colonne ↕ peut être réalisée dans le désordre.

N.B. : Pour raccourcir la durée de la partie, il est possible de choisir de ne pas faire toutes les colonnes.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque toutes les cases sont remplies. Le gagnant est celui qui a le plus gros score.

FR

Le black jack

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min



MATÉRIEL : 3 dés, 5 pions par joueur.

BUT DU JEU : récupérer tous les jetons.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur lance les dés et additionne le total des trois faces obtenues. Il peut choisir de s'arrêter (il marque le score obtenu et la main passe au joueur suivant). Ou il décide de continuer et relance un, deux ou trois dé(s). Il additionne alors les nouvelles faces obtenues à son score précédent et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter.

Le but du jeu : faire un score de 21 ou en être le plus proche sans le dépasser. Si après un lancer de dés le total

dépasse 21, le joueur doit payer un pion à la cagnotte.

Celui qui gagne la manche, en faisant 21 ou en étant le plus proche de 21, remporte la cagnotte et tous les joueurs lui versent un pion (même celui qui aurait versé un pion à la cagnotte pour avoir dépassé 21 ; celui-là perdra donc deux pions).

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui a récupéré tous les pions.

FR

Le 421

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 15 à 20 min



MATÉRIEL : 3 dés, 21 pions.

BUT DU JEU : ne pas avoir de pion à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en deux manches appelées « charge » et « décharge ». Au cours de la 1^{re} manche, on « charge » les joueurs de pions qui se trouvent au milieu. Lors de cette 1^{re} phase de jeu les joueurs n'ont qu'un seul lancer de dés.

Au cours de la 2^e manche, on « décharge » les joueurs de leurs pions. Le 1^{er} joueur commence et lance les trois dés. S'il est satisfait de son résultat, il passe les dés à son voisin. Sinon il peut rejouer les trois dés, deux ou

un seul (en gardant les autres). Il peut rejouer encore une troisième fois avant de passer les dés à son voisin.

Les joueurs d'après devront jouer le même nombre de coups que le 1^{er} joueur même s'ils obtiennent une bonne combinaison dès le 1^{er} coup.

Lorsque tout le monde a joué, c'est celui qui a la meilleure combinaison de dés qui gagne.

Lors de la Charge, le joueur ayant obtenu la moins bonne combinaison récupère des pions du pot selon le

barème ci-dessous. La Charge se termine dès qu'il n'y a plus de pions au pot.

Lors de la Décharge le joueur ayant obtenu la meilleure combinaison se déleste des pions récupérés lors de la Charge. La décharge se termine quand un joueur n'a plus de pions.

LES COMBINAISONS GAGNANTES

- **Si un joueur a fait 421** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 10 jetons.
- **Si un joueur a fait 111** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 7 jetons.
- **Si un joueur a fait 116 ou 666** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 6 jetons.
- **Si un joueur a fait 115 ou 555** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 5 jetons.
- **Si un joueur a fait 114 ou 444** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 4 jetons.
- **Si un joueur a fait 113 ou 333** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 3 jetons.

- **Si un joueur a fait 112 ou 222** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons.
- **Si un joueur a fait une suite 123 ou 234...** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons.
- **Si un joueur a fait dans l'ordre 665, 664...** > celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 1 jeton.

Quel que soit la meilleure combinaison, celui qui a fait **221**, la plus petite des combinaisons, qu'on appelle aussi la « nénette » reçoit 2 jetons.

Pour la Décharge, on reprend ce même barème, mais c'est celui qui fait **421** qui se « décharge » de 10 jetons en les donnant à celui qui a fait la moins bonne combinaison, etc.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un des joueur a récupéré tous les pions. Le gagnant est le 1^{er} qui n'a plus de pions.



LES JEUX DE CARTES

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur distribue en commençant toujours par son voisin de gauche.

Sauf exception, le premier joueur est celui qui se trouve à gauche du donneur.

On distribue les cartes une à une à chaque joueur.

Le kem's

FR

Dès 7 ans | 4 joueurs | 15 min



MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : être l'équipe qui gagne le plus de points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs constituent deux équipes de deux. Chaque équipe doit se mettre à l'écart pour choisir un signal secret (par exemple : cligner d'un œil, se gratter la joue...). Le donneur distribue quatre cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer. Ensuite le donneur prend quatre cartes dans la pioche qu'il dispose, en ligne, faces visibles, au milieu. Le but est de réu-

nir le plus vite possible quatre cartes de la même valeur. Tous les joueurs jouent en même temps et peuvent prendre une carte de la table et l'échanger contre une carte de leur jeu.

Une fois tous les échanges réalisés, le donneur vérifie qu'il y a bien quatre cartes au centre. Si elles n'intéressent plus personne, il les ramasse et les met de côté, faces cachées. Puis il remet quatre nouvelles cartes au centre et les échanges peuvent recommencer, etc...

Lorsqu'un joueur réunit quatre cartes de la même valeur, il doit faire le signal secret à son partenaire, sans se faire remarquer par ses adversaires. Son partenaire doit crier « **kem's!** » dès qu'il voit le signal.

Si les deux partenaires ont dans leur jeu quatre cartes de même valeur au même moment, ils font tous les deux le signal et ils doivent dire en même temps « **double kem's!** ».

Si un joueur croit avoir deviné le signal d'une équipe adverse, il peut dire « **contre kem's!** ». Il doit alors décrire le signal. Si la description est correcte, la partie s'arrête, et l'équipe adverse doit choisir un nouveau signal. Si la description est incorrecte, la partie peut continuer.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs décident en début de partie d'un nombre de points à atteindre. La première équipe à atteindre ce nombre de points gagne la partie.

CALCUL DE POINTS par équipe

1 KEM'S	1 point
1 DOUBLE KEM'S	4 points
1 CONTRE KEM'S	4 points
1 CONTRE-KEM'S RATÉ	2 points

(la description du signal ne correspond pas).

FR

Le barbu

Dès 7 ans | 4 joueurs | 30 min



MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : avoir le moins de points possible à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en quatre manches. Chaque manche comporte six contrats.

DESCRIPTION DES CONTRATS

- 1. Les « Plis » :** ramasser le moins de plis possible.
- 2. Les « Dames » :** éviter de ramasser des dames dans ses plis.
- 3. Les « Cœurs » :** éviter de ramasser des cœurs dans ses plis.
- 4. Le « Barbu » :** éviter de ramasser le roi de cœur dans ses plis.
- 5. Le « Dernier pli » :** éviter de ramasser le dernier pli.
- 6. La « Salade » :** reprend tous les contrats ci-dessus : éviter de ramasser les plis, les dames, les cœurs, le barbu, le dernier pli.

Préparer une feuille de score sur laquelle on inscrit le nom des joueurs en colonne et le nom des contrats en ligne. Le plus jeune commence. Durant toute la 1^{re} manche il sera le donneur. C'est lui qui commencera à jouer toutes les parties de la manche et qui choisira l'ordre dans lequel seront joués les six contrats. À la fin de la 1^{re} manche, ce sera au joueur suivant d'être le donneur et ainsi de suite.

Le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. En fonction de son jeu, il choisit le contrat qu'il veut jouer, l'annonce aux autres joueurs et pose sa première carte. Les trois autres joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'ordre de valeur des cartes est naturel :

AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le joueur qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli.

Les joueurs sont tenus de jouer la couleur demandée (la 1^{re} carte jouée). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il se « défause » d'une carte qu'il juge gênante. Cette carte n'intervient pas dans l'attribution du pli.

Le joueur qui a ramassé le pli relance le jeu et pose une nouvelle carte...

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses points en fonction du contrat annoncé en début de partie.

FIN DE LA PARTIE

À la fin des quatre manches le joueur qui totalise le moins de point a gagné.

CALCUL DES POINTS par contrat

- 1. LES « PLIS »** 2 points par pli.
- 2. LES « DAMES »** 6 points par dame.
- 3. LES « CŒURS »** 2 points par cœur.
- 4. LE « BARBU »** 20 points.
- 5. LE « DERNIER PLI »** 20 points.
- 6. LA « SALADE »** cumul des points ci-dessus.

Le trou duc'

FR

Dès 8 ans | 4 joueurs | 25 min



MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.

BUT DU JEU : devenir président.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Ordre des cartes :

JOKER, 2, AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Le 1^{er} joueur pose une ou plusieurs cartes de même valeur sur la table. Le joueur suivant doit déposer le même nombre de cartes d'une valeur supérieure et ainsi de suite.

Ex. : le 1^{er} joueur pose une paire de 5, le joueur suivant doit poser une paire d'une valeur supérieure à 5.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il passe son tour. Le dernier joueur à avoir posé une carte (ou plusieurs cartes) sur laquelle les autres joueurs ne veulent ou ne peuvent pas monter, récupère le pli et relance le jeu comme précédemment.

Le 1^{er} joueur qui n'a plus de cartes reçoit le titre de « président ». Le 2^e celui de « vice-président », le 3^e de « vice-trou duc' » et le dernier de « trou duc' ».

Lors des parties suivantes, le Trou'Duc a la charge de la distribution des cartes.

Puis le Trou'duc doit donner ses deux meilleures cartes au Président. Le Président lui donne en échange ses 2 moins bonnes cartes.

Le vice-trou duc' doit donner sa meilleure carte au vice-président. Le vice-président lui donne en échange sa moins bonne carte.

N.B.1. : C'est toujours le trou duc' qui commence la partie suivante.

N.B.2. : À la fin de chaque partie les rôles sont redistribués en fonction de l'ordre dans lequel on termine.

La bataille corse

FR

Dès 8 ans | 2 à 6 joueurs | 15 min



MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : Ramasser toutes les cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur empile ses cartes, faces cachées, devant lui. Le 1^{er} joueur retourne la première carte de son paquet et la place au centre. Puis les autres joueurs vont tour à tour retourner leur première carte et recouvrir la carte du joueur précédent.

Si un joueur retourne une figure, le joueur suivant doit réaliser un contrat en retournant à la suite une ou plusieurs cartes de son paquet en fonction de la figure : une carte si c'est un valet, deux si c'est une dame, trois si c'est un roi. Si en réalisant son contrat, il ne retourne aucune figure, c'est le joueur qui a retourné la figure qui ramasse le pli.

S'il retourne une figure, son contrat s'arrête et c'est au joueur suivant de réaliser un nouveau contrat en fonction de la nouvelle figure et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réalise un contrat sans retourner de figure. Dans ce cas, c'est celui qui a déposé la dernière figure qui ramasse le pli.

Lorsque deux cartes de même valeur sont retournées à la suite, soit par le même joueur, soit par deux joueurs différents, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le paquet de cartes au centre. Le plus rapide ramasse toutes les cartes.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui récupère toute les cartes gagne la partie.

Dès 7 ans | 2 à 5 joueurs | 10 min

**MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.****BUT DU JEU : se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.****DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Distribuer huit cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, placées au centre, faces cachées, constitue la pioche. La 1^{re} carte de la pioche est retournée et posée à côté. Le 1^{er} joueur doit jouer en fonction de la carte retournée. Il peut jouer :

- soit une ou plusieurs cartes de même valeur,
- soit une carte de même couleur,
- soit un 8, quelle que soit sa couleur.

Les cartes suivantes ont une fonction spéciale :

- Les **8** permettent de changer de couleur n'importe quand. Le joueur annonce la couleur qu'il demande.
- Les **jokers** et les **2** font prendre deux cartes au joueur suivant.
- Les **as** font changer le sens du jeu.
- Les **valets** font sauter le tour du joueur suivant.
- Après un **7**, on est obligé de rejouer.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer de carte, il doit piocher. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour.

Le joueur qui se retrouve avec une seule carte en main doit crier immédiatement « carte ». S'il oublie et qu'un autre joueur le remarque, il reçoit une carte du jeu de chaque joueur, et la partie continue.

Quand la pioche est épuisée, on conserve la dernière carte posée et on mélange le reste qui devient la nouvelle pioche.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, la partie s'arrête. Les autres joueurs comptent les points qui leur restent en main.

CALCUL DE POINTS

Le joueur qui a posé toutes ses cartes marque -10 point. Les autres comptent la valeur de leurs cartes en main : **AS = 40 points, V, D et R = 10 points** et les autres cartes coûtent le nombre de points qu'elles indiquent.

FIN DE LA PARTIE

Après cinq parties le joueur qui a le moins de points a gagné.

Dès 8 ans | 3 à 6 joueurs | 15 min

**MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.****BUT DU JEU : atteindre le nombre exact de plis annoncé en début de partie.****DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

À trois joueurs, enlever un 2, à cinq joueurs, enlever deux 2 et à six joueurs, enlever les quatre 2.

Préparer une feuille avec le nom des joueurs en colonne et le nombre de parties en ligne pour noter les prévisions et les scores.

L'ordre de valeur des cartes est naturel :

AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

À la première partie, le donneur distribue une seule carte à chaque joueur.

Le reste des cartes constitue la pioche. Il retourne ensuite la 1^{re} carte de la pioche. Cette carte désigne la couleur de l'atout. À chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées augmente d'une carte.

Quand toutes les cartes sont distribuées, on fonctionne dans l'autre sens : à chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées diminue d'une carte.

Chaque joueur regarde sa ou ses cartes. Puis en fonction de la couleur de l'atout, le 1^{er} joueur annonce le nombre de plis qu'il compte ramasser. Chacun à leur tour, les autres joueurs font pareil.

N.B. : *Le dernier joueur doit annoncer un nombre de plis qui, additionné aux autres plis annoncés, sera inférieur ou supérieur (mais pas égal) au nombre de cartes distribuées à chaque joueur.*

Le 1^{er} joueur joue une carte. Les joueurs suivants doivent jouer la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la couleur atout. S'ils ne peuvent toujours pas, ils se débarrassent d'une carte de leur choix.

Celui qui pose la carte d'atout la plus forte remporte le pli. Si personne n'a d'atout, c'est celui qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée qui remporte le pli. Celui qui remporte le pli relance le jeu.

CALCUL DE POINTS

Les joueurs qui ont réalisé le nombre de plis annoncé gagnent 5 points par pli, plus 5 points de bonus.

Les joueurs qui n'ont pas réalisé le nombre de plis annoncé perdent 5 points par pli réalisé en plus ou en moins.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie terminée, le joueur qui a le plus de points a gagné.

Le whistiti

FR

Dès 7 ans | 4 joueurs | 15 min



MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : obtenir un maximum de plis.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le donneur distribue treize cartes à chaque joueur. Il retourne la dernière carte qui lui revient, la montre à tous les joueurs puis la remet dans son jeu. Cette carte indique l'atout.

L'ordre de valeur des cartes est naturel :

AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le 1^{er} joueur joue une carte de son choix qu'il dépose face visible au centre. Les autres joueurs abattent chacun leur tour leur carte dans la couleur demandée.

Si tous les joueurs peuvent fournir une carte dans la couleur demandée, le joueur qui a posé la carte la plus forte

remporte le pli.

Ceux qui n'ont pas la couleur jouent un atout. On dit que le pli est coupé. Celui qui aura mis la carte d'atout la plus forte remporte le pli. Enfin, si un joueur n'a pas la couleur demandée, ni d'atout, il joue alors une carte dont il veut se débarrasser.

CALCUL DE POINTS

Chaque pli vaut 1 point.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le joueur qui atteint 20 points.



BOARD GAMES

EN

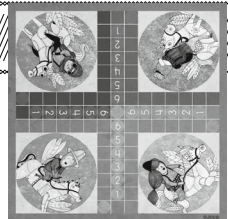
Ludo

6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: *The Ludo board, 4 pieces per player (players pick their colour), 1 die.*

OBJECT: *To be the first to reach the star in the centre of the board with your four pieces.*



HOW TO PLAY

All of the players place their four pieces in the stable of their colour. Play moves clockwise around the board. The youngest player starts by throwing the die.

MOVING THE PIECES

You need to roll a six to move a piece out of your stable and onto the first space of your track. You then roll again and move forwards the number of spaces indicated by the die. If you have more than one piece in play you choose which one you want to move.

Whenever you throw a six you roll and play again.

Once several pieces are in play, they will start to chase one another around the board. Pieces cannot overtake each other, so if one is blocking another's path, the second piece has to stop on the preceding space.

However, if you roll the exact number to land on a space already occupied by another piece, you can 'bump' it: take its place and send it back to its stable.

ASCENDING TO HEAVEN

After moving all the way around the board, each piece stops on the last space of its track – at the foot of the stairway to heaven.

NB: *You have to land exactly on this space. If you roll a number higher than the number of spaces separating your piece from the foot of the stairway, you cannot move.*

The spaces are numbered from one to six. To move to space number one, you need to roll a one, then to move to space number two, you need to roll a two, and so on until you reach space number six. Finally, you have to roll another six after you have reached space number six to enable your piece to leave the board.

WINNING

You win by being the first player to remove all four of your pieces from the board.

Goose Game

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes



MATERIALS: *The Goose Game board, 1 piece per player (players pick their colour), 2 dice.*

OBJECT: *To be the first to reach space 63.*



HOW TO PLAY

The youngest player starts, and play then continues in a clockwise direction. On your turn, roll the two dice and move your piece forward the number of spaces equal to the sum of the pips on the two dice. If you land on a space already occupied by another piece, send the piece back to the space you just left.

At the start of the game, if you roll a six and a three together, move straight to space 26. If you roll a four and a five together, move straight to space 53.

SPECIAL SPACES

- **The "goose" spaces**, 9, 18, 27, 36, 45 and 54 allow you to move forward the number of spaces shown on the dice a second time.
- **The bridge** (space 6) leads you directly to the second bridge (space 12).

- If you land at **the hotel** (space 19) you have to miss a turn.
- If you land in **the well** (space 31) or **the prison** (space 52) you have to wait there until another player lands on the space. The freed player returns to the space which the other player just left. Alternative rule: miss two turns.
- If you land in **the maze** (space 42) move back to space 30.
- If you land on **the skull and crossbones** (space 58) return to space 1.

WINNING:

The first player to arrive at space 63 wins the game.

NB: *You have to land exactly on space 63. If the total shown on the dice exceeds the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.*

Nine Men's Morris

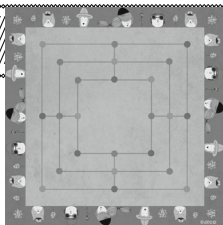
EN

6 years upwards | 2 players | 10-15 minutes



MATERIALS: *The Nine Men's Morris board, 9 pieces per player (players pick their colour).*

OBJECT: *To capture as many of your opponent's pieces as possible.*



PHASE 1: PLACING PIECES

To begin with, players place their nine pieces on the intersections on the board.

If you manage to align three pieces (in a diagonal, horizontal or vertical row) you can remove any one of your opponent's pieces which is not included in a row of three. Pieces captured this way are removed from the game for the duration of play.

NB: *During this first phase of the game players may not move their pieces.*

PHASE 2: MOVING PIECES

Once both players have placed all of their pieces, the

game continues by moving pieces.

Players take turns in moving one of their pieces. The pieces may only move along the straight lines and cannot jump over other pieces.

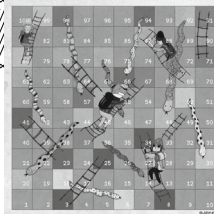
If you manage to form a row of three, you remove one of your opponent's pieces, as previously.

When you are down to just three pieces left on the board, you can move pieces to any vacant spot on the board.

WINNING

You win when your opponent only has two pieces left in play, which ends the game.

6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes

**MATERIALS:** 1 board, 1 piece per player, 1 die.**OBJECT:** To be the first to reach space 100**HOW TO PLAY**

Players place their pieces next to the board, in front of space 1. In turn, throw the die and move your piece forward the number of spaces indicated.

Ladder spaces: If you land on a space at the foot of a ladder, climb up to the top of the ladder and place your piece in the space where the ladder ends.

Snake spaces: If you land on a space showing a snake's tail, slide down the snake's body and place your piece in the space where its head is.

WINNING

The first player to arrive at space 100 wins the game.

NB: You have to land exactly on space 100. If you roll a number higher than the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.

6 years upwards | 2 players | 10-20 minutes

**MATERIALS:** The draught board, 20 pieces per player (players have one colour each).**OBJECT:** To be the first player to capture all of your opponent's pieces.**HOW TO PLAY**

Draw lots to determine who will play the white pieces. Both players place their pieces on the black squares of the four rows closest to them on the board. White plays first. Players take it in turns to play.

