

Deluxe

NUR KEINE AUFREGUNG



SPIELANLEITUNG



NUR KEINE AUFREGUNG



DON'T GET UPSET



SPIELANLEITUNG:

Zahl der Spieler: 2 – 4

Inhalt: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Holzfiguren, 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS:

Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen. Soot ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muss das Startfeld mit dem Pfeil geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

SPIELENDE:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spiels. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

RULES:

Players: Two to four

Materials: “Don’t Get Upset“ board, 4 pieces of the same colour for each player, 1 dice

OBJECT OF THE GAME:

By randomly throwing the dice and skilfully moving his 4 pieces, each player tries to be the first to move his 4 pieces onto the 4 target squares.

PREPARING FOR THE GAME AND HOW THE GAME UNFOLDS:

Each player places his four pieces on the corner square of the same colour. Each player in turn then has a throw of the dice. The player who throws the highest number can start the game. As long as you have no piece in play you can throw the dice three times in order to get a “6“. Whenever a player throws a “6“, he can bring a piece into play and then throw the dice again immediately afterwards. When the second throw after the “6“ has taken place, the start square (“S“) must be cleared, i.e. you move your figure in the direction of the arrows in accordance with the number you have thrown. If you reach a square already occupied by one of your opponent’s pieces, this piece can be moved out of the way. Your opponent’s piece is moved back to its corner square and can be returned to the game only when the defeated player throws a “6“. Your and your opponents’ pieces can be jumped over; in this respect, the squares jumped over are counted. The four squares marked with stars are benches. No opponent’s pieces can be captured on these squares; however, they must be jumped over each time. Only one piece can be placed on a bench.

END OF GAME:

The first player to move his 4 pieces to the target squares wins the game. The other players can continue to play until they too have achieved their aims.

PAS DE PANIQUE



RÈGLES DU JEU:

Nombre de joueurs: 2 à 4

Matériel: plateau de jeu « pas de panique », chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur, 1 dé

BUT DU JEU:

Chaque joueur essaie en ayant de la chance au dé et en avançant habilement sur le plateau de jeu de mettre en premier ses 4 figurines de jeu sur les 4 cases de la fin.

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU:

Chaque joueur pose ses 4 figurines de jeu sur des cases de coin de la même couleur. Ensuite, chacun à son tour, les joueurs lancent le dé. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points a le droit de commencer. Tant que le joueur n'a aucune figurine en jeu, il a le droit de lancer trois fois le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un « 6 ». Tant qu'un joueur obtient un « 6 » en lançant le dé, il a le droit de mettre en jeu une figurine et de lancer le dé à nouveau. Avec le deuxième lancement ayant lieu après l'obtention du « 6 », la case départ (« S ») doit être vide, c'est-à-dire que le joueur doit faire avancer sa figurine dans le sens de la flèche du même nombre de cases que de points qu'il a obtenu en lançant les dés. Si le joueur atteint une case qui est déjà occupée par une figurine d'un adversaire, celle-ci doit retourner à la case de coin et ne peut recommencer à jouer que si le perdant obtient un « 6 » au dé. Il est possible de sauter les cases occupées par ses propres figurines ou par celles des adversaires bien que les cases sautées doivent être comptées. Les quatre cases dotées d'étoiles sont des bancs de pause. Il n'est pas possible sur ces cases de vaincre les figurines des adversaires. Seule une figurine a le droit de se trouver sur ce banc de pause.

FIN DU JEU:

Celui qui mène en premier ses 4 figurines de jeu sur les cases de fin gagne le jeu. Les autres joueurs peuvent continuer de jouer jusqu'à ce qu'ils atteignent également l'arrivée.

ISTRUZIONI DI GIOCO:



ISTRUZIONI DI GIOCO:

N. di giocatori: 2 – 4

Contenuto: Tabellone di gioco „Non perdere la calma“, 4 figure in legno dello stesso colore per ogni giocatore, 1 dado

SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore cerca, gettando il dado e muovendosi con abilità, di portare per primo le sue 4 figure di gioco sulle 4 caselle del traguardo.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Ogni giocatore colloca le sue 4 figure di gioco sulle caselle d'angolo dello stesso colore. Poi uno dopo l'altro ogni giocatore getta un dado. Il giocatore che ha realizzato il numero più alto inizia a giocare. Fino a quando non si ha nessuna figura sul tabellone di gioco, si può gettare il dado tre volte per ottenere un „6“. Ogni volta che un giocatore ottiene un „6“ può mettere in gioco una figura e gettare nuovamente il dado. Con la seconda gettata dopo il „6“ si deve liberare la casella di partenza con la freccia: ciò significa che si avanza con la propria figura nel senso della freccia del numero di caselle corrispondenti al numero ottenuto gettando il dado. Se si raggiunge una casella, in cui si trova già la figura di un giocatore avversario, lo si può buttare fuori. La sua figura verrà riportata sulla sua casella d'angolo e potrà essere rimessa in gioco, quando il giocatore perdente avrà ottenuto nuovamente un „6“. Si possono saltare le proprie figure e quelle degli altri giocatori, comprendendo nel conteggio le caselle saltate. Le quattro caselle con una stella sono panchine su cui riposarsi. Su queste caselle non si possono buttare fuori le figure dei giocatori avversari, ma possono sempre essere saltate. Su una panchina non ci può essere più di una figura.

FINE DEL GIOCO:

Vince il gioco colui che riesce a raggiungere per primo le caselle del traguardo con le sue 4 figure di gioco. Gli altri giocatori possono continuare a giocare fino a quando hanno raggiunto il traguardo.



NORIS-SPIELE © 2014
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



www.noris-spiele.de

60 610 1416