Moving pieces

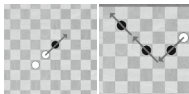
1. The pieces always move diagonally forwards, one square at a time. When a piece reaches the last row, it becomes a king. This is indicated by "crowning" it with a piece which is not in use.
2. Kings move diagonally, one or more squares, in any direction.

Capturing

You have to capture an opponent's piece if the opportunity arises, otherwise your opponent can take your piece and call out "You snooze, you lose!" Once a piece has been captured, it is removed from the game.

By men

Uncrowned pieces, men, can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece, providing the square

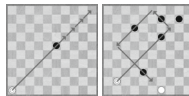


behind the piece is free.

If after capturing, an equivalent situation presents itself again, the man can continue capturing the opponent's pieces in the same way. Then play passes to the opponent.

By kings

A king can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece (either on an adjacent square or farther away), provided that at least the square directly behind the piece is free.



After one capture, the king can continue its move by changing direction onto a new diagonal if another capture is possible. Then play passes to the opponent.

Beware: You have to make the move which involves capturing the greatest number of your opponent's pieces. (A king counts as one piece.)

WINNING

You win by capturing all of your opponent's pieces, or if your opponent cannot play on his turn.

The game is declared a draw if a player carries out the same move for the third time, or if neither player has captured a piece for 20 moves.

6 years upwards | 2 players | 15-30 minutes

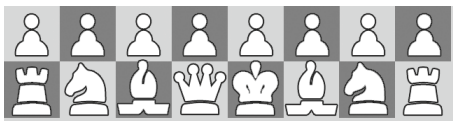


MATERIALS: The chessboard, 16 pieces per player (players have one colour each).

OBJECT: To capture your opponent's king, known as checkmating.

HOW TO PLAY

Draw lots to determine who will play the white pieces. Place the chessboard such that a light-coloured square is in each player's near-right corner. Both players arrange their pieces on the chessboard.



Queens are always placed on their colour and so face each other across the chessboard.

White plays first. You have to play on your turn, you cannot "pass". Players take it in turns to move one of their pieces.

MOVING PIECES

A piece can never move over another piece (except the knight).

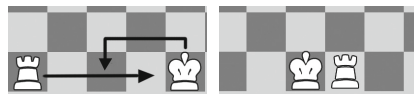
Kings are the most important pieces in the game. Kings can move one square at a time in any direction and can also perform a special move known as castling.

Castling involves moving the king and a rook simultaneously if:

KINGSIDE CASTLING



QUEENSIDE CASTLING



- neither the king nor the rook has moved so far during the game;

- there is no other piece between them;
- the king is not in check.

Queens move any number of squares in any direction. They are the most powerful of all the pieces.

Rooks move an unlimited number of squares vertically or horizontally.

Bishops move an unlimited number of squares diagonally.

Knights move three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other, perpendicular direction. It can be thought of as moving in an "L" shape. Knights are the only pieces which can jump over other pieces.

Pawns move one square at a time straight forwards and can never move backwards. Each pawn can move forwards two squares on its first move. If a pawn reaches the last rank on the board it can be transformed into another piece of its own colour (except a king) of the player's choice.

CAPTURING

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from pawns, which move diagonally forwards to capture a piece.

The king is in check if it is positioned such that it can be captured by an opponent's piece. The opponent announces "check". (It is forbidden to leave a king in check).

The king is checkmated:

- if it cannot move without finding itself again in check;
- if the player cannot block the check by placing a piece between the king and the opponent's threatening piece;
- if the player cannot capture the threatening piece.

WINNING

The player who checkmates the opponent's king wins the game.

A game of chess can also finish in a draw if:

- a “stalemate” arises, meaning that one of the players is not in check, but can make no move which would not place his king in check;
- perpetual check arises;
- the same board position recurs three times;
- the players do not possess enough remaining pieces to bring about checkmate;
- 50 moves have been played without a capture or a pawn move occurring.



DICE GAMES

EN

Dice 10,000

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: To be the first to score 10,000 points.

HOW TO PLAY

It is a “stop or keep rolling” game: as long as you are winning points you can carry on rolling. To start scoring you need to obtain a minimal score of 750 points in a single turn; thereafter no minimal score is necessary. If you decide to stop, you note down the points you have scored, and the turn passes to the next player. On the other hand, if you decide to continue playing you run the risk of rolling an unlucky combination and losing everything.

WINNING DICE

- A *one* is worth 100 points.
- A *five* is worth 50 points.

Winning combinations

- Three of a kind (three identical dice) are worth 100 times the value of the dice. (E.g.: Three *twos* are worth: $100 \times 2 = 200$ points).
- Three *ones* are worth 1,000 points.
- Four of a kind (four identical dice) doubles the three of a kind score. (E.g.: four *fours* are worth: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ points).
- Five of a kind (five identical dice) doubles the four of a kind score. (E.g.: five *fours* are worth: $800 \times 2 = 1,600$ points).
- A straight (1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6) is worth 1,500 points.

NB1: In order to count, three of a kind and straights have to be rolled in a single throw of the dice.

NB2: In order to count, combinations of four or five of a kind have to be rolled in a single throw of dice, or by adding to a three of a kind.

On your turn, roll the five dice. Tally up the number of points which you have scored. Then decide if you want to note down that score, or if you want to try your luck at scoring more points. If you choose to continue playing, you set aside the dice which have already scored points, then roll the others again.

If all of the dice score you can roll them all again. But beware; if the new roll scores no points, you lose all of the points from that turn!

It is then the next player’s turn to try and notch up a handsome score.

Example:

1st throw: you roll 6, 6, 6, 4, 3: you can score 600 points with three *sixes*.

2nd throw: you pick up the *four* and *three* and roll the two dice again: 6, 1: your new score is $600 \times 2 = 1,200$ points for four *sixes* plus 100 points for the *one*, making 1,700 points.

3rd throw: you roll all of the dice again and this time throw: 3, 3, 4, 2, 6. This throw scores no points, so all of the points are lost.

WINNING

The first player to score 10,000 points wins the game.

The Boat, the Captain and His Crew

EN

7 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: *To have sailed the furthest after 10 turns.*

HOW TO PLAY

In turn, roll the dice. You have to throw a *six*, which will be **the boat**, then a *five* which will be **the captain**, and lastly a *four* which will be **the crew**.

If you have not thrown a boat, you have to roll all of the dice again. You cannot keep a captain without a boat, or a crew without a captain. If you have a boat but no captain, you cannot keep the crew. You have to throw these three numbers either in a single throw, or in order on consecutive throws.

On each turn you are allowed to roll the dice three times. As soon as you have thrown a six, a five and a four, you

can set sail: the other two dice are to count the nautical miles you cover.

EXAMPLE

If you throw 6, 5, 4, 3 and 2: you cover $3 + 2 = 5$ miles. You note down the number of miles you have sailed and the turn passes to the next player. If on your turn you do not manage to throw a six, five and four, you score no points.

WINNING

After 10 rounds add up the miles covered by each of the players. The player to have sailed the farthest wins.

No Five, No Two

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 4 Dice.

OBJECT: *To score the most points in ten rounds of the game.*

HOW TO PLAY

On your turn, throw the dice, and add up your points, excepting the fives and twos which are set aside. Then roll the remaining dice again and continue adding up your points until all of the dice have been set aside.

Note down your total score, and then the turn passes to the next player.

WINNING

After 10 rounds add up the number of points scored by each of the players. The player with the most points wins.

Poker With Dice

EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice, and 10 counters per player.

OBJECT: *To win the most counters.*

HOW TO PLAY

The first player decides how many counters to place in

the kitty as an opening bet (one or two) then can roll the dice up to three times to make a strong hand. The

following players are not allowed to roll the dice more times than the first player. After their first throw, players can roll just one, some or all of the dice again. Whoever makes the strongest hand takes the kitty and will roll first in the next round.

WINNING

As soon as one player runs out of counters, the winner is the player who has the most counters.

POSSIBLE COMBINATIONS in ascending order

A PAIR 2 identical dice
TWO PAIRS 2 pairs of 2 identical dice
THREE OF A KIND 3 identical dice
STRAIGHT ...sequence of 5 consecutive dice
FULL HOUSE 3 of a kind and a pair
FOUR OF A KIND 4 identical dice
POKER 5 identical dice



Yahtzee

8 years upwards | 2-4 players | 15-25 minutes



MATERIALS: 5 dice, a score pad.

OBJECT: To score as many points as possible by throwing given combinations.

COMBINATIONS OF...	POINTS
1	1 × the number of <i>ones</i> thrown
2	2 × the number of <i>twos</i> thrown
3	3 × the number of <i>threes</i> thrown
4	4 × the number of <i>fours</i> thrown
5	5 × the number of <i>fives</i> thrown
6	6 × the number of <i>sixes</i> thrown
TOTAL 1	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
Bonus Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 points if Total 1 is ≥ 63 points
Minimum	total of the dice if < 20
Maximum	total of the dice if > 20
TOTAL 2	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
Three of a kind = 3 identical dice	25 points
Full House = 3 identical dice + 2 identical dice	30 points
Small Straight: 1-2-3-4 or 2-3-4-5 or 3-4-5-6	25 points
Four of a kind: 4 identical dice	35 points
Large Straight: 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6	40 points
Yahtzee: 5 identical dice	50 points
TOTAL 3	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
SCORE FINAL	GRAND TOTAL 1 + 2 + 3

HOW TO PLAY

The players take it in turn to play and may roll the dice three times to make a combination.

On each roll, you can either roll all of the dice again, or save some.

After the third roll, if the dice match one of the combinations listed on the score pad, note down the corresponding number of points in the right box. Otherwise, you have to note down a zero in one of the boxes.

The column ↓ must be played in descending order from 1 to Yahtzee

The column ↑ must be played in ascending order from Yahtzee to 1

The column ↕ can be played in any order.

NB: To shorten the game you can decide not to play all of the columns.

WINNING

The game is over when all of the boxes have been filled. The winner is the player with the highest final score.

Black Jack

EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 3 dice, and 5 counters per player.

OBJECT: To win all of the counters.

HOW TO PLAY

On your turn, roll the three dice and add up the total number of pips. You can choose to stop, in which case you note down your score, and the turn passes to the next player. Or you can decide to carry on, and re-roll one, two or three dice. You then add the new total of pips to your previous score, and so on until you decide to stop.

The aim is to hit a score of 21, or to approach it as closely as possible, without exceeding 21.

If a roll of the dice takes your score over 21, you have to pay a counter into the kitty.

Whoever wins the round by scoring 21, or by coming closest, wins the kitty and all of the other players also give the winner a counter. Even if you paid a counter into the kitty for going over 21, you have to pay the winner another counter, and so lose two on that round.

WINNING

You win by collecting up all of the counters.

421

EN

8 years upwards | 2-4 players | 15-20 minutes



MATERIALS: 3 dice, 21 counters.

OBJECT: To finish the game with no counters.

HOW TO PLAY

A game is played in two phases called “loading” and “unloading”. During the first phase the losing players are “loaded” with counters from the kitty in the middle of the table. During this first phase of the game the players only throw the dice once.

During the second phase the players “unload” their counters.

On your turn, start by rolling the three dice. If you are happy with your hand, pass the dice to the next player. If

not, you can re-roll three, two or one dice (whilst saving the others). You can roll the dice up to three times before passing them to your neighbour.

The following players have to roll the dice the same number of times as the first player, even if they throw a good hand on their first roll.

When everyone has played, the winner is the player who threw the best hand.

During “loading”, the player who rolled the lowest-ranking hand collects the number of counters indicated in

the list below from the kitty. “Loading” finishes as soon as there are no more counters left in the kitty. During “unloading” the player who rolled the best hand unburdens himself of the specified number of counters. “Unloading” finishes as soon as a player runs out of counters.

WINNING HANDS

- **If one player rolls 421** > then the player with the worst hand receives 10 counters.
- **If one player rolls 111** > then the player with the worst hand receives 7 counters.
- **If one player rolls 116 or 666** > then the player with the worst hand receives 6 counters.
- **If one player rolls 115 or 555** > then the player with the worst hand receives 5 counters.
- **If one player rolls 114 or 444** > then the player with the worst hand receives 4 counters.

- **If one player rolls 113 or 333** > then the player with the worst hand receives 3 counters.
- **If one player rolls 112 or 222** > then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls a straight of 123 or 234, etc.** > then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls in order 665, 664 etc.** > then the player with the worst hand receives 1 counter.

Whatever the best hand, any player who rolls **221**, the lowest-ranking hand, receives 2 counters.

During “unloading” the same scale is used, but whoever rolls **421** “unloads” 10 counters by giving them to the player with the worst hand, etc.

WINNING

If one of the players finds himself with all of the counters, the game ends. The first player to run out of counters wins.



CARD GAMES

Play moves clockwise around the table.

When dealing, you always start with the player on your left.

The first player is always the person sitting to the left of the dealer.

Deal the cards one by one to the players.



Kemps

7 years upwards | 4 players | 15 minutes



MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: For your team to win the most points.

HOW TO PLAY

The players form two teams of two. Each team isolates itself from the others briefly to choose a secret signal (for example: winking, scratching your cheek...) The dealer gives four cards to each player. The remaining cards form a stock pile. All of the players look at their cards without showing them to the others. Then the dealer takes four cards from the stock pile which are laid out face up in a row in the middle of the table. The goal is to collect four

cards of equal rank as quickly as possible.

All of the players play at the same time and can take one card at a time from the centre of the table in exchange for a card from their hand.

Once players have finished swapping their cards, the dealer checks that there are still four cards in the middle of the table. If none of the players wants them, the dealer collects them up and puts them to one side, face down. Then four new cards are laid out in the centre of

the table and the swapping can begin again, etc... When you have collected four of a kind, give the secret signal to your partner, without attracting your opponents' attention. Your partner needs to shout out "Kemps!" as soon as he sees the signal.

If you and your partner both collect four of a kind at the same time, and give each other your secret signal, then you both shout out "Double Kemps!"

If an opponent thinks he has guessed your signal, he can shout out "Counter Kemps!" He must then describe the signal. If he describes your signal correctly, the game pauses whilst you and your partner choose a new signal. If the opponent was mistaken, the game continues

WINNING

Before playing the players decide on the number of points they will need to reach. The first team to score this number of points wins the game.

TEAM SCORING

1 KEMPS	1 point
1 DOUBLE KEMPS	4 points
1 COUNTER KEMPS	4 points
1 MISTAKEN COUNTER KEMPS	2 points

(if an opponent guesses your signal.)

Barbu

EN

7 years upwards | 4 players | 30 minutes



MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: To end the game with as few points as possible.

HOW TO PLAY

Each game involves four rounds. Each round is played out in six contracts.

DESCRIPTION OF THE CONTRACTS

- 1. No Tricks:** win as few tricks as possible.
- 2. No Queens:** avoid winning any queens in your tricks.
- 3. No Hearts:** avoid winning any hearts in your tricks.
- 4. No King (Barbu):** avoid winning the king of hearts in your tricks.
- 5. No Last Trick:** avoid winning the last trick.
- 6. Salad:** cumulate all of the other contracts: avoid winning tricks, queens, hearts, the king of hearts, and the last trick.

Prepare a score grid by writing the players' names across the top of the page as column headers, and the name of the contracts in a list down the left side of the page. The youngest player starts, and will deal for the whole of the first round. She will lead into each hand, and will also decide in which order she will play out the six contracts. At the end of the first round, it is the next player's turn to deal, and so on.

On your turn to deal, distribute all of the cards to the players. Depending on your hand, choose which contract you want to play, tell the other players, and lay down your first card. The three other players play in turn, with play moving in a clockwise direction.

The natural order of the cards is respected, with ace high: **ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

The player who lays down the highest card in the led suit wins the trick.

Players have to follow suit (by playing the same suit as the first card laid down). If you do not have any cards of the led suit, you can discard any card you esteem to be awkward. A card which has been discarded can never win a trick. The player who wins the trick leads to the next trick. When all of the cards have been played, the players all count their points, depending on the contract announced at the start of the round.

WINNING

At the end of the four rounds the player with the fewest points wins.

SCORING BY CONTRACT

- 1. NO TRICKS** 2 points per trick.
- 2. NO QUEENS** 6 points per queen.
- 3. NO HEARTS** 2 points per heart.
- 4. NO KING (BARBU)** 20 points.
- 5. NO LAST TRICK** 20 points.
- 6. SALAD** total of the points listed above.

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

**MATERIALS:** a deck of 54 cards, with the jokers.**OBJECT:** To become President.**HOW TO PLAY**

Deal out all of the cards (including the jokers) between the players.

Order of the cards:

JOKER (HIGH), 2, ACE, KING, QUEEN, JACK, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (LOW).

The first player lays down one or more cards of equal rank. The next player has to lay down the same number of cards of a higher rank, and so on.

E.g.: the first player lays down a pair of fives, the next player has to lay down a higher pair.

If you cannot or do not want to play, you can pass your turn. The last player to have laid down a card (or several cards) which the other players cannot or do not want to better, collects up the pile and re-starts the game as previously.

The first player to run out of cards receives the title of "President", the second that of "Vice President", the third that of "Vice Arsehole" and the last that of "Arsehole".

The Arsehole deals the cards in the next round.

Then the Arsehole has to give his two best cards to the President, who gives him in exchange his two worst cards.

The Vice Arsehole has to give his best card to the Vice President, who gives him in exchange his worst card.

NB1: The Arsehole is also always the first to lay down in the next round.

NB2: At the end of each round the roles are redistributed depending on the order in which the players finish.

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

**MATERIALS:** a deck of 52 cards, without the jokers.**OBJECT:** To collect all of the cards.**HOW TO PLAY**

The dealer deals all of the cards to the players. The players stack their cards in a pile face down in front of them. In turn, the players turn up the top card from their pile and lay it down in the centre of the table, on top of the previous player's card.

If the player before you turns over a court card, you have to execute a contract by turning over one or more cards from your pile, depending on the court card: one card for a jack, two for a queen, and three for a king. If while executing your contract you fail to turn over a court card, the player who laid the court card collects up the pile of cards.

If you do turn over a court card, your contract is interrupted and the next player has to execute a new contract, depending on which court card you laid down, and so on, until a player executes a contract without turning over a court card. In this case, it is the player who laid down the last court card who takes the pile.

When two cards of equal rank are turned over one after the other, either by the same player, or by different players, all of the players have to try to slap the pile of cards in the centre of the table as quickly as possible. The quickest collects up all of the cards.

WINNING

The player who collects all of the cards wins the game.

Crazy Eights

EN

7 years upwards | 2-5 players | 10 minutes



MATERIALS: a deck of 54 cards, with the jokers.

OBJECT: To rid yourself of all of your cards as quickly as possible.

HOW TO PLAY

The dealer deals eight cards to each player. The remaining cards are placed face down in the centre of the table, to form the stock pile. The top card of the stock pile is turned up and laid down alongside it. On your turn you have to play according to the card which is face up. You can play:

- either one or more cards of the same rank,
- or a card of the same suit,
- or an eight of any suit.

The following cards play a special role:

- **Eights** allow you to change suit at any time. You announce to the other players the suit you have chosen.
- **Jokers and twos** oblige the next player to pick up two cards.
- **Aces** change the direction of play.
- **Jacks** force the next player to miss a turn.
- After a **seven**, you have to play again.

If you cannot lay down a card, then you have to pick up a card from the stock pile. If you still cannot play, the turn

passes to the next player. If you find yourself with only one card in your hand, you immediately have to shout out "Card". If you forget and another player notices, each of the other players gives you a card, and then the game continues.

When the stock pile is used up, the top card from the discard pile is set aside, then the other cards are shuffled to form a new stock pile.

The game ends as soon as a player runs out of cards. The other players then count the points they are holding in their hands.

SCORING

The player who laid down all of his cards scores -10 points. The others count the value of the cards they are holding: ace = 40 points; J, Q, K = 10 points and the spot cards all count for their face value.

WINNING

After five rounds the player with the fewest points wins.

Oh Hell

EN

8 years upwards | 3-6 players | 15 minutes



MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: To win the exact number of tricks specified at the start of the hand.

HOW TO PLAY

With three players, remove a two; with five players, remove two twos and with six players, remove four twos.

Prepare a sheet with the players' names across the top as column headers, and the numbers of the hands down the left side of the page, to note the bids and scores.

The natural order of the cards is respected, with ace high:

ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

For the first hand, each player receives a single card from the dealer.

The remaining cards form a stock pile. The dealer then turns up the top card on the stock pile, which determines the trump suit. Players receive one more card for each successive hand.

After a hand for which all of the cards have been dealt, the hand size begins shrinking again, and on each successive hand players receive one less card.

Players look at their card(s). In turn, depending on the suit announced as trumps, the players declare the number of tricks they each believe they will win.

NB: *The last player has to bid a number of tricks which, added to the other tricks bid, will be lower than or higher than (but not equal to) the number of cards dealt to each player.*

The first player leads a card. The other players have to follow suit. If they cannot, they lay down a trump card. If that is impossible, they discard the card of their choice.

Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If no trumps have been played, whoever laid down

the highest card of the led suit wins the trick. Whoever wins a trick leads to the next trick.

SCORING

The players who win the number of tricks bid win five points per trick, plus five bonus points. Players who fail to win the number of tricks bid lose five points per under-trick or overtrick.

WINNING

When all the hands have been played, the player with the most points wins.

EN

Whistiti

7 years upwards | 4 players | 15 minutes



MATERIALS: *a deck of 52 cards, without the jokers.*

OBJECT: *To win as many tricks as possible.*

HOW TO PLAY

The dealer gives 13 cards to each player. He turns up his own last card, shows it to the other players, then replaces it in his hand. This card determines which suit is trumps.

The natural order of the cards is respected, with ace high:

ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

With the player to the left of the dealer leading, the players lay a card face up in the middle of the table in

turn, following suit if possible. If all the players do follow suit, whoever laid down the highest card wins the trick. If you cannot follow suit you lay down a trump: the trick has been trumped. Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If you can neither follow suit nor trump, you discard any card you do not need.

SCORING

Each trick is worth one point.

WINNING

The first player to score 20 points wins the game.



BRETTSPIELE

Pferdchenspiel

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: *das Spielbrett für das Pferdchenspiel, 4 Spielfiguren pro Spieler (jedem seine Farbe), 1 Würfel.*

ZIEL DES SPIELS: *als Erster mit seinen 4 Spielfiguren den Stern in der Mitte erreichen.*



SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine 4 Figuren auf den Pferdestall seiner Farbe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Figur aus seinem Pferdestall auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können. Dann würfelt er erneut und rückt um die gewürfelte Augenzahl vor. Sollten sich mehrere Figuren des Spielers auf dem Parcours befinden, kann der Spieler frei entscheiden, welche Figur er bewegt.

Sobald der Spieler eine 6 gewürfelt hat, spielt er noch einmal und würfelt erneut.

Sobald sich mehrere Figuren auf dem Parcours befinden, kann es vorkommen, dass sie sich gegenseitig auf den Fersen sind. Die Figuren dürfen sich einander nicht überholen. Eine Figur, deren Weg durch eine andere Figur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Sollte der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Punkte hingegen die Möglichkeit erhalten, seine Figur

auf ein bereits von einer gegnerischen Figur besetztes Feld zu bewegen, so wird diese „hinausgeworfen“. Seine Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein, und Letztere wird zurück in ihren Pferdestall geschickt.

DER AUFSTIEG IN DEN HIMMEL

Nach einer vollständigen Runde nehmen die Figuren den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours, am Fuße der zum Himmel führenden Treppe mit den von 1 bis 6 nummerierten Feldern, ein.

Anmerkung: *Man muss genau auf diesem Feld ankommen. Wenn der Würfel eine höhere Zahl zeigt als Felder bis zum Fuße der Treppe übrig sind, kann der Spieler nicht weitergehen.*

Die Felder sind von 1 bis 6 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu gelangen, muss man eine 1 würfeln, um auf das Feld Nr. 2 zu gelangen, muss man eine 2 würfeln und so weiter bis zum Feld Nr. 6. Abschließend muss der Spieler bei Erreichen des 6. Feldes erneut eine 6 würfeln, um die Figur vom Spielbrett nehmen zu können.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster seine 4 Figuren vom Spielbrett genommen hat, gewinnt die Partie.

D

Das Gänsepiel

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: das Spielbrett für das Gänsepiel, 1 Spielfigur pro Spieler (jedem seine Farbe), 2 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster auf dem Feld Nr. 63 ankommen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler fängt an, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft beide Würfel und rückt mit seiner Figur um die Anzahl Felder vor, die der Summe der Würfel entspricht. Wenn ein Spieler auf einem Feld ankommt, auf dem bereits eine andere Figur steht, stellt er diese auf das Feld, auf dem er sich vorher befand.

Wenn ein Spieler zu Beginn der Partie die Summe 9 mit einer 6 und einer 3 erhält, rückt er bis zum Feld Nr. 26 vor. Wenn er 9 mit einer 4 und einer 5 erhält, rückt er bis zum Feld 53 vor.

Spezialfelder

- **Die „Gänsefelder“** 9, 18, 27, 36, 45 und 54: Der Spieler darf abermals um die beim ersten Mal gewürfelte Augenzahl weiterziehen.
- **Die Brücke** (Feld 6): Von dort aus zieht man bis zur zweiten Brücke (Feld 12) weiter.
- **Das Hotel** (Feld 19): Man muss eine Runde aussetzen.

- **Der Brunnen** (Feld 31) und das Gefängnis (Feld 52): Hier muss der Spieler stehen bleiben, bis ein anderer Spieler auf dieses Feld gelangt. Der befreite Spieler kehrt auf das Feld zurück, auf dem sich der soeben angekommene Spieler befand. Variante: Man muss 2 Runden aussetzen.
- **Das Labyrinth** (Feld 42): Man muss bis zum Feld 30 zurückgehen.
- **Der Totenkopf** (Feld 58): Man muss bis zum Feld 1 zurückgehen.

ENDE DER PARTIE

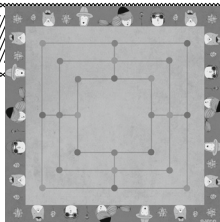
Der Spieler, der als Erster auf dem Feld 63 ankommt, gewinnt die Partie.

Anmerkung: Man muss genau auf dem Feld 63 ankommen. Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, muss der Spieler die Anzahl Felder zurückgehen, die der überschüssigen Augenzahl entspricht.

D

Mühle

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: das Mühlebrett, 9 Spielsteine pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: So viele Steine des Gegners wie möglich schlagen.

1. ETAPPE: DIE SPIELSTEINE PLATZIEREN

Zu Beginn setzen die Spieler ihre 9 Steine auf die Kreuzungspunkte des Spielbretts.

Wenn ein Spieler es schafft, 3 Steine aufzureihen (diagonal, senk- oder waagerecht), kann er einen beliebigen Stein des Gegners vom Spielbrett nehmen, sofern dieser nicht zu einer Reihe gehört. Jeder Stein, der so geschlagen wird, darf nicht wieder ins Spiel gebracht werden.

Anmerkung: Bei dieser ersten Etappe können die Spieler ihre Steine nicht verschieben.

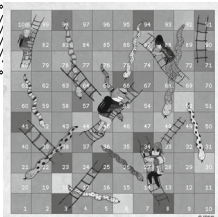
2. ETAPPE: VERSCHIEBEN

Wenn jeder Spieler alle seine Steine platziert hat, geht das Spiel mit dem Verschieben der Steine weiter. Die Spieler müssen abwechselnd einen ihrer Steine verschieben. Die Steine können nur in einer geraden Linie verschoben werden und dürfen einen anderen Stein nicht überspringen.

Sobald es einem Spieler gelingt, eine Reihe zu bilden, nimmt er einen beliebigen Stein des Gegners unter den bereits erwähnten Bedingungen vom Spielbrett. Wenn ein Spieler nur noch 3 Steine hat, kann er seinen Stein auf einen beliebigen freien Platz versetzen.

ENDE DER PARTIE

Wenn ein Spieler nur noch 2 Steine hat, ist die Partie beendet, und sein Gegner ist Sieger.



Schlangen & Leitern

D

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 1 Spielbrett, 1 Spielfigur pro Spieler, 1 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster das Feld „100“ erreichen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine Figur neben dem Spielbrett vor das Feld 1. Der erste Spieler würfelt und rückt mit seiner Figur um die gewürfelte Augenzahl vor.

Leiterfeld: Sobald ein Spieler auf einem Feld mit dem Fuß einer Leiter ankommt, klettert er die Leiter hinauf und stellt sich auf das Feld, auf dem die Leiter endet.

Schlangensfeld: Sobald ein Spieler auf einem Feld mit einem Schlangenschwanz ankommt, klettert er an der Schlange hinunter und stellt sich auf das Feld mit deren Kopf.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster auf dem Feld „100“ ankommt, gewinnt die Partie.

Anmerkung: Man muss genau auf dem Feld „100“ ankommen. Wenn die gewürfelte Augenzahl höher ist als die Anzahl der restlichen Felder, muss der Spieler um die Anzahl Felder zurückgehen, die der überschüssigen Augenzahl entspricht.

Dame

D

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: das Damebrett, 20 Spielsteine pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: als erster Spieler alle Steine seines Gegners schlagen.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer mit den weißen Steinen spielt. Jeder Spieler platziert seine Steine auf den schwarzen Feldern der ersten 4 Reihen seiner Seite des Damebretts. Die weißen Steine eröffnen das Spiel. Die Spieler wechseln sich ab.

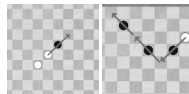
Das Ziehen

1. Die Steine ziehen immer um ein Feld in diagonaler Richtung nach vorne. Wenn ein Stein die letzte Reihe erreicht hat, wird er zur Dame. (Es wird ein aus dem Spiel ausgeschiedener Stein auf ihn gesetzt, um eine Dame zu bilden.)

2. Die Dame zieht diagonal um ein oder mehrere Felder in alle Richtungen.

Das Schlagen

Es gilt Schlagzwang, sonst kann der Gegner den Stein nehmen und sagen „ziehen oder fliehen“. Sobald ein Stein geschlagen worden ist, wird er aus dem Spiel genommen.



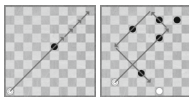
Mit einem Stein

Ein Stein kann einen gegnerischen Stein durch Überspringen vorwärts oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass das Feld hinter diesem Stein frei ist. Sollte sich nach dem Schlagen des Steins die Situation erneut ergeben, kann der Stein auf die gleiche Weise gegnerische Steine schlagen. Anschließend ist der andere Spieler dran.

Mit einer Dame

Eine Dame kann einen anderen gegnerischen Stein (der sich in der Nähe oder weiter weg befindet) durch Überspringen vor- oder rückwärts „schlagen“, unter der Voraussetzung, dass das Feld hinter diesem Stein frei ist.

Nach dem Schlagen kann die Dame ihren Spielzug durch Ändern der Diagonale fortsetzen, falls ein erneutes Schlagen eines Spielsteins möglich ist. Anschließend ist der andere Spieler dran.



Achtung: Es muss immer die Schlagmöglichkeit gewährt werden, bei der die meisten Steine geschlagen werden können. (Eine Dame ist einem Spielstein gleichwertig.)

ENDE DER PARTIE

Der Spieler gewinnt die Partie, sobald er alle Steine seines Gegners geschlagen hat oder sein Gegner keinen Spielzug mehr ausführen kann, obwohl er an der Reihe ist.

Eine Partie gilt als unentschieden, wenn ein Spieler zum 3. Mal den gleichen Spielzug ausführt, wenn er an der Reihe ist, oder wenn keiner der beiden Spieler nach 20 Spielzügen gewonnen hat.

D

Schach

Ab 6 Jahren | 2 Spieler | 15 bis 30 Min.



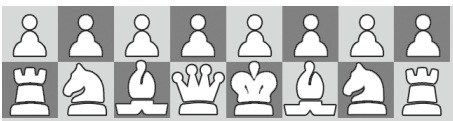
MATERIAL: Schachbrett, 16 Spielfiguren pro Spieler (jedem seine Farbe).

ZIEL DES SPIELS: Den gegnerischen König schlagen/ihn schachmatt setzen.

SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer mit den weißen Figuren spielt. Dann wird das Schachbrett so aufgestellt, dass jeder Spieler in der Ecke rechts unten ein helles Feld hat. Jeder Spieler stellt seine Figuren auf dem Schachbrett auf.

Die Damen werden immer auf ein Feld ihrer eigenen Farbe



gestellt und stehen sich demgemäß auf dem Schachbrett gegenüber.

Die weißen Steine eröffnen das Spiel. Ziehen ist Pflicht, man kann nicht passen. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

ZIEHEN DER FIGUREN

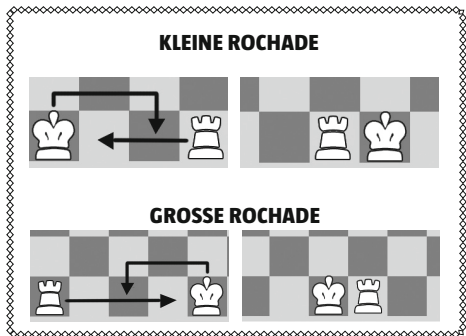
Eine Figur darf nie eine andere Figur überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer).

Der König ist die wichtigste Figur des Spiels. Er kann in alle Richtungen immer nur ein Feld weiter gezogen werden. Für ihn gibt es einen besonderen Spielzug: die Rochade. Bei der Rochade können König und Turm gleichzeitig versetzt werden, wenn:

- weder der König noch der Turm im bisherigen Spielverlauf bewegt worden sind;

- sich keine Figur zwischen ihnen befindet;
- der König nicht im Schach steht.

Die Dame kann beliebig viele Felder in alle Richtungen



gezogen werden. Sie ist die stärkste Figur im Spiel.

Der Turm kann eine beliebige Anzahl Felder vertikal und horizontal gezogen werden.

Der Läufer wird beliebig viele Felder diagonal gezogen.

Der Springer zieht 3 Felder: 1 oder 2 Felder horizontal (oder vertikal) und dann im rechten Winkel dazu. Man sagt auch, dass er wie ein „L“ zieht. Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann.

Der Bauer zieht immer um ein Feld nach vorne und kann nie zurückgehen. Bei seinem ersten Zug kann er um zwei Felder vorrücken. Wenn er die letzte Reihe des Schachbretts erreicht, kann er sich wahlweise in eine beliebige andere Figur seiner Farbe verwandeln (außer in einen König).

DAS SCHLAGEN

Eine Figur wird aus dem Spiel genommen, wenn sich eine Figur des Gegners auf das Feld setzt, auf dem diese stand. Bis auf den Bauern schlagen die Figuren in der Richtung, in der sie sich fortbewegen. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne.

Der König steht im Schach, wenn er in einer Position ist, in der er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden kann. Der gegnerische Spieler sagt dann „Schach“ an. (Der König darf nicht im Schach gelassen werden.)

Der König ist schachmatt

- wenn er sich nicht mehr bewegen kann, ohne erneut im Schach zu stehen;

- wenn der Spieler keine Figur zwischen den König und die Figur, die ihn in Schach hält, setzen kann;
- wenn der Spieler die Figur, die den König in Schach hält, nicht „schlagen“ kann.

ENDE DER PARTIE

Wenn ein Spieler den gegnerischen König in eine Position bringt, in der er schachmatt ist, gewinnt er das Spiel. Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen:

- wenn ein Spieler „patt“ ist: das heißt, dass er zwar nicht im Schach steht, aber keinen Zug mehr unternehmen kann, ohne dass sein König in Schach gestellt wird;
- bei fortwährendem Schach;
- wenn dieselbe Position sich auf dem Schachbrett drei Mal wiederholt;
- wenn die Spieler nicht mehr genügend Figuren haben, um den Gegner schachmatt zu setzen;
- 50 Züge ohne Schlagen und ohne Fortbewegung eines Bauern gespielt wurden.



WÜRFELSPIELE

10 000

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster eine Punktzahl von 10.000 erreichen.

SPIELABLAUF

Es handelt sich um ein Spiel mit der Wahl „aufhören oder weiterspielen“: Solange ein Spieler punktet, kann er weiterspielen. Um mit dem Gutschreiben der Punkte zu beginnen, muss man mindestens 750 Punkte erzielen; anschließend ist keine Mindestpunktzahl mehr erforderlich. Wenn der Spieler aufhören möchte, notiert er die gewonnenen Punkte, und es ist der nächste Spieler dran. Wenn er jedoch weiterspielen möchte, geht er das Risiko ein, bei seinem nächsten Wurf Pech zu haben und alles zu verlieren.

PUNKTE ZÄHLEN

Spielentscheidende Würfel

- Eine „1“ zählt **100** Punkte.

- Eine „5“ zählt **50** Punkte.

Spielentscheidende Kombinationen

- Ein **Dreierpasch** (3 gleiche Würfel) zählt 100 Mal den Wert der Würfel (Bsp.: Ein Dreierpasch mit Zweiern zählt: $100 \times 2 = 200$ Punkte).
- Ein **Dreierpasch mit Einsern** zählt **1000** Punkte.
- Ein **Viererpasch** (4 gleiche Würfel) verdoppelt die Punktzahl des Dreierpaschs (Bsp.: Ein Viererpasch mit Vierern zählt: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ Punkte).
- Ein **Kniffel** (5 gleiche Würfel) verdoppelt die Punktzahl des Viererpaschs (Bsp.: Ein Kniffel mit Vierern zählt: $800 \times 2 = 1600$ Punkte).
- Eine **Straße** (1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6) zählt 1500 Punkte.

Anmerkung 1: Um gültig zu sein, müssen die Kombinationen Dreierpasch oder StraÙe immer in ein und demselben Wurf gewürfelt werden.

Anmerkung 2: Um gültig zu sein, müssen die Kombinationen Viererpasch und Kniffel immer in ein und demselben Wurf oder von einem Dreierpasch ausgehend gewürfelt werden.

Der 1. Spieler wirft die 5 Würfel. Er zählt die Anzahl erzielter Punkte. Dann entscheidet er, ob er sich seine Punkte gutschreiben lässt oder ob er versucht, noch mehr Punkte zu gewinnen. Wenn er beschließt weiterzuspielen, legt er die Würfel, die Punkte erzielen, beiseite. Dann wirft er die anderen.

Wenn alle Würfel Punkte erzielen, kann der Spieler sie alle neu werfen. Aber Vorsicht, wenn bei dem neuen Wurf 0 Punkte erreicht werden, gehen alle Punkte des Spielzugs verloren!

Dann ist der nächste Spieler dran und muss versuchen, eine gute Punktzahl zu erreichen.

Beispiel

1. Wurf: Der Spieler würfelt 6, 6, 6, 4, 3: Er hat also 600 Punkte mit dem Sechser-Dreierpasch.

2. Wurf: Der Spieler wirft die 4 und die 3 erneut und würfelt: 6, 1: Also erhält er $600 \times 2 = 1200$ Punkte für den Sechser-Viererpasch + 100 Punkte für die 1, also insgesamt 1700 Punkte.

3. Wurf: Der Spieler wirft alle Würfel erneut und würfelt: 3, 3, 4, 2, 6. Dieser Wurf gilt nicht, alle Punkte gehen verloren.

ENDE DER PARTIE

Der erste Spieler, der 10 000 Punkte hat, gewinnt die Partie.

D

Schiff, Kapitän und Mannschaft

Ab 7 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



Material: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Nach 10 Runden die größte Punktzahl haben.

SPIELBLAUF

Der 1. Spieler würfelt und muss unbedingt eine 6 für das Schiff, dann eine 5 für den Kapitän und zum Schluss eine 4 für die Mannschaft erhalten.

Wenn er ein Schiff hat, muss er alle Würfel erneut werfen. Er darf also weder einen Kapitän ohne Schiff noch eine Mannschaft ohne Kapitän behalten. Wenn er ein Schiff aber keinen Kapitän hat, kann er die Mannschaft nicht behalten! Die drei Zahlen müssen in einem einzigen Wurf oder in darauffolgenden Würfeln erwürfelt werden, aber immer in der richtigen Reihenfolge.

Während seines Spielzugs darf der Spieler drei Mal würfeln. Sobald er eine 6, eine 5 und eine 4 erwürfelt hat, kann er

segeln: Die beiden anderen Würfel zählen dann als gesegelte Meilen.

BEISPIEL:

Mit einem Ergebnis von 6, 5, 4, 3 und 2 segelt der Spieler $3 + 2 = 5$ Meilen.

Er notiert die gesegelten Meilen, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Spieler es nicht geschafft hat, eine 6, eine 5 und eine 4 zu erwürfeln, notiert er gar nichts.

ENDE DER PARTIE

Nach 10 Runden rechnet man die von jedem Spieler gesegelten Meilen zusammen. Der Spieler, der am weitesten gesegelt ist, gewinnt die Partie.

D

Ohne 5, Ohne 2

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



Material: 4 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Nach 10 Runden die höchste Punktzahl haben.

SPIELABLAUF

Der 1. Spieler würfelt und addiert die erzielten Punkte, wobei er Fünfen und Zweien nicht mitzählt, sondern sie beiseitelegt. Dann wirft er die restlichen Würfel und addiert weiterhin die erzielten Punkte, bis alle Würfel beiseitegelegt wurden.

Er notiert die gesamte Zahl der erzielten Punkte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DER PARTIE

Nach 10 Runden werden die von jedem Spieler erzielten Punkte zusammengerechnet. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Würfelpoker

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel und 10 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Die meisten Steine gewinnen.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der die Spielrunde eröffnet, legt den Anfangseinsatz (1 oder 2 Steine) fest. Dann kann er bis zu 3 Mal würfeln, um eine gute Kombination zu erzielen. Die anderen Spieler dürfen nicht öfter als der erste Spieler würfeln. Nach ihrem 1. Wurf dürfen die Spieler einen, mehrere oder alle Würfel noch einmal werfen. Derjenige, der die beste Kombination erzielt, gewinnt den Einsatz und ist bei der nächsten Runde als Erster mit Würfeln dran.

ENDE DER PARTIE

Sobald ein Spieler keine Steine mehr hat, ist derjenige Sieger, der die meisten Steine gewonnen hat.

MÖGLICHE KOMBINATIONEN in aufsteigender Reihenfolge



PÄRCHEN 2 gleiche Würfel
2 PÄRCHEN 2 Mal 2 gleiche Würfel
DRILLING 3 gleiche Würfel
STRASSE 5 Würfel in einer Reihe
FULL HOUSE 1 Drilling und 1 Pärchen
VIERLING 4 gleiche Würfel
POKER 5 gleiche Würfel

Kniffel

D

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 5 Würfel und 10 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: So viele Punkte wie möglich erzielen, indem man die vorgegebenen Kombinationen erwürfelt.

SPIELABLAUF

Die Spieler spielen nacheinander und haben 3 Würfel frei, um eine Kombination zu erzielen.

Jedes Mal darf der Spieler alle Würfel erneut werfen oder einen Teil davon behalten.

Wenn nach dem dritten Wurf eine der vorgegebenen Kombinationen erreicht wurde, werden dem Spieler die entsprechenden Punkte gutgeschrieben. Ansonsten schreibt er in eines der Felder eine 0.

Die Spalte ↓ muss in der Reihenfolge vom Einser bis zum Kniffel erwürfelt werden.

Die Spalte ↑ muss in der Reihenfolge vom Kniffel bis zum Einser erwürfelt werden.

Die Spalte ↓ kann in beliebiger Reihenfolge erwürfelt werden.

Anmerkung: Wenn man die Spieldauer verkürzen möchte, kann man auch ausmachen, nicht alle Spalten auszufüllen.

ENDE DER PARTIE

Die Partie ist beendet, wenn alle Felder ausgefüllt sind. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

KOMBINATIONEN	PUNKTE
1	1 × die Anzahl der Einsen
2	2 × die Anzahl der Zweier
3	3 × die Anzahl der Dreier
4	4 × die Anzahl der Vierer
5	5 × die Anzahl der Fünfer
6	6 × die Anzahl der Sechser
GESAMTSUMME 1	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
Bonus Summe 1 (Summe $\geq 63 = 35$)	35 Punkte wenn Summe $1 \geq 63$ Punkte
Mini	Gesamtsumme der Würfel bei < 20
Maxi	Gesamtsumme der Würfel bei > 20
GESAMTSUMME 2	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
Dreierpasch = 3 gleiche Würfel	25 Punkte
Full House = 3 gleiche Würfel + 2 gleiche Würfel	30 Punkte
Kleine Straße: 1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6	25 Punkte
Viererpasch: 4 gleiche Würfel	35 Punkte
Große Straße: 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6	40 Punkte
Kniffel: 5 gleiche Würfel	50 Punkte
GESAMTSUMME 3	SUMME DER OBEN ERZIELTEN PUNKTE
ENDSUMME	SUMME 1 + 2 + 3

D

Black Jack

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 3 Würfel und 5 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Alle Spielsteine gewinnen.

SPIELABLAUF

Der erste Spieler würfelt und addiert die Augen der 3 Würfel. Wenn er möchte, kann er danach aufhören: Er notiert die erzielte Punktzahl, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann aber auch weiterspielen und erneut 1, 2 oder 3 Würfel werfen. Dann zählt er die neu gewürfelten Augen zu seiner vorigen Punktzahl dazu und so weiter, bis er beschließt, aufzuhören.

Ziel des Spiels ist es, 21 Punkte zu erzielen oder sich dieser Punktzahl so weit wie möglich anzunähern, ohne sie zu überschreiten.

Wenn die gesamte Punktzahl nach einem Wurf über **21** liegt, muss der Spieler einen Stein in die Kasse zahlen.

Der Spieler, der die Runde gewinnt, indem er **21** würfelt oder der **21** am nächsten liegt, gewinnt den Kasseninhalt und alle Spieler geben ihm einen Stein (selbst derjenige, der vorher schon einen Stein in die Kasse gezahlt hat, weil seine Punktzahl über **21** lag; er verliert also 2 Steine).

ENDE DER PARTIE

Sieger ist der Spieler, der alle Steine gewonnen hat.

Ab 8 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: 3 Würfel und 5 Spielsteine pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS: Am Ende der Partie keine Spielsteine haben.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 2 Runden, dem „Aufladen“ und dem „Abladen“. Bei der ersten Runde werden den Spielern Steine aus der Tischmitte „aufgeladen“. Bei dieser ersten Spielphase dürfen die Spieler nur ein Mal würfeln. Bei der 2. Runde werden die Steine der Spieler „abgeladen“. Der 1. Spieler fängt an und wirft die 3 Würfel. Wenn er mit dem Ergebnis zufrieden ist, gibt er die Würfel an seinen Nachbarn weiter. Ansonsten kann er erneut einen, zwei oder alle drei Würfel werfen (wobei er die anderen behält). Er kann noch ein drittes Mal spielen, bevor er die Würfel an seinen Nachbarn weitergibt.

Die anderen Spieler müssen genauso oft würfeln wie der erste Spieler, selbst wenn sie schon beim ersten Wurf eine richtige Kombination erzielen.

Wenn alle gespielt haben, gewinnt derjenige mit der besten Würfelkombination.

Beim Aufladen erhält der Spieler mit der schlechtesten Kombination Steine aus der Kasse (siehe unten stehende Liste). Das Aufladen ist beendet, wenn alle Steine aufgebraucht sind.

Beim Abladen entledigt sich der Spieler mit der besten Kombination der Steine, die er beim Aufladen bekommen hat. Das Abladen ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat

DIE SPIELENTSCHEIDENDEN KOMBINATIONEN

- **Wenn ein Spieler 421** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 10 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 111** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 7 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 116 oder 666** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 6 Spielmarken.

- **Wenn ein Spieler 115 oder 555** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 5 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 114 oder 444** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 4 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 113 oder 333** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 3 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 112 oder 222** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 2 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler 123 oder 234** geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 2 Spielmarken.
- **Wenn ein Spieler der Reihe nach 665 oder 664** usw. geworfen hat, bekommt derjenige mit der schlechtesten Kombination 1 Spielmarke.

Egal welche Kombination die beste ist, derjenige, der **221**, die kleinste Kombination (auch „Nénette“ genannt) gewürfelt hat, bekommt 2 Spielmarken.

Beim Abladen gelten die gleichen Regeln, dabei ist es jedoch der Spieler, der **421** geworfen hat, der 10 von seinen Spielmarken „ablädt“ und sie dem Spieler mit der schlechtesten Kombination gibt usw.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, wenn einer der Spieler alle Steine in seinem Besitz hat. Sieger ist der Erste, der keine Steine mehr hat.

KARTENSPIELE

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Geber beginnt mit dem Verteilen immer bei seinem linken Nachbarn.

Der erste Spieler ist derjenige, der links vom Geber sitzt.

Die Karten werden eine nach dem anderen an jeden Spieler verteilt.

D

Camps

Ab 7 Jahren | 4 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Das Team sein, das die meisten Punkte gewinnt.

SPIELABLAUF

Die Spieler bilden 2 Zweiertteams. Jedes Team muss sich zurückziehen und ein geheimes Zeichen ausmachen (zum Beispiel: mit einem Auge zwinkern, sich die Wange kratzen usw.). Der Geber teilt jedem Spieler 4 Karten aus. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Jeder Spieler schaut seine Karten an, ohne sie den anderen zu zeigen. Anschließend nimmt der Geber 4 Karten vom Stoß und reiht sie aufgedeckt in der Tischmitte auf. Ziel ist es, so schnell wie möglich 4 Karten desselben Wertes zu vereinen.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und können eine Karte aus der Tischmitte nehmen und sie gegen eine Karte ihres Spiels tauschen. Ziel ist es, so schnell wie möglich 4 Karten desselben Wertes zu erlangen.

Sobald alle Spieler ihre Karten getauscht haben, vergewissert sich der Geber, dass wieder 4 Karten in der Mitte liegen. Falls sie niemanden mehr interessieren, legt er sie verdeckt beiseite. Dann legt er 4 neue Karten in die Tischmitte, und die Spieler können erneut ihre Karten tauschen usw.

Wenn ein Spieler 4 Karten mit demselben Wert beisammenhat, muss er seinem Partner das geheime Zeichen geben, ohne dass seine Gegner es merken. Sein Partner muss „Camps!“ rufen, sobald er das Zeichen sieht.

PUNKTE ZÄHLEN PRO TEAM

1 CAMPS	1 Punkt
1 DOPPEL-CAMPS	4 Punkte
1 CONTRA-CAMPS	4 Punkte
1 VERFEHLTES CONTRA-CAMPS.....	- 2 Punkte (falsche Beschreibung des Zeichens)

Wenn beide Partner zur gleichen Zeit 4 Karten mit demselben Wert auf der Hand haben, geben sie sich gegenseitig das Zeichen und müssen gleichzeitig „Doppel-Camps!“ rufen.

Wenn ein Spieler glaubt, das Zeichen eines gegnerischen Teams erraten zu haben, kann er „Contra-Camps!“ sagen. Dann muss er das Zeichen beschreiben. Ist seine Beschreibung richtig, ist die Partie beendet und das gegnerische Team muss ein neues Zeichen ausmachen. Ist die Beschreibung falsch, kann das Spiel weitergehen.

ENDE DER PARTIE

Zu Beginn der Partie einigen sich die Spieler auf eine Anzahl Punkte, die erreicht werden muss. Das erste Team, das diese Punktzahl erreicht, gewinnt die Partie.

D

Barbu

Ab 7 Jahren | 4 Spieler | 30 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Am Ende der Partie die wenigsten Punkte haben.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 4 Runden. Jede Runde enthält 6 Kontrakte.

BESCHREIBUNG DER KONTRAKTE

- 1. Die „Stiche“:** so wenige Stiche wie möglich gewinnen.
- 2. Die „Damen“:** bei seinen Stichen keine Damen gewinnen.
- 3. Die „Herzen“:** bei seinen Stichen keine Herzen gewinnen.
- 4. Der „Bärtige“:** bei seinen Stichen nicht den Herzkönig gewinnen.
- 5. Der „Letzte Stich“:** nicht den letzten Stich gewinnen.
- 6. Der „Salat“:** vereint alle oben genannten Kontrakte: Man darf möglichst keine Stiche, Damen, Herzen, den „Bärtigen“ (Herzkönig) oder den letzten Stich gewinnen.

Ein Punkteblatt vorbereiten, auf dem man die Spielernamen in Spalten und die Namen der Kontrakte in Zeilen aufschreibt. Der jüngste Spieler fängt an. Während der 1. Runde ist er der Geber. Er fängt bei allen Partien der Runde an zu spielen und entscheidet, in welcher Reihenfolge die 6 Kontrakte gespielt werden sollen. Nach Beendigung der 1. Runde wird der nächste Spieler Geber und so weiter. Der Geber verteilt alle Karten an die Spieler. Er sucht seinem Blatt entsprechend den Kontrakt aus, den er spielen möchte, sagt ihn den anderen Spielern an und legt seine erste Karte ab. Die 3 anderen Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn.

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

AKDB1098765432.

Der Spieler, der die höchste Karte in der angespielten Farbe gelegt hat, gewinnt den Stich.

Die Spieler müssen die angespielte Farbe (also die zuerst gelegte Karte) bedienen. Wenn ein Spieler die angespielte Farbe nicht auf der Hand hat, wirft er eine Karte ab, die er als störend betrachtet. Diese Karte spielt bei der Zuteilung des Stiches keine Rolle.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eröffnet erneut das Spiel und legt eine neue Karte ...

Wenn alle Karten gespielt worden sind, zählt jeder seine Punkte entsprechend des zu Beginn der Partie angesagten Kontrakts.

ENDE DER PARTIE

Nach den 4 Runden hat der Spieler gewonnen, der die wenigsten Punkte hat.

PUNKTE ZÄHLEN - NACH KONTRAKT

1 DIE „STICHE“	2 Punkte pro Stich.
2 DIE „DAMEN“	6 Punkte pro Dame.
3 DIE „HERZEN“	2 Punkte pro Herz.
4 DER „BÄRTIGE“	20 Punkte.
5 DER „LETZTE STICH“	20 Punkte.
6 DER „SALAT“	Summe der oben stehenden Punkte.	

Präsident und Bettler

D

Ab 8 Jahren | 4 Spieler | 25 Min.



MATERIAL: Spiel mit 54 Karten und den Jokern.

ZIEL DES SPIELS: Präsident werden.

SPIELABLAUF

Alle Karten (einschließlich der Joker) werden an die Spieler verteilt.

Reihenfolge der Karten: Joker, 2, As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Der 1. Spieler legt eine oder mehrere Karten desselben Wertes auf den Tisch. Der nächste Spieler muss dieselbe Anzahl Karten mit einem höheren Wert ablegen und so weiter.

Bsp.: Der 1. Spieler legt zwei 5er hin, der nächste Spieler muss 2 Karten mit einem höheren Wert als 5 ablegen. Wenn ein Spieler nicht spielen kann oder will, setzt er aus. Der letzte Spieler, der eine oder mehrere Karten auf die der anderen Spieler gelegt hat, gewinnt den Stich und eröffnet erneut das Spiel, wie vorher beschrieben.

Der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, wird zum „Präsidenten“ ernannt. Der 2. wird der „Vize-Präsident“, der 3. der „Vize-Bettler“ und der letzte der „Bettler“.

Bei den folgenden Partien muss der Bettler die Karten verteilen. Dann muss der Bettler dem Präsidenten seine 2 besten Karten geben. Dafür gibt der Präsident ihm seine 2 schlechtesten Karten. Der Vize-Bettler muss dem Vize-Präsidenten seine beste Karte geben. Dafür gibt der Vize-Präsident dem Bettler seine schlechteste Karte.

Anmerkung 1: Bei der nächsten Runde eröffnet immer der Bettler das Spiel.

Anmerkung 2: Am Ende von jeder Partie werden die Rollen gemäß der Reihenfolge, in der die Spieler das Spiel beendet haben, neu verteilt.

D**Bataille Corse**

Ab 8 Jahren | 2 bis 6 Spieler | 15 Min.

**MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.****ZIEL DES SPIELS: Alle Karten gewinnen.****SPIELABLAUF**

Die Karten unter den Spielern verteilen. Jeder Spieler stapelt seine Karten und legt sie verdeckt vor sich hin. Der 1. Spieler dreht die erste Karte seines Stapels um und legt sie in die Mitte. Dann drehen die anderen Spieler nacheinander ihre erste Karte um und legen sie auf die Karte des vorigen Spielers. Wenn ein Spieler ein Bild umgedreht hat, muss der nächste einen Kontrakt erfüllen, indem er nacheinander, je nach abgelegtem Bild, eine oder mehrere Karten seines Stapels umdreht: 1 Karte, wenn es ein Bube ist; 2, wenn es eine Dame und 3, wenn es ein König ist. Wenn er bei der Ausführung seines Kontrakts kein Bild umdreht, gewinnt der Spieler, der das Bild umgedreht hat, den Stich.

Dreht er jedoch ein Bild um, ist sein Kontrakt beendet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und muss je nach abgelegtem Bild einen neuen Kontrakt erfüllen und immer so weiter, bis einer der Spieler seinen Kontrakt nicht erfüllt, indem er kein Bild umdreht. In dem Fall gewinnt der Spieler, der das letzte Bild abgelegt hat, den Stich. Wenn zwei Karten mit demselben Wert nacheinander umgedreht werden, entweder von ein und demselben oder von zwei verschiedenen Spielern, müssen alle Spieler so schnell wie möglich auf den Kartenstapel in der Tischmitte klopfen. Der Schnellste gewinnt alle Karten.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der alle Karten gewinnt, ist Sieger der Partie.

D**Mau-Mau**

Ab 8 Jahren | 2 bis 5 Spieler | 10 Min.

**MATERIAL: Spiel mit 54 Karten, mit den Jokern.****ZIEL DES SPIELS: so schnell wie möglich alle seine Karten losbekommen.****SPIELABLAUF**

Jedem Spieler 8 Karten austeilen. Der Rest der Karten wird verdeckt zu einem Stoß in die Tischmitte gelegt. Die 1. Karte des Stoßes wird umgedreht und danebengelegt. Der 1. Spieler muss entsprechend der umgedrehten Karte spielen. Er kann Folgendes spielen:

- entweder eine oder mehrere Karten desselben Wertes;
- oder eine Karte derselben Farbe;
- oder eine 8 in egal welcher Farbe.

Folgende Karten haben eine besondere Bedeutung:

- Mit einer **8** kann man jederzeit die Farbe wechseln. Der Spieler sagt die gewünschte Farbe an.
- Bei einem **Joker** oder einer **2** muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen.
- Nach einem **As** wird die Richtung gewechselt.
- Bei einem **Buben** muss der nächste Spieler aussetzen.
- Nach einer **7** muss man noch einmal spielen.

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine ziehen. Wenn er dann immer noch nicht spielen kann,

kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Spieler, der nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss sofort „Mau“ rufen. Wenn er es vergisst und ein anderer Spieler dies bemerkt, bekommt er eine Karte aus der Hand jedes Spielers, und die Partie geht weiter. Wenn der Stoß aufgebraucht ist, wird die letzte abgelegte Karte liegen gelassen, die restlichen Karten gemischt und zu einem neuen Stoß hingelegt. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Partie beendet; die anderen Spieler zählen die Punkte, die sie noch auf der Hand haben.

PUNKTE ZÄHLEN

Der Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist, bekommt -10 Punkte. Die anderen zählen die Werte der Karten, die sie noch auf der Hand haben: As = 40 Punkte; B, D und K = 10 Punkte. Die anderen Karten zählen so viele Punkte, wie sie angeben.

ENDE DER PARTIE

Nach 5 Partien ist der Spieler Sieger, der die wenigsten Punkte hat.

Stiche-Raten

D

Ab 8 Jahren | 3 bis 6 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

ZIEL DES SPIELS: Genau die Anzahl Stiche gewinnen, die man zu Beginn der Partie angesagt hat.

SPIELABLAUF

Bei 3 Spielern eine 2 aus dem Spiel nehmen, bei 5 Spielern zwei 2en und bei 6 Spielern vier 2en. Ein Blatt mit den Spielernamen in Spalten und der Anzahl Partien in den Zeilen vorbereiten, um die Ansagen und Punktzahlen zu notieren. Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

In der ersten Partie teilt der Geber jedem Spieler nur eine einzige Karte aus. Die restlichen Karten bilden den Stoß. Anschließend dreht der Geber die erste Karte des Stoßes um. Diese Karte gibt die Trumpffarbe an. Bei jeder neuen Partie wird eine Karte mehr ausgeteilt als bei der vorigen Partie.

Wenn alle Karten ausgeteilt wurden, geht das Spiel umgekehrt weiter: Bei jeder neuen Partie wird eine Karte weniger ausgeteilt als bei der vorigen Partie. Jeder Spieler schaut sich seine Karte(n) an. Dann sagt der erste Spieler entsprechend der Trumpffarbe die Anzahl Stiche an, die er seiner Meinung nach gewinnen wird. Die anderen Spieler machen nach einander dasselbe.

Anmerkung: Der letzte Spieler muss eine Anzahl Stiche ansagen, die, wenn man sie mit den anderen Stichen addiert,

entweder über oder unter der Anzahl Karten liegt, die an jeden Spieler verteilt wurden. Sie darf jedoch nicht mit dieser Anzahl identisch sein.

Der 1. Spieler spielt eine Karte. Die folgenden Spieler müssen diese Farbe bedienen. Wenn sie dies nicht können, müssen sie die Trumpffarbe spielen. Wenn sie auch das nicht können, legen sie eine beliebige Karte ab. Der Spieler, der die höchste Trumpfkarte spielt, gewinnt den Stich. Wenn kein Trumpf gespielt wurde, bekommt derjenige den Stich, der die höchste Karte in der angespielten Farbe gelegt hat. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, eröffnet die nächste Runde.

PUNKTE ZÄHLEN

Die Spieler, die die angesagte Anzahl Stiche gemacht haben, gewinnen 5 Punkte pro Stich, plus 5 Bonuspunkte. Die Spieler, die die angesagte Anzahl Stiche nicht gemacht haben, verlieren 5 Punkte für jeden Stich, den sie zu viel oder zu wenig gemacht haben.

ENDE DER PARTIE

Wenn die Partie beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Whist für die Kleinen

D

Ab 8 Jahren | 3 bis 6 Spieler | 15 Min.



MATERIAL: Spiel mit 52 Karten, ohne die Joker.

Ziel des Spiels: So viele Stiche wie möglich gewinnen.

SPIELABLAUF

Der Geber teilt jedem Spieler 13 Karten aus. Er dreht die letzte Karte, die für ihn bestimmt ist, um und zeigt sie allen Spielern, bevor er sie in sein Spiel steckt. Diese Karte bestimmt den Trumpf.

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist wie üblich:

A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Der erste Spieler spielt eine Karte seiner Wahl, die er aufgedeckt in die Tischmitte legt. Die anderen Spieler legen nacheinander ihre Karten in der angespielten Farbe. Wenn alle Spieler die gewünschte Farbe bedienen können, gewinnt

der Spieler, der die höchste Karte gelegt hat, den Stich.

Wer die angespielte Farbe nicht hat, spielt Trumpf. In dem Fall sagt man, es wird gestochen. Der Spieler, der die höchste Trumpfkarte spielt, gewinnt den Stich. Wenn ein Spieler weder eine Karte in der angespielten Farbe noch eine Trumpfkarte hat, spielt er eine Karte, die er loswerden möchte.

PUNKTE ZÄHLEN

Jeder Stich zählt 1 Punkt.

ENDE DER PARTIE

Sieger ist der Spieler, der 20 Punkte erreicht.



BORDSPELLEN

NL

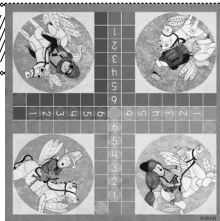
Mens erger je niet!

Vanaf 6 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



MATERIAAL: spelbord voor *Mens erger je niet!*, 4 pionnen per speler (elke speler een eigen kleur), 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste de ster in het midden bereiken met 4 pionnen.



VERLOOP VAN DE PARTIJ

Elke speler zet zijn 4 pionnen op de stal in zijn kleur. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

PIONNEN VERPLAATSEN

Pas als de speler een 6 gooit, mag hij een pion uit zijn stal halen en op het eerste vakje van zijn spelparcours zetten. Hij lag dan nogmaals gooien en evenveel vakjes vooruit als hij punten heeft gegooid met de dobbelsteen. Als er meerdere pionnen op het parcours staan, mag de speler zelf bepalen welke pion hij wil verplaatsen. Zodra hij een 6 gooit, mag de speler opnieuw spelen en de dobbelsteen gooien.

Zodra er meerdere pionnen op het spelparcours staan, kunnen ze elkaar achtervolgen. De pionnen mogen elkaar niet inhalen. Een pion waarvan de weg wordt versperd door een andere pion, mag deze niet inhalen en wordt op het vakje ervoor gezet.

Maar als een speler een cijfer gooit waarmee hij zijn pion op een vakje kan zetten waarop al een andere pion staat, kan hij deze pion slaan: hij neemt de plaats van

de pion in en de pion wordt teruggezet op de stal in de bijbehorende kleur.

TRAP NAAR DE HEMEL

Na een volledige rondgang worden de pionnen op het laatste vakje van het parcours gezet, onderaan de trap die ze naar de hemel brengt.

Opmerking: de pion moet precies op dit vakje terechtkomen. Als het cijfer van de dobbelsteen hoger is dan het aantal overgebleven vakjes tot aan de voet van de trap, mag de speler zijn pion niet verplaatsen.

De vakjes hebben de nummers 1 t/m 6. Om op vakje nummer 1 terecht te komen, moet de speler 1 gooien met de dobbelsteen, om op 2 terecht te komen moet hij 2 gooien, enzovoorts, tot aan vakje 6. Om na het bereiken van vakje 6 een nieuwe pion in de hemel te laten komen, moet de speler opnieuw 6 gooien.

EINDE VAN DE PARTIJ

De eerste speler die zijn 4 pionnen in de hemel heeft gekregen, wint.

Ganzenbord

NL

Vanaf 6 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIAAL: spelbord voor Ganzenbord, 1 pion per speler (elke speler een eigen kleur), 2 dobbelstenen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste vakje 63 bereiken.



VERLOOP VAN DE PARTIJ

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Als het zijn beurt is, gooit de speler de 2 dobbelstenen en verplaatst zijn pion evenveel vakjes als het totaal van de dobbelstenen. Als een speler op een vakje terecht komt waar al een andere pion staat, wordt deze teruggezet op het vakje waar hij eerst stond.

Als een speler bij de eerste worp een 6 en een 3 (dus 9) gooit, mag hij zijn pion op vakje 26 zetten. Als hij een 4 en een 5 (dus ook 9) gooit, mag hij zijn pion op vakje 53 zetten.

SPECIALE VAKJES

- **Als een speler op de 'ganzenvakjes' 9, 18, 27, 36, 45 of 54** terechtkomt, mag hij nogmaals het aantal gegooide ogen vooruit.
- **Als de speler op de brug** (vakje 6) komt, mag hij door naar de volgende brug (vakje 12).
- **Als de speler in het hotel** (vakje 19) komt, moet hij een

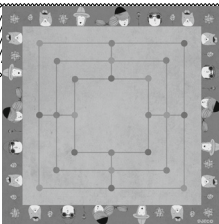
beurt overslaan.

- **Als de speler in de put** (vakje 31) of de gevangenis (vakje 52) terechtkomt, moet hij hier blijven tot een andere speler op dit vakje terechtkomt. De bevrijde speler gaat terug naar het vakje waar zijn plaatsvervanger vandaan komt. Variant: 2 beurten overslaan.
- **Als de speler in het doolhof** (vakje 42) terechtkomt, moet hij terug naar vakje 30.
- **Als de speler op het doodshoofd** (vakje 58) komt, moet hij terug naar vakje 1.

EINDE VAN DE PARTIJ

De eerste speler die op vakje 63 terechtkomt, wint.

Opmerking: de pion moet precies op vakje 63 terechtkomen. Als het puntentotaal van de dobbelstenen hoger is dan het aantal overgebleven vakjes, moet de speler zijn pion terugzetten met het aantal vakjes dat hij te veel heeft gegooid.



Molenspel

NL

Vanaf 6 jaar | 2 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIAAL: spelbord voor het Molenspel, 9 pionnen per speler (elke speler een eigen kleur).

DOEL VAN HET SPEL: zo veel mogelijk pionnen van de tegenstander veroveren.

EERSTE FASE: DE PIONNEN ZETTEN

Allereerst moeten de spelers hun 9 pionnen op de kruisingen van het spelbord zetten. Als het een speler lukt om 3 pionnen op een rij te zetten (diagonaal, horizontaal of verticaal), dan mag hij een willekeurige pion van zijn tegenstander verwijderen, tenzij deze in een rij staat. (De rij van 3 pionnen heet een 'molentje'). Een pion die op deze manier is verwijderd, kan niet terugkomen in het spel.

Opmerking: tijdens deze eerste fase mogen de spelers hun pionnen niet verplaatsen.

TWEDE FASE: DE PIONNEN VERPLAATSEN

Wanneer elke speler zijn pionnen heeft gezet, begint de

verplaatsingsfase. De spelers mogen om beurten één van hun pionnen verplaatsen. De pionnen kunnen alleen in een rechte lijn worden verplaatst en mogen niet over een andere pion heen springen. Zodra een speler een rij van 3 pionnen heeft gemaakt, mag hij een pion van zijn tegenstander verwijderen op de eerder beschreven manier. Als een speler nog maar 3 pionnen heeft, mag hij zijn pionnen naar een vrije plaats naar keuze laten springen.

EINDE VAN DE PARTIJ

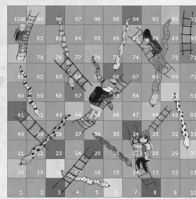
Wanneer een speler nog maar 2 pionnen heeft, is de partij afgelopen en heeft de tegenstander gewonnen.

Vanaf 6 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 15 min.



MATERIAAL: 1 spelbord, 1 pion per speler, 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste vakje 100 bereiken.



VERLOOP VAN DE PARTIJ

Elke speler zet zijn pion naast het bord, bij vakje 1. De eerste speler gooit met de dobbelsteen en zet zijn pion het bijbehorende aantal stappen vooruit.

Laddervakje: zodra een speler aankomt op een vakje met de onderkant van een ladder, klimt hij helemaal naar boven en gaat staan op het vakje met de bovenste tree van de ladder.

Slangenvakje: zodra een speler aankomt op een vakje met

de staart van een slang, glijdt hij naar beneden en gaat staan op het vakje met de kop van de slang.

EINDE VAN DE PARTIJ

De eerste speler die op vakje 100 terechtkomt, wint.

Opmerking: de pion moet precies op vakje 100 terechtkomen. Als het puntentotaal van de dobbelsteen hoger is dan het aantal overgebleven vakjes, moet de speler zijn pion terugzetten met het aantal vakjes dat hij te veel heeft gegooid.

Vanaf 6 jaar | 2 spelers | 15 tot 20 min.



MATERIALEN: dambord, 20 damschijven per speler (elk zijn eigen kleur).

DOEL VAN HET SPEL: als eerste alle damschijven van de tegenstander slaan.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Er wordt geloot, waarna de winnaar met de witte damschijven mag spelen. Elke speler legt zijn damschijven op de zwarte vakjes van de eerste 4 rijen aan zijn kant van het dambord. De speler met de witte damschijven begint. De spelers spelen om beurten.

Zetten

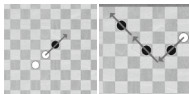
1. De damschijven worden altijd diagonaal naar voren verschoven, één vakje per keer. Als een damschijf de laatste rij bereikt, wordt het een dam (er wordt dan een eerder geslagen damschijf bovenop gelegd).
2. De dam wordt altijd diagonaal verplaatst, één of meerdere vakjes en in alle mogelijke richtingen.

Slaan

Slaan is verplicht. Als een speler niet slaat, mag de tegenstander de damschijf waarmee geslagen had moeten worden, weghalen. Dit wordt blazen genoemd. Zodra een damschijf is geslagen, wordt deze uit het spel gehaald.

Door een damschijf

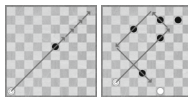
Een damschijf kan slaan door vooruit of achteruit over een damschijf van de tegenstander te springen. Het vakje achter deze damschijf moet leeg zijn.



Na het slaan kan worden doorgeslagen als de damschijf opnieuw deze mogelijkheid heeft, zodat in één beurt meerdere schijven van de tegenstander van het bord gaan. Dan is de andere speler aan de beurt.

Door een dam

Een dam kan vooruit of achteruit Een dam kan vooruit of achteruit slaan door over een schijf van de tegenstander te springen (deze kan dichtbij of ver weg staan).



Minimaal één vakje achter de schijf van de tegenstander moet leeg zijn. Na het slaan kan de dam verder worden verplaatst door van richting te veranderen (alleen diagonaal) als het mogelijk is om opnieuw te slaan. Dan is de andere speler aan de beurt.

Let op: het is verplicht om zo veel mogelijk schijven te slaan. Dit heet de meerslagregel. Een dam telt daarbij even zwaar als een damschijf.

EINDE VAN DE PARTIJ

Een speler wint als hij alle damschijven van de tegenstander heeft geslagen of als de tegenstander niet meer kan spelen wanneer het zijn beurt is. Het is gelijkspel wanneer een speler tijdens zijn beurt voor de derde keer dezelfde zet uitvoert of als na 20 achtereenvolgende zetten geen van beide spelers heeft gewonnen.

Vanaf 6 jaar | 2 spelers | 15 tot 30 min.



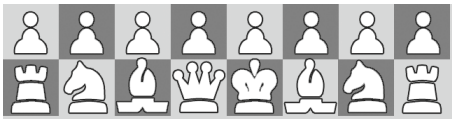
MATERIAAL: schaakbord, 16 stukken per speler (elk zijn eigen kleur).

DOEL VAN HET SPEL: de koning van de tegenstander gevangennemen. Dit heet schaakmat zetten.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Er wordt geloot, waarna de winnaar met de witte stukken mag spelen. Het schaakbord moet zo worden neergelegd dat het vakje rechtsonder voor elke speler licht van kleur is. Elke speler zet zijn stukken op het schaakbord.

De dames staan altijd op hun eigen kleur en staan dus tege-



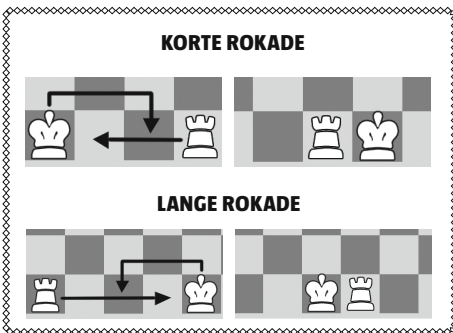
nover elkaar op het schaakbord.

De speler met de witte stukken begint. Het is verplicht bij elke beurt een zet te doen, je kunt nooit een beurt overslaan. De spelers verplaatsen om beurten één van hun stukken.

STUKKEN VERPLAATSEN

Het is niet mogelijk een stuk over een ander heen te laten springen, met uitzondering van het paard.

De koning is het belangrijkste stuk in het spel. De koning kan in alle richtingen één vakje vooruit worden gezet. Er bestaat ook een speciale zet met de koning die rokade genoemd wordt.



De rokade houdt in dat tegelijk met de koning en een toren wordt gespeeld. Voor deze zet gelden de volgende regels:

- Noch de koning, noch de toren mag eerder in het spel zijn verplaatst,
- Er mag geen stuk tussen de koning en de toren in staan,
- De koning mag niet schaak staan.

De dame kan in alle richtingen verplaatst worden over zoveel vakjes als gewenst. De dame is het sterkste schaakstuk.

De toren kan verticaal of horizontaal verplaatst worden over zoveel vakjes als gewenst.

De loper kan diagonaal verplaatst worden over zoveel vakjes als gewenst.

Het paard wordt over drie vakjes verplaatst: één of twee vakjes horizontaal (of verticaal) en de overige vakjes in de andere richting, loodrecht erop. De zetten van het paard hebben dus een L-vorm. Dit is het enige stuk dat over een ander schaakstuk heen kan springen.

De pion gaat per zet één veld vooruit en kan nooit achteruit gaan. Vanuit zijn beginpositie kan de pion twee velden vooruit worden geplaatst. Als de pion de achterste rij van het schaakbord bereikt, mag hij veranderen in een ander stuk in zijn kleur (behalve een koning), naar keuze van de speler.

Slaan

Een stuk wordt van het bord genomen wanneer de tegenstander één van zijn stukken op het vakje plaatst waarop dat stuk eerst stond. Slagzetten worden gedaan in de richting waarin het stuk verplaatst wordt, behalve met de pion: daarmee kun je zowel diagonaal als voorwaarts slaan.

De koning staat schaak wanneer hij kan worden geslagen door een stuk van de tegenstander. De tegenstander zet dan 'schaak'. (Het is verboden om je koning schaak te laten staan).

De koning staat schaakmat:

- wanneer hij niet kan worden verplaatst zonder opnieuw schaak te staan,
- als de speler geen enkel ander stuk kan zetten tussen zijn koning en het stuk dat hem schaak zet,
- als de speler het stuk dat hem schaak zet niet kan slaan.

EINDE VAN DE PARTIJ

Wanneer een speler de koning van de tegenstander schaakmat zet, wint hij de partij. Een spelletje schaken kan ook met een remise eindigen.

Dit gebeurt als:

- een speler 'pat' staat: hij staat dan niet schaak, maar kan geen enkele zet doen zonder zijn koning schaak te zetten,
- er sprake is van eeuwig schaak,
- er driemaal dezelfde stelling op het schaakbord is ontstaan,

- de spelers niet genoeg stukken meer hebben om de andere partij schaakmat te zetten,
- er vijftig zetten zijn gespeeld zonder dat er een stuk is geslagen en zonder dat een pion is verplaatst.

DOBBELSPELLEN

NL

10.000

Vanaf 8 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.

MATERIAAL: 5 dobbelstenen

DOEL VAN HET SPEL: als eerste een score van 10.000 punten behalen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Dit is een 'stoppen of doorgaan'-spel: zolang een speler punten wint, mag hij blijven spelen. Om te beginnen met punten tellen, is een minimum score van 750 punten nodig; daarna is geen minimum score meer vereist. Als hij besluit te stoppen, noteert hij de gewonnen punten en is de volgende speler aan de beurt. Als hij besluit door te spelen, loopt hij het risico op een slechte worp, waardoor hij al zijn punten verliest.

PUNTEN TELLEN

Winnende dobbelstenen

- Een 1 is 100 punten waard.
- Een 5 is 50 punten waard.

Winnende combinaties

- Drie gelijke stenen (3 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen) zijn 100 keer zoveel waard als de waarde van de dobbelstenen (dus drie keer een 2 is bijvoorbeeld $100 \times 2 = 200$ punten waard).
- Drie enen zijn 1000 punten waard.
- Bij vier gelijke stenen (4 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen) geldt dezelfde regel, maar wordt de score bovendien verdubbeld (vier keer een 4 is dus $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ punten)
- Bij vijf gelijke stenen (5 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen) geldt dezelfde regel, maar wordt de score tweemaal verdubbeld (vijf keer een 4 is dus $800 \times 2 = 1600$ punten waard).
- Een grote straat (1, 2, 3, 4, 5 of 2, 3, 4, 5, 6) is 1500 punten waard.

Opmerking 1: De combinaties 'drie gelijke stenen' en 'grote straat' zijn alleen geldig als ze in één worp worden gegooid.

Opmerking 2: De combinaties 'vier gelijke stenen' en 'vijf gelijke stenen' zijn alleen geldig als ze in één worp worden gegooid of wanneer eerst drie gelijke stenen zijn gegooid.

De eerste speler gooit de 5 dobbelstenen. Hij telt zijn punten op. Vervolgens besluit hij of hij zijn punten noteert of nogmaals wil gooien om meer punten te verdienen. Als hij verder speelt, legt hij de dobbelstenen die punten vertegenwoordigen opzij. Vervolgens gooit hij de andere dobbelstenen opnieuw. Wanneer alle dobbelstenen punten vertegenwoordigen, mogen ze allemaal opnieuw worden gegooid. Maar let op: als deze nieuwe worp 0 punten oplevert, zijn alle punten van deze beurt verloren! De volgende speler mag dan proberen een mooie score te behalen.

Voorbeeld

1e worp: de speler gooit 6, 6, 6, 4, 3, en behaalt dus 600 punten omdat hij drie keer 6 heeft gegooid (drie gelijke).

2e worp: de speler gooit de 4 en 3 opnieuw en krijgt 6,1 en verdient dus $600 \times 2 = 1200$ punten omdat hij vier keer 6 heeft gegooid + 100 punten voor de 1, dat is 1700 punten.

3e worp: de speler gooit alle dobbelstenen opnieuw en krijgt 3, 3, 4, 2, 6. Deze worp is 0 punten waard, alle voorgaande punten zijn verloren.

EINDE VAN DE PARTIJ

De eerste speler die 10.000 punten behaalt, wint.

Het schip, de kapitein en zijn bemanning

NL

Vanaf 7 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



MATERIAAL: 5 dobbelstenen

DOEL VAN HET SPEL: in 10 beurten het verst proberen te varen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De eerste speler gooit de dobbelstenen en moet verplicht een 6 gooien voor het schip, vervolgens een 5 voor de kapitein en tenslotte een 4 voor de bemanning. Als hij geen schip heeft, moet hij alle dobbelstenen opnieuw gooien. Hij mag dus geen kapitein houden zonder schip en geen bemanning zonder kapitein. Als hij een schip heeft maar geen kapitein, mag hij de bemanning niet houden! Deze drie dobbelstenen moeten tijdens dezelfde worp worden gegooid of om beurten, maar wel op volgorde (6, 5, 4).

De speler die aan de beurt is, mag 3 keer gooien.

Zodra hij een 6, een 5 en een 4 heeft gegooid, kan hij

gaan varen. De waarde van de 2 andere dobbelstenen is het aantal afgelegde zeemijlen.

VOORBEELD

Als de speler 6, 5, 4, 3 en 2 gooit, mag hij $3 + 2 = 5$ mijl varen.

Hij noteert de afgelegde afstand en de beurt gaat naar de volgende speler. Als hij geen 6, 5 en 4 heeft gegooid, krijgt hij geen punten.

EINDE VAN DE PARTIJ

Na 10 beurten worden de afgelegde mijlen van elke speler bij elkaar opgeteld. De speler die het verst is gekomen, wint.

Zonder 5, zonder 2

NL

Vanaf 6 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



MATERIAAL: 4 dobbelstenen

Doel van het spel: binnen 10 spelbeurten zo veel mogelijk punten halen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De eerste speler gooit de dobbelstenen en telt de punten bij elkaar op, met uitzondering van de vijven en tweeën. Deze dobbelstenen worden opzij gelegd. Vervolgens gooit hij met de overige dobbelstenen, telt de punten bij elkaar op en legt de vijven en tweeën weer opzij. Zo gaat het verder tot hij geen dobbelstenen meer over heeft.

De speler noteert het totale aantal punten en de beurt gaat naar de volgende speler.

EINDE VAN DE PARTIJ

Na 10 beurten worden de punten van elke speler bij elkaar opgeteld. De speler die de meeste punten heeft, wint.

Pokeren met dobbelstenen

NL

Vanaf 8 jaar | 2 tot 4 spelers | 10 tot 20 min.



MATERIAAL: 5 dobbelstenen en 10 pionnen per speler.

DOEL VAN HET SPEL: zo veel mogelijk pionnen winnen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De speler die begint, besluit wat zijn eerste inzet is

(1 of 2 pionnen). Vervolgens kan hij tot 3 keer gooien om een goede combinatie te maken. De volgende spe-

lers mogen de dobbelstenen niet vaker gooien dan de eerste speler. Na hun eerste worp kunnen de spelers één, enkele of alle dobbelstenen opnieuw gooien. De speler met de beste combinatie krijgt de inzet en mag als eerste de dobbelstenen gooien tijdens de volgende beurt.

EINDE VAN DE PARTIJ

Als een speler geen pionnen meer heeft, wint degene met de meeste pionnen.

MOGELIJKE COMBINATIES (oplopende waarde)

ONE PAIR	2 dezelfde dobbelstenen
TWO PAIR	2 keer 2 dezelfde dobbelstenen
THREE OF A KIND	3 dezelfde dobbelstenen
STRAIGHT FLUSH	reeks van 5 dobbelstenen op volgorde
FULL HOUSE	drie gelijke en 1 paar
FOUR OF A KIND	4 dezelfde dobbelstenen
POKER	5 dezelfde dobbelstenen



Yahtzee

Vanaf 8 jaar | 2 tot 4 spelers | 15 tot 25 min.



MATERIAAL: 5 dobbelstenen, scoreblok.

DOEL VAN HET SPEL: zo veel mogelijk punten halen door de voorgeschreven combinaties te maken.

COMBINATIES	PUNTEN
1	1 x het aantal gegooiden enen
2	2 x het aantal gegooiden tweeën
3	3 x het aantal gegooiden drieën
4	4 x het aantal gegooiden vieren
5	5 x het aantal gegooiden vijven
6	6 x het aantal gegooiden zessen
TOTAAL 1	TOTAAL VAN DE HIERBOVEN BEHAALDE PUNTEN
Bonus totaal 1 (totaal $\geq 63 = 35$)	35 punten als totaal ≥ 63 punten is
Min.	totaal van de dobbelstenen indien ≤ 20
Max.	totaal van de dobbelstenen indien ≥ 20
TOTAAL 2	TOTAAL VAN DE HIERBOVEN BEHAALDE PUNTEN
Drie gelijke = 3 dezelfde dobbelstenen	25 punten
Full house = 3 gelijke en één paar	30 punten
Kleine straat: 1-2-3-4 of 2-3-4-5 of 3-4-5-6	25 punten
Vier gelijke: 4 dezelfde dobbelstenen	35 punten
Grote straat: 1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6	40 punten
Yahtzee: 5 dezelfde dobbelstenen	50 punten
TOTAAL 3	TOTAAL VAN DE HIERBOVEN BEHAALDE PUNTEN
EINDSCORE	TOTAAL 1 + 2 + 3

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De spelers spelen om beurten en mogen 3 keer gooien om een combinatie te maken.

Na elke worp mag de speler alle dobbelstenen opnieuw gooien of een deel bewaren.

Als na de derde worp één van de voorgeschreven combinaties is behaald, noteert de speler de bijbehorende punten. Anders moet hij een 0 in één van de vakjes noteren.

De kolom ↓ moet worden ingevuld in de volgorde: 1 tot

Yahrtzee

De kolom ↑ moet worden ingevuld in de volgorde: Yahrtzee tot 1

De kolom ↓ mag in willekeurige volgorde worden ingevuld.

Opmerking: Om de duur van het spel te verkorten, kunnen de speler ervoor kiezen om niet alle kolommen in te vullen.

EINDE VAN DE PARTIJ

De partij is afgelopen wanneer alle vakjes zijn ingevuld.

De speler met de hoogste score is de winnaar.

Blackjack

NL

Vanaf 8 jaar | 2 tot 4 spelers | 15 tot 25 min.



MATERIAAL: 3 dobbelstenen en 5 pionnen per speler.

DOEL VAN HET SPEL: alle fiches winnen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De eerste speler gooit de dobbelstenen en telt het totaal van deze drie dobbelstenen bij elkaar op. Nu kan hij ervoor kiezen om te stoppen. In dit geval noteert hij de score en gaat de beurt naar de volgende speler. Of hij speelt door en gooit nogmaals 1, 2 of 3 dobbelste(e)n(en). Hij telt de nieuwe punten dan op bij zijn eerdere score, enzovoorts, tot hij besluit te stoppen.

Het doel van het spel is een score van 21 halen of er zo dicht mogelijk bij in de buurt te komen, zonder hoger uit te komen dan **21**.

Als de totale score na één worp hoger is dan **21**, moet de speler een pion betalen aan de pot.

Degene die de spelronde wint door **21** te halen of door het dichtst bij **21** in de buurt te komen, wint de pot en alle spelers moeten een pion aan hem betalen (ook degene die al een pion aan de pot heeft betaald omdat hij de **21** heeft overschreden. Deze speler verliest dus 2 pionnen).

EINDE VAN DE PARTIJ

De speler die alle pionnen in bezit heeft, wint.

421

NL

Vanaf 8 jaar | 2 tot 4 spelers | 15 tot 20 min.



MATERIAAL: 3 dobbelstenen, 21 fiches.

DOEL VAN HET SPEL: aan het eind van de partij geen fiche hebben.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Een partij bestaat uit twee onderdelen: 'laden' en 'ontladen'. Een partij bestaat uit twee onderdelen: 'laden' en 'ontladen'. Tijdens het eerste onderdeel worden de verliezende spelers 'geladen' met de fiches die in het midden liggen. Tijdens dit eerste spelonderdeel gooien de spelers slechts één keer de dobbelsteen.

Tijdens het tweede onderdeel worden de spelers 'ontladen' van de fiches.

De eerste speler gooit de 3 dobbelstenen. De score komt

overeen met de 3 cijfers van de dobbelstenen achter elkaar. Als hij tevreden is over het resultaat, geeft hij de dobbelstenen aan de speler naast hem. Anders kan hij één, twee of drie dobbelste(e)n(en) opnieuw gooien (terwijl hij de andere opzij legt). Hij mag nog een derde keer spelen voordat hij de dobbelstenen aan de speler naast hem moet geven. De andere spelers moeten vervolgens precies hetzelfde aantal worpen gooien als de eerste speler, zelfs als ze na de eerste worp al een goede combinatie hebben.

Als iedereen heeft gespeeld, wint de speler met de beste

combinatie dobbelstenen.

Tijdens het laden krijgt de speler met de minst goede combinatie fiches uit de pot (zie het onderstaande overzicht voor het aantal fiches). Het laden is afgelopen zodra er geen fiches meer in de pot zitten.

Tijdens het ontladen doet de speler met de beste combinatie afstand van de fiches die hij tijdens het laden heeft gekregen. Het ontladen is afgelopen zodra een speler geen fiches meer heeft.

WINNENDE COMBINATIES

- **Als een speler 421 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 10 fiches.
- **Als een speler 111 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 7 fiches.
- **Als een speler 116 of 666 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 6 fiches.
- **Als een speler 115 of 555 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 5 fiches.
- **Als een speler 114 of 444 heeft gegooid**, krijgt degene

met de minst goede combinatie 4 fiches.

- **Als een speler 113 of 333 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 3 fiches.
- **Als een speler 112 of 222 heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 2 fiches.
- **Als een speler 123, 234 enz. heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 2 fiches.
- **Als een speler 665, 664 enz. heeft gegooid**, krijgt degene met de minst goede combinatie 1 fiche.

Wat de beste combinatie ook is, degene die 221 (de kleinste combinatie) heeft gehaald (dit heet de 'nnette') krijgt 2 fiches.

Voor het ontladen geldt hetzelfde overzicht als hierboven, maar degene die **421** heeft gegooid 'ontlaadt' dan 10 fiches door ze aan degene met de minst goede combinatie te geven, enzovoorts.

EINDE VAN DE PARTIJ

De partij is afgelopen als één van de spelers alle fiches heeft. De winnaar is de speler die geen fiches meer heeft.

KAARTSPELLEN

Er wordt met de klok mee gespeeld.

De deler begint altijd bij de persoon links van hem wanneer hij de kaarten uitdeelt.

De persoon links van de deler speelt als eerste.

De kaarten worden één voor één onder de spelers verdeeld.

NL

Kemps

Vanaf 7 jaar | 4 spelers | 15 min.

MATERIAAL: kaartspel van 52 kaarten, zonder de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: als team de meeste punten winnen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De spelers vormen 2 teams van 2 personen. De teams gaan uit elkaar en de teamleden spreken een geheim signaal af (bijvoorbeeld knipogen, aan de wang krabben). De deler geeft elke speler 4 kaarten. De overige kaarten vormen de pot. Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder ze aan de anderen te tonen. Vervolgens pakt de deler 4 kaarten uit de pot en legt deze op een rij, midden tussen de spelers, met de plaatjes naar boven. Het doel is om zo snel mogelijk 4

kaarten met dezelfde waarde te verzamelen.

Alle spelers spelen tegelijk. Ze kunnen een kaart van tafel pakken en deze ruilen voor een kaart uit hun eigen spel. Zodra het ruilen klaar is, controleert de deler of er weer 4 kaarten in het midden liggen. Als niemand er nog interesse voor heeft, verzamelt hij ze en legt ze opzij met de plaatjes naar beneden. Daarna legt hij 4 nieuwe kaarten in het midden en kunnen de spelers opnieuw gaan ruilen, enzovoorts. Zodra een speler 4 kaarten met dezelfde waarde heeft,

moet hij zijn partner het geheime signaal geven zonder dat de tegenstanders het merken. De partner roept 'Kemps!' zodra hij het signaal opmerkt.

Als de twee partners op hetzelfde moment 4 kaarten met dezelfde waarde in hun spel hebben, geven ze allebei het signaal en moeten ze tegelijkertijd 'dubbele Kemps!' roepen. Als een speler denkt het geheime signaal van het andere team te hebben geraden, kan hij 'anti-Kemps!' roepen. Hij moet het signaal dan beschrijven. Als de beschrijving klopt, is de partij afgelopen en moet het team waarvan het signaal is geraden een nieuw signaal kiezen. Als de beschrijving niet klopt, gaat de partij verder.

EINDE VAN DE PARTIJ

Aan het begin bepalen de spelers welk aantal punten moet worden behaald. Het eerste team dat dit aantal bereikt, wint de partij.

PUNTELTING PER TEAM

1 KEMPS.....	1 punt
1 DUBBELE KEMPS	4 punten
1 ANTI-KEMPS	4 punten
1 MISLUKTE ANTI-KEMPS	2 punten (als de beschrijving van het signaal niet klopt)

Barbu



Vanaf 7 jaar | 4 spelers | 30 min.

MATERIAAL: kaartspel van 52 kaarten, zonder de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: aan het eind van de partij zo min mogelijk punten hebben.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Een partij bestaat uit 4 rondes. Elke ronde telt 6 zogenaamde 'contracten'.

BESCHRIJVING VAN DE CONTRACTEN

- 1. Geen slagen:** zo min mogelijk slagen winnen (een slag is een spelronde waarin alle spelers 1 kaart neerleggen en bestaat dus uit evenveel kaarten als er spelers zijn).
- 2. Geen vrouwen:** de spelers moeten de vrouwen uit hun slagen proberen te houden.
- 3. Geen harten:** de spelers moeten de harten uit hun slagen proberen te houden.
- 4. Geen Barbu:** de spelers moeten de hartenkoning uit hun slagen proberen te houden.
- 5. Geen laatste slag:** de spelers moeten proberen te vermijden om de laatste slag te winnen.
- 6. De Salade bestaat uit alle bovenstaande contracten:** Geen slagen, Geen vrouwen, Geen harten, Geen Barbu en Geen laatste slag.

Bereid een scoreblad voor, waarop de namen van de spelers bovenaan de kolommen en de naam van de contracten voor de rijen worden genoteerd. De jongste speler begint. Hij is de deler tijdens de eerste ronde. De jongste speler begint alle partijen van de ronde te spelen en is ook degene die bepaalt in welke volgorde de 6 contracten worden gespeeld. Na afloop van de eerste manche wordt de volgende speler de deler, enzovoorts.

De deler verdeelt alle kaarten onder de spelers. Afhankelijk van zijn eigen kaartspel kiest hij welk contract hij wil spelen,

meldt dit aan de andere spelers en legt zijn eerste kaart. De drie andere spelers spelen om beurten, kloksgewijs.

De volgorde van de kaarten is logisch:

AAS KONING VROUW BOER 10 9 8 7 6 5 4 3 2.

De speler die de sterkste kaart in de vereiste kleur (schoppen, harten, klaveren of ruiten) heeft gelegd, wint de slag. De spelers zijn verplicht om in de vereiste kleur te spelen (de 1^e gespeelde kaart). Als een speler de vereiste kleur niet heeft, leg hij een kaart weg die hem nutteloos lijkt. Deze kaart heeft geen invloed op de toekenning van de slag. De speler die de slag heeft gewonnen, legt een nieuwe kaart, enzovoorts.

Wanneer alle kaarten zijn gespeeld, telt iedereen zijn punten aan de hand van het contract dat aan het begin van de partij is genoemd.

EINDE VAN DE PARTIJ

Na afloop van de 4 manches wint de speler met de minste punten.

BEREKENING VAN DE PUNTEN - per contract

1 GEEN SLAGEN	2 punten per slag.
2 GEEN VROUWEN	6 punten per vrouw.
3 GEEN HARTEN	2 punten per hart.
4 GEEN BARBU.....	20 punten.
5 GEEN LAATSTE SLAG.....	20 punten.
6 SALADE.....	optelling van de bovenstaande punten.

Vanaf 7 jaar | 4 spelers | 15 min.



MATERIAAL: kaartspel van 54 kaarten, met de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: President worden.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Alle kaarten (inclusief de jokers) worden onder de spelers verdeeld.

Volgorde van de kaarten:

JOKER, 2, AAS, KONING, VROUW, BOER, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

De eerste speler legt één of meer kaarten met dezelfde waarde op tafel. De volgende speler moet hetzelfde aantal kaarten met een hogere waarde neerleggen, enzovoorts.

Voorbeeld: als de eerste speler een paar van 5 legt, moet de volgende speler een paar met een hogere waarde dan vijf leggen.

Als een speler niet kan of wil spelen, slaat hij een beurt over. Als een speler een kaart (of meerdere kaarten) heeft gelegd en de andere spelers daarna niet willen of kunnen spelen, wint de slag en gaat verder met het spel

zoals eerder uitgelegd.

De eerste speler die geen kaarten meer heeft, is de President. De tweede is de Vicepresident, de derde de Vicefoet en de laatste de Foet (spreek uit: feut).

Tijdens de volgende partijen moet de Foet de kaarten uitdelen.

De Foet moet vervolgens zijn 2 beste kaarten aan de President geven. In ruil daarvoor geeft de President hem zijn 2 slechtste kaarten.

De Vicefoet moet zijn beste kaart aan de Vicepresident geven. In ruil daarvoor geeft de Vicepresident hem zijn slechtste kaart.

Opmerking 1: De Foet is altijd degene die de volgende partij mag beginnen.

Opmerking 2: Na afloop van elke partij krijgt elke speler een nieuwe rol, afhankelijk van de volgorde waarin de spelers zijn geëindigd.

Vanaf 8 jaar | 2 tot 6 spelers | 15 min.



MATERIAAL: kaartspel van 52 kaarten, zonder de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: alle kaarten winnen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Elke speler legt zijn kaarten op een stapeltje voor zich, met de plaatjes naar beneden. De eerste speler draait de eerste kaart van zijn stapeltje om en legt deze in het midden. Daarna draaien de andere spelers om beurten hun eerste kaart om, waarmee ze de kaart van de vorige speler bedekken.

Als een speler een koning, vrouw of boer omdraait, moet de volgende speler een 'contract' maken door één of meerdere kaarten van zijn stapeltje om te draaien. Het aantal is afhankelijk van de figuur: 1 kaart als het een boer is, 2 als het een vrouw is en 3 als het een koning is. Als de speler die het contract moet maken geen figuurkaart omdraait, wint de speler die de figuurkaart heeft omdraaid de slag en krijgt alle kaarten die in het midden liggen.

Als de speler wel een figuurkaart omdraait, stopt zijn contract en moet de volgende speler een nieuw contract maken, afhankelijk van de nieuwe figuurkaart. Zo gaat het verder tot een speler een contract maakt zonder een figuurkaart om te draaien. In dit geval krijgt de speler die de laatste figuurkaart heeft neergelegd alle kaarten in het midden.

Wanneer er twee kaarten van dezelfde waarde achter elkaar worden omdraaid, door dezelfde speler of door twee verschillende spelers, moeten alle spelers zo snel mogelijk op het stapeltje kaarten in het midden slaan. De snelste krijgt alle kaarten.

EINDE VAN DE PARTIJ

De speler die alle kaarten in bezit heeft, wint.

Amerikaanse achten



Vanaf 7 jaar | 2 tot 5 spelers | 10 min.



MATERIAAL: kaartspel van 54 kaarten, met de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: zo snel mogelijk al zijn kaarten kwijtraken.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Elke speler krijgt 8 kaarten. De rest van de kaarten wordt in het midden gelegd met de plaatjes naar beneden. Dit is de pot. De eerste kaart van de pot wordt omgedraaid en opzij gelegd. Wat de eerste speler moet doen, is afhankelijk van de omgedraaide kaart. Hij kan:

- één of meer kaarten van dezelfde waarde leggen,
- of een kaart in dezelfde kleur (schoppen, klaveren, harten of ruiten) leggen,
- of een 8 leggen, ongeacht de kleur.

De volgende kaarten hebben een speciale functie:

- Met de **8** kunnen spelers op elk moment van kleur veranderen. De speler noemt de gewenste kleur.
- **Als er een joker of een 2** wordt gelegd, moet de volgende speler 2 kaarten pakken.
- **Als er een aas** wordt gelegd, verandert de speelrichting.
- **Als er een boer wordt gelegd**, slaat de volgende speler een beurt over.
- Na een **7** is de speler verplicht om opnieuw te spelen.

Als een speler niet kan spelen, moet hij een kaart uit de pot pakken. Als hij dan nog steeds niet kan spelen, slaat hij een beurt over. Een speler die nog maar één kaart in zijn hand heeft, moet direct 'laatste kaart' roepen. Als hij dit vergeet en een andere speler het merkt, krijgt hij van elke speler een kaart en wordt er verder gespeeld. Als de pot leeg is, wordt de laatst gelegde kaart bewaard en worden de overige kaarten geschud. Dit wordt de nieuwe pot.

Als een speler geen kaarten meer heeft, stopt de partij. De andere spelers tellen de punten van de kaarten die ze nog in hun hand hebben bij elkaar op.

PUNTENTELLING

De speler die al zijn kaarten heeft gelegd, krijgt -10 punten. De andere spelers tellen de punten van hun kaarten bij elkaar op: aas = 40 punten, koning, vrouw en boer = 10 punten en de andere kaarten zijn net zoveel waard als het getal dat erop staat.

EINDE VAN DE PARTIJ

De speler die na 5 partijen de minste punten heeft, wint.

Boerenbridge



Vanaf 8 jaar | 3 tot 6 spelers | 15 min.



MATERIAAL: kaartspel van 52 kaarten, zonder de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: aan het begin van een partij voorspellen hoeveel slagen je kunt behalen.

VERLOOP VAN DE PARTIJ

Haal een twee uit het spel als er 3 spelers zijn, twee tweeën als er 5 spelers zijn en vier tweeën als er 6 spelers zijn.

Bereid een scoreblad voor, waarop de namen van de spelers bovenaan de kolommen en de nummers van de partijen voor de rijen staan. Op dit blad worden de voorspellingen en scores genoteerd.

De volgorde van de kaarten is logisch: aas, koning, vrouw, boer, 10 ... 2

In de eerste partij geeft de deler elke speler één kaart.

De overige kaarten vormen de pot. Dan draait hij de eerste kaart van de pot om. Deze kaart geeft de troef kleur aan (schoppen, ruiten, klaveren of harten). Bij elke nieuwe partij neemt het aantal uitgedeelde kaarten met één kaart toe.

Wanneer alle kaarten zijn uitgedeeld, wordt er andersom gewerkt: bij elke nieuwe partij neemt het aantal uitgedeelde kaarten met één kaart af.

Elke speler bekijkt zijn kaart of kaarten. De eerste speler voorspelt aan de hand van de troefkleur hoeveel slagen hij denkt te gaan winnen. De andere spelers doen om beurten hetzelfde.

Opmerking: *De laatste speler moet een aantal slagen noemen dat, opgeteld bij de andere voorspelde slagen, lager of hoger is dan (en dus niet gelijk is aan) het aantal kaarten dat elke speler heeft ontvangen.*

De eerste speler speelt een kaart. De volgende spelers moeten dezelfde kleur spelen. Als ze niet kunnen spelen, spelen ze de troefkleur. Als dit ook niet lukt, mogen ze een kaart naar keuze leggen.

De speler die de sterkste troefkaart legt, wint de slag. Als er geen troefkaart is, wint de speler die de sterkste kaart in de vereiste kleur heeft gelegd. De speler die de slag wint, legt de eerste kaart van de volgende slag.

PUNTENTELLING

De spelers die het voorspelde aantal slagen hebben gewonnen, krijgen 5 punten per slag plus 5 bonuspunten. De spelers die niet het voorspelde aantal slagen hebben gewonnen, verliezen 5 punten per slag die ze te veel of te weinig hebben gewonnen.

EINDE VAN DE PARTIJ

Wanneer de partij is afgelopen, wint de speler met de meeste punten.

NL

Whistit

Vanaf 7 jaar | 4 spelers | 15 min.



MATERIAAL: kaartspel van 52 kaarten, zonder de jokers.

DOEL VAN HET SPEL: *zo veel mogelijk slagen winnen.*

VERLOOP VAN DE PARTIJ

De deler geeft elke speler 13 kaarten. Hij draait de eerste kaart om, toont deze aan alle spelers en stopt deze bij zijn kaartspel. Dit is de troefkleur (schoppen, ruiten, harten of klaveren).

De volgorde van de kaarten is logisch:

AAS, KONING, VROUW, BOER, 10 ... 2

De eerste speler legt een kaart naar keuze met het plaatje naar boven in het midden. De andere spelers leggen om beurten al hun kaarten in de gevraagde kleur. Als alle spelers een kaart in de gevraagde kleur kunnen

leggen, wordt de slag gewonnen door de speler die de sterkste kaart heeft gelegd.

De spelers die de kleur niet hebben, spelen de troefkleur. Dit betekent dat de slag 'gecoupeerd' is. De speler die sterkste troefkaart heeft gelegd, wint de slag. Als een speler geen kaart in de gevraagde kleur heeft en ook geen troefkaart, speelt hij een kaart die hij kwijt wil.

PUNTENTELLING

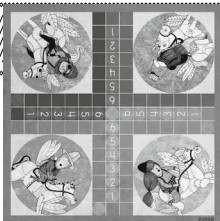
Elke slag is 1 punt waard.

EINDE VAN DE PARTIJ

De speler die 20 punten behaalt, wint.



JUEGOS DE TABLERO



Parchís

ES

A partir de 6 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 1 tablero, 4 fichas por jugador (un color diferente para cada jugador), 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primero en llegar a la estrella del centro del tablero con sus cuatro fichas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca sus cuatro fichas en la caballeriza de su color. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza lanzando el dado.

DESPLAZAMIENTO DE LAS FICHAS

Para sacar una ficha de su caballeriza y colocarla en la primera casilla de su recorrido, el jugador debe obtener un 6. Entonces, vuelve a lanzar el dado y avanza tantas casillas como puntos marca el dado. Si ha sacado varias fichas, el jugador decide mover una u otra ficha, según su elección.

Cuando obtiene un 6, el jugador vuelve a jugar y lanza el dado nuevamente.

Una vez que hayan salido varias fichas y avancen en el recorrido, es posible que queden unas detrás de otras. Las fichas no pueden adelantarse. Por lo tanto, una ficha cuya ruta esté bloqueada por otra no podrá adelantarse y deberá ubicarse en la casilla precedente.

En cambio, si el lanzamiento del dado permite que un jugador desplace su ficha exactamente a una casilla ya

ocupada por otra, la hace «saltar»: ocupa su lugar y envía a la otra a su caballeriza.

EL ASCENSO AL CIELO

Tras una vuelta completa, las fichas se colocan en la última casilla de su recorrido, al pie de la escalera que las conduce al cielo.

Nota: Se debe caer justo en esta casilla. Si la cifra de los dados es superior al número de casillas restantes hasta el pie de la escalera, el jugador no puede avanzar.

Las casillas están numeradas del 1 al 6. Para pasar a la casilla nº 1, se debe obtener un 1 en el dado, para pasar a la casilla nº 2, se debe obtener un 2, y así sucesivamente hasta la casilla nº 6. Por último, para sacar una ficha del tablero, después de la casilla nº 6, el jugador debe volver a obtener un 6.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que logre sacar sus cuatro fichas del tablero, gana la partida.

ES

Juego de la oca

A partir de 6 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 15 minutos



MATERIAL: 1 tablero, 1 ficha por jugador (un color diferente para cada jugador), 2 dados.

OBJETIVO DEL JUEGO: Llegar primero a la casilla n° 63.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El más joven comienza. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, en su turno, lanza los dos dados y avanza su ficha tantas casillas como la suma de sus puntos. Si un jugador llega a una casilla ya ocupada por otra ficha, esta última debe ir a la casilla donde él se encontraba.

Al comienzo de la partida, si un jugador obtiene un 9, sumando un 6 y un 3, avanza hasta la casilla n° 26. Si obtiene un 9 con un 4 y un 5, avanza hasta la casilla 53.

LAS CASILLAS ESPECIALES

- Las casillas «oca» 9, 18, 27, 36, 45 y 54 permiten que el jugador avance una segunda vez la cantidad de puntos obtenidos en el último lanzamiento de dados.
- El puente (casilla 6) hace avanzar hasta el segundo puente (casilla 12).

- La posada (casilla 19) hace perder un turno.
- El pozo (casilla 31) y la cárcel (casilla 52) retienen al jugador hasta que llegue otro jugador. El jugador liberado vuelve a la casilla del que acaba de llegar. Variante: hacen perder dos turnos.
- El laberinto (casilla 42) hace retroceder hasta la casilla 30.
- La calavera (casilla 58) hace volver a la casilla 1.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que llega a la casilla 63 gana la partida.

Nota: Se debe llegar exactamente a la casilla 63. Si la cifra de los dados es superior al número de casillas restantes, el jugador debe retroceder el número de casillas excedente.

**ES**

Juego del molino

A partir de 6 años | 2 jugadores | 10 a 15 minutos



MATERIAL: 1 tablero, 9 fichas por jugador (un color diferente para cada jugador).

OBJETIVO DEL JUEGO: Capturar la mayor cantidad posible de fichas del adversario.

FASE N° 1: COLOCACIÓN DE LAS FICHAS

Al comienzo, los jugadores deben colocar sus nueve fichas en el tablero, sobre las intersecciones.

Si un jugador logra alinear tres fichas (en diagonal, horizontal o vertical), puede sacar la ficha contraria que desee, a condición de que no forme parte de un alineamiento. Las fichas capturadas no pueden reincorporarse al juego.

Nota: Durante esta primera fase, los jugadores no pueden desplazar sus fichas.

FASE N° 2: DESPLAZAMIENTOS

Una vez que los jugadores hayan colocado todas sus

fichas, la partida continúa con desplazamientos.

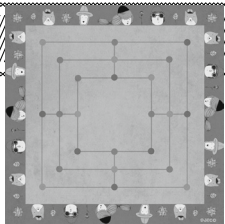
Cada jugador, en su turno, debe desplazar una de sus fichas. Estas se desplazan solamente sobre las líneas rectas y no pueden saltar por encima de otra ficha.

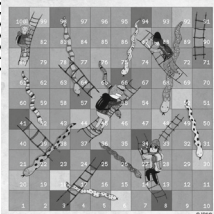
Cuando un jugador logra alinear sus fichas, retira la ficha contraria que desee, con las mismas condiciones precedentes.

Cuando a un jugador solamente le quedan tres fichas, puede desplazarse donde desee, hacia un lugar libre.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando a un jugador le quedan solo dos fichas, se termina la partida y su adversario es el ganador.





Juego de serpientes y escaleras

ES

A partir de 6 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 15 minutos



MATERIAL: 1 tablero, 1 ficha por jugador, 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primero en llegar a la casilla 100.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca su ficha junto al tablero, frente a la casilla 1. El primer jugador lanza el dado y avanza su ficha según el número de puntos indicados.

Casilla «escaleras»: cuando un jugador llega a una casilla donde se encuentra el pie de una escalera, sube por esta y se sitúa en la casilla en la que termina.

Casilla «serpiente»: cuando un jugador llega a una casilla

donde se encuentra la cola de una serpiente, desciende por el cuerpo de esta y se sitúa en la casilla donde se encuentra su cabeza.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que llega a la casilla 100 gana la partida.

Nota: Se debe llegar exactamente a la casilla 100. Si la cifra de los dados es superior al número de casillas restantes, el jugador debe retroceder el número de casillas excedente.

Damas

ES

A partir de 6 años | 2 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 1 damero, 20 fichas por jugador (un color diferente para cada jugador).

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primer jugador que capture todas las fichas de su adversario.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se sortea quién jugará con las fichas blancas. Cada jugador coloca sus fichas sobre las casillas negras de las cuatro primeras filas situadas en su lado del damero. Las fichas blancas comienzan la partida. Los jugadores juegan uno después del otro.

Desplazamientos

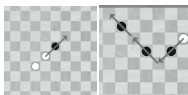
1. Las fichas se desplazan siempre en diagonal y hacia delante, avanzando de una casilla a la vez. Cuando una ficha llega a la última fila, se convierte en dama (para representar una dama, se le superpone una ficha del juego).
2. La dama se desplaza siempre en diagonal, de una o varias casillas, en todos los sentidos.

Captura

La captura es obligatoria; si no, el adversario puede coger la pieza, diciendo: «soplada». Una vez capturada una pieza, esta se retira del juego.

Por una ficha

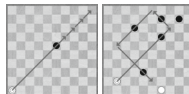
Una ficha puede «comer» hacia delante o hacia atrás, saltando por encima de una pieza contraria, a condición de que la casilla que se encuentre detrás de esta pieza no esté ocupada.



Si después de esta captura, la situación se presenta nuevamente, la ficha sigue capturando piezas contrarias de la misma manera. Luego, termina su turno.

Por una dama

Una dama puede «comer» hacia delante o hacia atrás, saltando por encima de una pieza contraria (se encuentre cerca o lejos) a condición de que detrás haya al menos una casilla sin ocupar.



Después de esta captura, la dama puede continuar su desplazamiento cambiando de diagonal, si hay posibilidades de realizar otra captura. Luego, termina su turno.

Atención: La captura de la mayor cantidad de piezas es prioritaria y, por lo tanto, obligatoria (una dama cuenta como una pieza).

FIN DE LA PARTIDA

Un jugador gana la partida cuando ha capturado todas las fichas de su adversario o cuando su adversario no tiene posibilidades de jugar al llegarle su turno. La partida se declara empatada cuando, durante su turno, un jugador efectúa por tercera vez el mismo movimiento o cuando, después de veinte movimientos consecutivos, ninguno de los jugadores gana.

A partir de 6 años | 2 jugadores | 15 a 30 minutos

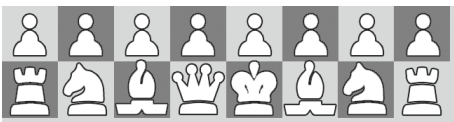


MATERIAL: 1 tablero de ajedrez, 16 piezas por jugador (un color diferente para cada jugador).

OBJETIVO DEL JUEGO: Capturar el rey contrario: es el jaque mate.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se sortea quién jugará con las piezas blancas. Luego, se sitúa el tablero de modo que la casilla inferior derecha, frente a cada jugador, sea de color claro. Cada jugador dispone sus piezas sobre el tablero.



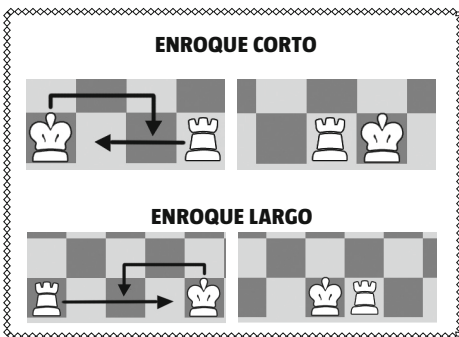
Las damas siempre se ubican sobre su color, por lo cual quedan enfrentadas en el tablero.

Las blancas comienzan la partida. Es obligatorio mover, no se puede saltar un turno. Cada jugador, en su turno, mueve una de sus piezas.

DESPLAZAMIENTO DE LAS PIEZAS

Ninguna pieza puede saltar por encima de otra, excepto el caballo.

El rey es la pieza principal del juego. Puede avanzar una casilla en todas las direcciones y además posee un desplazamiento específico, denominado enroque. El enroque permite que el rey y una torre jueguen simultáneamente, si:



• el rey y la torre no han sido desplazados desde el comienzo de la partida,

- no hay ninguna pieza entre ambos,
- el rey no está en jaque.

La dama avanza todas las casillas que desee, en todas las direcciones. Es la pieza más potente del juego.

La torre se desplaza vertical u horizontalmente el número de casillas que desee.

El alfil se desplaza en diagonal el número de casillas que desee.

El caballo hace movimientos de tres casillas: una en sentido horizontal y dos en vertical, o dos en sentido horizontal y una vertical. También se dice que se desplaza en «L». El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de otras.

El peón avanza una casilla cada vez, en línea recta hacia adelante, y no retrocede nunca. Durante su primer movimiento, puede avanzar dos casillas. Si llega a la última fila del tablero, puede transformarse en otra pieza de su color, salvo en rey, según elija el jugador.

CAPTURA

Se retira una pieza del juego cuando una pieza contraria consigue ocupar su lugar. Salvo el peón, todas las piezas capturan a las otras en el sentido en que avanzan. El peón captura en diagonal y hacia delante.

El rey está en jaque cuando se encuentra en una situación donde puede ser capturado por una pieza contraria. Entonces, el jugador contrario anuncia el «jaque» (está prohibido dejar a su rey en situación de jaque).

El rey está en jaque mate:

- si no se puede desplazar sin ponerse nuevamente en jaque,
- si el jugador no puede interponer ninguna pieza entre su rey y la pieza que lo pone en jaque,
- si el jugador no puede capturar la pieza que lo pone en jaque.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador pone al rey contrario en una situación de jaque mate, gana la partida.

También se puede terminar una partida de ajedrez declarando empate o «tablas» si:

- un jugador está «ahogado»: o sea, no está en jaque, pero no puede hacer ningún movimiento sin poner en jaque a su rey,
- hay jaque perpetuo,
- se repite tres veces la misma posición en el tablero,
- los jugadores ya no tienen suficientes piezas para hacer jaque mate,
- se han realizado cincuenta jugadas sin captura ni desplazamiento de peones.

JUEGOS DE DADOS

EL 10 000

ES

A partir de 8 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primero en obtener 10 000 puntos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se trata de un juego de «parar o seguir»: mientras un jugador gane puntos, puede seguir jugando. Para comenzar a marcar, se necesitan 750 puntos como mínimo; luego, no se requiere ninguna puntuación mínima. Si decide parar, anota los puntos ganados y le toca al jugador siguiente. En cambio, si decide seguir jugando, corre el riesgo de que le toque una mala combinación de dados y perderlo todo.

CÁLCULO DE PUNTOS

Dados ganadores

- El «1» vale 100 puntos.
- El «5» vale 50 puntos.

Combinaciones ganadoras

- Un **trío** (tres dados iguales) vale 100 veces el valor de uno de los dados (p. ej.: un trío de 2 vale: $100 \times 2 = 200$ puntos).
- Un **trío de 1** vale **1 000** puntos.
- Un **póker** (cuatro dados iguales) **duplica el valor del trío** (p. ej.: un póker de 4 vale: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ puntos).
- Una **generalá** (cinco dados iguales) **duplica el valor del póker** (p. ej.: una generalá de 4 vale: $800 \times 2 = 1600$ puntos).
- Una **escalera** (1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6) vale **1500 puntos**.

Nota 1: Para ser válidas, las combinaciones de trío o de escalera deben obtenerse en el mismo lanzamiento de dados.

Nota 2: Para ser válidas, las combinaciones de póker o de generalá deben obtenerse en el mismo lanzamiento de dados o a partir de un trío.

El primer jugador lanza los cinco dados. Cuenta la cantidad de puntos que realiza. Luego, decide si anota sus puntos o si se arriesga e intenta marcar más puntos. Si elige seguir jugando, deja de lado los dados que marcan puntos. A continuación, lanza el resto. Cuando todos los dados marcan puntos, los puede volver a lanzar. ¡Pero atención, si al hacer esto no obtiene ningún punto, pierde todos los puntos obtenidos durante ese turno! Entonces, le toca al jugador siguiente intentar obtener una buena puntuación.

Ejemplo

1º lanzamiento: se obtiene 6, 6, 6, 4, 3: se tienen 600 puntos con el trío de 6.

2º lanzamiento: se vuelven a lanzar el 4 y el 3 y se obtiene: 6, 1: entonces, se tiene $600 \times 2 = 1200$ puntos por el póker de 6 + 100 puntos por el 1, o sea, 1700 puntos.

3º lanzamiento: se vuelven a lanzar todos los dados y se obtiene: 3, 3, 4, 2, 6. Este lanzamiento es nulo, se pierde todo.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que llegue a 10 000 puntos gana la partida.

ES

El barco, el capitán y su tripulación

A partir de 7 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DEL JUEGO: Navegar lo más lejos posible durante diez rondas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El primer jugador lanza los dados y debe sacar obligatoriamente un 6, que será el barco, un 5, que será el capitán, y por último un 4, que será la tripulación.

Si no tiene un barco, debe volver a lanzar todos los dados. No puede quedarse con un capitán sin barco, ni con una tripulación sin capitán. Si tiene un barco pero no tiene un capitán, no podrá quedarse con la tripulación. Estos tres dados deben aparecer en un mismo lanzamiento o uno tras otro, pero en orden.

Cada jugador, en su turno, puede lanzar tres veces los dados.

Cuando ya ha sacado un 6, un 5 y un 4, puede navegar: con los otros dos dados se contarán las millas recorridas.

Ejemplo: Con un resultado de 6, 5, 4, 3 y 2: el jugador avanza $3 + 2 = 5$ millas.

Anota las millas recorridas y le toca al jugador siguiente. Si no logró sacar un 6, un 5 y un 4, no anota nada.

FIN DE LA PARTIDA

Al cabo de diez rondas, se suman las millas recorridas por cada uno de los jugadores. El jugador que haya llegado más lejos gana la partida.

ES

Sin 5, sin 2

A partir de 6 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 4 dados.

OBJETIVO DEL JUEGO: Obtener el mayor número de puntos al cabo de diez rondas de juego.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El primer jugador lanza los dados y suma los puntos obtenidos, excluyendo los 5 y los 2, que deja de lado. Luego, vuelve a arrojar los dados restantes y sigue sumando los puntos obtenidos hasta haber retirado todos los dados.

Anota el total de puntos obtenidos y le toca al jugador siguiente.

FIN DE LA PARTIDA

Al cabo de diez rondas, se suman los puntos obtenidos por cada uno de los jugadores. El jugador que tenga más puntos gana la partida.

ES

Póker con dados

A partir de 8 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 5 dados y 10 fichas por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ganar la mayor cantidad de fichas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El jugador que comienza la ronda de juego decide cuál

es la apuesta inicial (una o dos fichas), y luego lanza los dados, hasta tres veces, para obtener una buena com-

binación. Los siguientes jugadores no podrán lanzar los dados más veces que el primer jugador. Tras el primer lanzamiento, los jugadores pueden volver a lanzar uno, varios o todos los dados.

Aquel que obtenga la mejor combinación se llevará el pozo y será el primero en arrojar los dados en la siguiente ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando un jugador no tiene más fichas. Entonces, gana el que tiene más fichas.

COMBINACIONES POSIBLES por orden creciente

PAREJA.....	2 dados iguales
DOBLE PAREJA.....	2 veces 2 dados iguales
TRÍO.....	3 dados iguales
ESCALERA.....	sucesión de 5 dados en orden
FULL.....	1 trío y 1 pareja
PÓKER.....	4 dados iguales
REPÓKER.....	5 dados iguales

Generala

ES

A partir de 8 años | 2 a 4 jugadores | 15 a 25 minutos



MATERIAL: 5 dados, un bloc para la puntuación.

OBJETIVO DEL JUEGO: *Obtener el máximo de puntos realizando las combinaciones impuestas.*

COMBINACIONES	PUNTOS
1	1 × el número de 1 obtenidos
2	2 × el número de 2 obtenidos
3	3 × el número de 3 obtenidos
4	4 × el número de 4 obtenidos
5	5 × el número de 5 obtenidos
6	6 × el número de 6 obtenidos
TOTAL 1	SUMA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS AQUÍ ARRIBA
Bono Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 puntos si el Total 1 es ≥ 63 puntos
Mínima	total de dados si < 20
Máxima	total de dados si > 20
TOTAL 2	SUMA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS AQUÍ ARRIBA
Trío = 3 dados iguales	25 puntos
Full = 3 dados iguales + 2 dados iguales	30 puntos
Escala corta: 1-2-3-4 o 2-3-4-5 o 3-4-5-6	25 puntos
Póker: 4 dados iguales	35 puntos
Escala larga: 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6	40 puntos
Generala: 5 dados iguales	50 puntos
TOTAL 3	SUMA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS AQUÍ ARRIBA
PUNTUACIÓN FINAL	SUMA: TOTAL 1 + 2 + 3

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador, en su turno, puede lanzar tres veces los dados para hacer una combinación.

Cada vez, el jugador puede volver a lanzar todos los dados o conservar una parte.

Después del tercer lanzamiento, si ha realizado una de las combinaciones, el jugador anota los puntos correspondientes. Si no, anota un 0 en alguna de las casillas.

La columna ↓ debe realizarse siguiendo el orden del 1 a la generala.

La columna ↑ debe realizarse siguiendo el orden de la generala al 1.

La columna ⇕ puede realizarse en cualquier orden.

Nota: Para hacer más corta la partida, se puede optar por no hacer todas las columnas.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando se completan todas las casillas. Gana el jugador que tenga más puntos.

ES

Black jack

A partir de 8 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 3 dados, 5 fichas por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO: Recuperar todas las fichas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El primer jugador lanza los dados y suma el total de estas tres caras obtenidas. Puede optar por plantarse: anota el total de puntos obtenidos y le toca al jugador siguiente. O puede seguir jugando y volver a lanzar uno, dos o tres dados. Entonces, suma los nuevos puntos obtenidos a su puntuación precedente y así sucesivamente, hasta que decide detenerse.

El objetivo del juego es obtener **21** puntos o acercarse lo más posible a esta cifra, sin superarla.

Si en un lanzamiento de dados se superan los 21 puntos, el jugador debe poner una ficha en el pozo.

El que gane la mano, haciendo **21** puntos o acercándose a **21**, gana el pozo y todos los jugadores deben entregarle una ficha (incluso aquel que haya colocado una ficha en el pozo por haber superado los **21** puntos; en definitiva, este jugador perderá dos fichas).

FIN DE LA PARTIDA

Gana el jugador que recupera todas las fichas.

ES

El 421

A partir de 8 años | 2 a 4 jugadores | 10 a 20 minutos



MATERIAL: 3 dados, 21 fichas.

OBJETIVO DEL JUEGO: No tener ninguna ficha al terminar la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida se juega en dos manos, denominadas «carga» y «descarga». Durante la primera mano se «carga» a los jugadores con las fichas que se encuentran en el centro. Durante esta primera fase de juego, los jugadores pueden lanzar una sola vez el dado.

Durante la segunda mano, se «descarga» a los jugadores de sus fichas. El primer jugador comienza y lanza los tres dados. Si está satisfecho con su resultado, le pasa los dados al vecino. Si no, puede volver a lanzar los tres dados, dos o

uno solo (quedándose los otros). Puede volver a jugar por tercera vez, antes de pasarle los dados al vecino.

Los jugadores siguientes deberán jugar exactamente el mismo número de veces que el primer jugador, aunque obtengan una buena combinación en el primer lanzamiento. Cuando todos hayan jugado, el que tenga la mejor combinación gana.

Durante la «carga», el jugador que haya obtenido la peor combinación recupera fichas del pozo, según la escala indicada más abajo. La «carga» se termina cuando no quedan

más fichas en el pozo.

Durante la «descarga», el jugador que haya obtenido la mejor combinación se libera de las fichas recuperadas durante la «carga». La «descarga» finaliza cuando uno de los jugadores no tiene más fichas.

COMBINACIONES GANADORAS

- **Si un jugador ha obtenido 421** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 10 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido 111** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 7 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido 116 o 666** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 6 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido 115 o 555** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 5 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido 114 o 444** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 4 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido 113 o 333** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 3 fichas.

- **Si un jugador ha obtenido 112 o 222** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 2 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido una escalera 123 o 234...** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 2 fichas.
- **Si un jugador ha obtenido, en el orden, 665 o 664...** > el que haya obtenido la peor combinación recibe 1 ficha.

Sea cual sea la mejor combinación, aquel que haya obtenido 221, la combinación más pequeña, llamada también «la pequeña», recibe 2 fichas.

Para la «descarga» se utiliza la misma escala, pero aquel que obtenga 421 es el que se descarga de 10 fichas, dándose las al que haya obtenido la peor combinación.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando uno de los jugadores haya recuperado todas las fichas. Gana el primer jugador que se quede sin fichas.



JUEGOS DE CARTAS

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El que reparte las cartas comienza siempre por su vecino de la izquierda, que será el primer jugador.

Las cartas se reparten a los jugadores una a una.



Kem

ES

A partir de 7 años | 4 jugadores | 15 minutos



MATERIAL: una baraja de 52 cartas, sin comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el equipo que gane más puntos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores forman dos parejas. Cada equipo debe retirarse para elegir una señal secreta (por ejemplo: guiñar un ojo, rascarse la mejilla...). El jugador que reparte las cartas le entrega cuatro a cada jugador. Con las cartas restantes forma el mazo. Cada jugador mira sus cartas, sin mostrarlas. Luego, aquel que reparte coge cuatro cartas del mazo y las coloca alineadas en el centro, boca arriba.

Todos los jugadores juegan simultáneamente, pudiendo coger una carta de la mesa y cambiarla por una carta de su mano. Todos los jugadores juegan simultáneamente...

Una vez realizados todos los intercambios, el jugador que reparte verifica que nuevamente haya cuatro cartas en el centro. Si nadie se interesa por ellas, las recoge y las deja a un lado, boca abajo. Luego, vuelve a colocar cuatro cartas en el centro y comienzan los intercambios nuevamente...

Cuando un jugador reúne cuatro cartas del mismo valor, debe hacerle la señal secreta a su compañero, sin que los adversarios lo vean. Su compañero, apenas vea la señal, debe gritar «¡kem!».

Si los dos compañeros tienen cuatro cartas del mismo valor simultáneamente, ambos hacen la señal y dicen al mismo tiempo «¡doble kem!».

Si un jugador cree haber adivinado la señal de un equipo contrario, puede decir «¡contra kem!» y debe describir la señal. Si la descripción es correcta, se detiene la partida, y el equipo contrario debe elegir una nueva señal. Si la descripción es incorrecta, la partida puede continuar.

FIN DE LA PARTIDA

Al comienzo de la partida, los jugadores deciden el número de puntos que se deben lograr. El primer equipo que logre ese número de puntos gana la partida.

CÁLCULO DE PUNTOS por equipo

1 KEM	1 punto
1 DOBLE KEM	4 puntos
1 CONTRA KEM.....	4 puntos
1 CONTRA KEM ERRADO.....	-2 puntos

(si la descripción de la señal no es correcta)

ES

Barbú

A partir de 7 años | 4 jugadores | 30 minutos



MATERIAL: una baraja de 52 cartas, sin comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Tener la menor cantidad de puntos posible al terminar la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida se desarrolla en cuatro manos. Cada mano se subdivide a su vez en seis partes, conocidas como «contratos».

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTRATOS

- 1. Las «bазas»:** llevarse la menor cantidad de bazas posible.
- 2. Las «damas»:** evitar llevarse damas en las bazas.
- 3. Los «corazones»:** evitar llevarse corazones en las bazas.
- 4. El «barbú» (barbudo):** evitar llevarse el rey de corazones dentro de las bazas.
- 5. La «última baza»:** evitar llevarse la última baza.
- 6. La «general»:** reúne todos los contratos anteriores: evitar llevarse las bazas, las damas, los corazones, el barbú y la última baza.

Tras preparar una hoja de puntuaciones, donde aparezcan columnas con el nombre de los jugadores y líneas con el nombre de los contratos, comienza el más joven. Durante toda la primera mano, las repartirá las cartas, comience jugar en todas las partidas de la mano y elija el orden en que se jugarán los seis contratos. Al finalizar la primera mano, le tocará al jugador siguiente repartir las cartas, y así sucesivamente. El jugador indicado reparte todas las cartas entre los jugadores. En función de su juego, elige el contrato que desea jugar, se lo anuncia a los otros jugadores y coloca su primera carta. Los otros tres juegan, cada cual en su turno, en el sentido de las agujas del reloj.

El orden de valor de las cartas es el natural:

AKQJ1098765432.

El jugador que haya colocado la carta más alta del palo pedido se lleva la baza.

Los jugadores deben jugar con el palo pedido (la primera carta jugada). Si un jugador no tiene el palo pedido, se desprende de una carta que no le convenga. Esta carta no interviene en la atribución de la baza.

El jugador que se lleva la baza recomienza el juego y coloca una nueva carta.

Una vez que se hayan jugado todas las cartas, cada jugador cuenta sus puntos en función del contrato anunciado al comienzo de la partida.

FIN DE LA PARTIDA

Al finalizar las cuatro manos, gana el jugador que tenga menos puntos.

CÁLCULO DE PUNTOS por contrato

- 1. LAS «BAZAS»** 2 puntos por baza.
- 2. LAS «DAMAS»**6 puntos por dama.
- 3. LOS «CORAZONES»** 2 puntos por corazón.
- 4. EL «BARBÚ»**20 puntos.
- 5. LA «ÚLTIMA BAZA»**20 puntos.
- 6. LA «GENERAL»**la acumulación de los puntos anteriores.

El comemierra

ES

A partir de 8 años | 4 jugadores | 25 minutos



MATERIAL: una baraja de 54 cartas, con comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Llegar a ser presidente.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se reparten todas las cartas entre los jugadores, incluyendo los comodines.

Orden de las cartas:

COMODÍN, 2, AS, REY (K), DAMA (Q), SOTA (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

El primer jugador coloca una o varias cartas del mismo valor sobre la mesa. El jugador siguiente debe colocar el mismo número de cartas de un valor superior, y así sucesivamente.

Por ejemplo: el primer jugador coloca una pareja de 5, el jugador siguiente debe colocar una pareja de un valor superior a 5.

Si un jugador no puede o no quiere jugar, pierde el turno. El último jugador que haya colocado una o varias cartas sobre las cuales los demás jugadores no quieren o no pueden colocar sus cartas, recupera la baza y reco-

mienza el juego, como antes.

El primer jugador que no tenga más cartas recibe el título de «Presidente». El segundo, el de «Vicepresidente», el tercero, el de «Vicecomemierra» y el último, el de «Comemierra».

Durante las siguientes partidas, el «Comemierra» se encarga de repartir las cartas.

Luego, el «Comemierra» debe entregarle sus dos mejores cartas al «Presidente». El «Presidente» le entrega a cambio sus dos peores cartas.

Luego, el «Vicecomemierra» debe entregarle su mejor carta al «Vicepresidente». El «Vicepresidente» le entrega a cambio su peor carta.

Nota 1: Siempre es el «Comemierra» el que comienza la siguiente partida.

Nota 2: Al final de cada partida se vuelven a asignar los papeles, en función del orden en el cual se termine.

La batalla corsa

ES

A partir de 8 años | 2 a 6 jugadores | 15 minutos



MATERIAL: una baraja de 52 cartas, sin comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Llevarse todas las cartas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador apila sus cartas boca abajo frente a él. El primer jugador le da la vuelta a la primera carta de su mazo y la coloca en el centro. Luego, los demás jugadores, en su turno, van a darle la vuelta a su primera carta y cubrir la carta del jugador precedente.

Si un jugador revela una figura, el jugador siguiente debe superar un reto, dándole la vuelta a su vez a una o varias cartas de su mazo, en función de la figura: una carta, si es una sota; dos, si es una dama; tres, si es un rey. Si durante el reto no sale ninguna figura, el jugador que le ha dado la vuelta a la figura se lleva la baza.

Si revela una figura, se termina su reto y le toca al jugador siguiente superar un nuevo reto en función de la nueva figura, y así sucesivamente, hasta que un jugador no supere el reto, por no salirle ninguna figura. En ese caso, el último que haya colocado una figura se lleva la baza.

Cuando aparecen dos cartas del mismo valor consecutivamente, reveladas por un mismo jugador o por dos jugadores diferentes, todos los jugadores deben golpear lo más rápido posible sobre el mazo de cartas del centro. El más rápido se lleva todas las cartas.

FIN DE LA PARTIDA

El jugador que recupera todas las cartas gana la partida.

A partir de 7 años | 2 a 6 jugadores | 10 minutos



MATERIAL: una baraja de 54 cartas, con comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Liberarse lo más rápido posible de todas las cartas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Se reparten ocho cartas a cada jugador. El resto de las cartas se deja en el centro, boca abajo, y constituye la pila. Se le da la vuelta a la primera carta de la pila y se deja a un lado. El primer jugador debe jugar en función de la carta mostrada. Puede jugar:

- una o varias cartas del mismo valor,
- una carta del mismo palo o
- un 8 de cualquier palo.

Las siguientes cartas tienen una función especial:

- Los **8** permiten cambiar de palo en cualquier momento. El jugador anuncia el palo que pide.
- Los **comodines** y los **2** hacen que el jugador siguiente coja dos cartas.
- Los **ases** invierten el sentido del juego.
- Los **otas** hacen que el jugador siguiente pierda el turno.
- Después de un **7**, hay que volver a jugar.

Cuando un jugador no puede colocar una carta, debe coger una de la pila. Si aún así no puede jugar, pierde el turno. El jugador que se encuentra con una sola carta en la mano debe gritar inmediatamente «¡carta!». Si se olvida y otro jugador se da cuenta, recibe una carta del juego de cada jugador y la partida continúa.

Cuando se termina la pila, se conserva la última carta y se baraja el resto, que se convierte en la nueva pila.

Cuando un jugador no tiene más cartas, la partida se detiene y los demás jugadores cuentan los puntos que les quedan en la mano.

CÁLCULO DE PUNTOS

El jugador que haya colocado todas sus cartas anota -10 puntos. Los demás cuentan el valor de las cartas que tienen en la mano: **as = 40 puntos, K, Q y J = 10 puntos** y las demás cartas valen la cantidad de puntos que indican.

FIN DE LA PARTIDA

Al finalizar cinco partidas, gana el jugador que tenga menos puntos.

A partir de 8 años | 3 a 6 jugadores | 15 minutos



MATERIAL: una baraja de 52 cartas, sin comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Obtener el número de bazas anunciado al comenzar la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Con tres jugadores, retirar un «2»; con cinco jugadores, retirar dos «2» y con seis jugadores, retirar los cuatro «2».

Preparar una hoja donde figuren columnas con el nombre de los jugadores y líneas con el número de partidas para anotar las previsiones y las puntuaciones.

El orden de las cartas es el natural: **A, K, Q, J, 10... 2.**

En la primera partida, el jugador que reparte entrega una sola carta a cada jugador.

Con el resto de las cartas forma una pila. Luego, le da la vuelta a la primera carta de la pila. Esta carta determina el palo del triunfo. En cada nueva partida, el número de cartas repartidas aumenta en una carta.

Cuando se han repartido todas las cartas, se comienza a funcionar inversamente: en cada nueva partida, el número de cartas repartidas disminuye en una carta.

Cada jugador mira sus cartas. Luego, en función del palo del triunfo, el primer jugador anuncia el número de bazas que piensa coger. Cada jugador, a su turno, hace lo mismo.

Nota: *El último jugador debe anunciar un número de bazas que, sumado a las demás bazas anunciadas, sea inferior o superior (pero nunca igual) al número de cartas repartidas a cada jugador.*

El primer jugador juega una carta. Los jugadores siguientes deben jugar el mismo palo. Si no pueden, juegan el palo del triunfo. Si tampoco pueden, se liberan de una carta que elijan.

Aquel que coloque la carta de triunfo más alta se lleva la baza. Si no hay triunfo, el jugador que haya colocado la carta más alta del palo pedido se lleva la baza. El que se lleve la baza, recomienza el juego.

CÁLCULO DE PUNTOS

Los jugadores que hayan logrado el número de bazas anunciado ganan cinco puntos por baza, más cinco puntos de premio. Los jugadores que no hayan conseguido el número de bazas anunciado pierden cinco puntos por cada baza que haya de más o de menos.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez terminada la partida, el jugador que tiene más puntos gana.

Whist

ES

A partir de 7 años | 4 jugadores | 15 minutos



MATERIAL: una baraja de 52 cartas, sin comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO: Obtener el máximo de bazas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El jugador que reparte entrega trece cartas a cada jugador. Le da la vuelta a la última carta, que le toca, la muestra a todos los jugadores y vuelve a incorporarla a su juego. Esta carta indica el triunfo.

El orden de las cartas es natural: **A, K, Q, J, 10... 2.**

El primer jugador juega una carta que elija, depositándola boca arriba en el centro. Los demás jugadores, en su turno, muestran una de sus cartas del palo pedido. Si todos los jugadores pueden presentar una carta del palo pedido, el jugador que haya colocado la carta más alta se lleva la baza.

Los que no tienen ese palo, juegan un triunfo. Se dice que la baza está cortada. Aquel que coloque la carta de triunfo más alta se lleva la baza. Por último, si un jugador no tiene una carta del palo pedido ni un triunfo, se libera de una carta que no le convenga.

CÁLCULO DE PUNTOS

Cada baza vale un punto.

FIN DE LA PARTIDA

Gana el jugador que logra tener veinte puntos.





DJ05219

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France



FR EN D NL ES

