

Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 23654



belsduc

OOPS!

Das klassische Spiel bei dem man sich nicht ärgern sollte wenn eine der eigenen Spielfiguren hinausgeworfen wird. Die besonders große Ausführung, mit Vertiefungen für einen sicheren Stand und die soliden Spielfiguren sind nicht nur bestens geeignet für kleine Kinderhände, sondern ermöglichen auch körperlich eingeschränkten Erwachsenen ungetrübten Spielspaß.

Alter: ab 3 - 99 Jahre
Mitspieler: 1-4
Inhalt: 1 Spielbrett
12 Spielfiguren
1 Würfel

Kurzanleitung: Die Spieler erhalten je drei große Spielfiguren und versuchen diese so schnell wie möglich ins Ziel zu bringen. Der Würfel entscheidet dabei, wie viele Punkte jeweils gesetzt werden dürfen. Kommt eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese "hinausgeworfen" und muss zurück zum jeweiligen Start.

Vorbereitung des Spiels: Das Spielbrett kommt in die Tischmitte und der Würfel wird bereitgelegt. Jeder Spieler erhält drei große Spielfiguren einer Farbe und setzt sie in die entsprechende Farbe an den Ecken des Spielbrettes.

Spielverlauf: Es wird im Uhrzeigersinn gespielt und der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Um eine Spielfigur ins Spiel zu bringen, muss zunächst eine 6 gewürfelt werden. Nach Würfeln einer 6 darf immer nochmals gewürfelt werden. Zu Beginn oder wenn ein Spieler während des Spiels wieder alle drei Figuren am Start hat, darf immer dreimal gewürfelt werden.
Die Spieler können entscheiden, ob sie mit nur einer Spielfigur vom Start bis ins Ziel gehen oder jedes mal bei Würfeln einer 6 eine weitere Spielfigur ins Spiel bringen.

Spielende: Sobald ein Spieler alle seine drei Spielfiguren ins Ziel bringen konnte hat er das Spiel gewonnen,
Es kann vorab entschieden werden, ob innerhalb der drei Zielfelder die Figuren überspringen werden dürfen oder nicht.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

OOPS!

A classic game of ludo in which you try to keep cool even when one of your figures is sent back to base. The particularly large version with solid figures and recesses to keep the figures steady is not only ideal for small children's hands but also allows adults with physical limitations to play with perfect ease and fun.

Age: 3 - 99 years
Players: 1-4
Contents: 1 game board
12 figures
1 die

Short description: The players are each given three large figures and they try to get them to the finish as quickly as possible, whereby the die decides how many places can be moved. If a figure arrives on an occupied circle, the figure already there is "thrown out" and must return to its base.

Preparation of the game: The game board is put in the centre of the table and the die is set down beside it. Each player is given three large figures in one colour and these are put into the matching-coloured corner on the game board.

Rules of the game: The youngest player throws the die first and after that turns are taken in a clockwise direction. The player must throw a 6 before (s)he can start to move a figure. Whenever a player throws a 6, (s)he may throw the die again. The player may throw the die three times in a go at the beginning of the game or if during the game s(he) has all three figures back at base again.
The players can decide whether they should get just one figure from start to finish first or if they should move another figure out into the game every time a 6 is thrown.

End of the game: The winner is the first player to get all his/her three figures to the finish.
A decision can be made in advance on whether the figures may be jumped over or not in the three finishing circles.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

OOPS!

Dans ce jeu classique des petits chevaux, les joueurs doivent garder leur sang-froid lorsqu'un de leurs pions est renvoyé à la case départ. Ce modèle grande taille avec des pions solides et des cavités assurant leur meilleur équilibre est idéal pour les mains d'enfants mais aussi pour les adultes dont la motricité est limitée.

Age : 3 - 99 ans
Joueurs : 1-4
Contenu : 1 plateau de jeu
12 pions
1 dé

Brève description : Chaque joueur reçoit trois grand pions, avec lesquels il essaie d'atteindre le but le plus rapidement possible. Le dé détermine le nombre de cases dont il peut avancer. Si un pion arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, ce dernier doit retourner à la case départ.

Préparation du jeu : Placer le plateau de jeu au centre de la table, et le dé à portée de main. Chaque joueur reçoit trois grand pions d'une même couleur et les place sur la couleur correspondante, dans les coins du plateau.

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le benjamin commence et lance le dé. Pour pouvoir déplacer son pion, le joueur doit d'abord faire un 6. Après un 6, on relance toujours le dé. Au début du jeu ou, plus tard, chaque fois que les trois pions d'un joueur se retrouvent sur la case départ, on lance le dé trois fois. Les joueurs peuvent décider s'ils veulent faire le parcours entre la case départ et la case d'arrivée avec un seul pion ou s'ils prennent un nouveau pion à chaque fois qu'ils font un 6.

Fin du jeu : Le gagnant est celui qui a atteint la case d'arrivée avec ses trois pions. Décider auparavant si l'on a le droit de sauter par-dessus un pion ou non dans les trois cases d'arrivée.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

OOPS!

Una variante del clásico juego de parchís en el que más vale tomárselo con calma si una de las fichas propias es comida y debe volver a la casilla de salida. La presente versión de dimensiones especialmente generosas, con un tablero dotado de casillas ligeramente ahuecadas para dar más estabilidad a las robustas fichas, no sólo es perfectamente apropiada para las manitas de los pequeños, sino también garantiza una diversión sin límites para adultos con impedimentos físicos.

Edad: 3 - 99 años
Jugadores: 1-4
Contenido: 1 tablero
12 fichas
1 dado

Breve descripción: Los jugadores tienen cada uno tres fichas grandes y deben intentar llevarlas lo más rápido posible a la meta. Los puntos del dado determinan cuántas casillas pueden avanzarse en cada jugada. Si una ficha cae en una casilla que ya está ocupada por una ficha de otro jugador, la última ficha en llegar puede "comerse" a la otra, y la ficha comida debe volver a su casilla de salida.

Preparación del juego: El tablero se coloca en el centro de la mesa, y el dado se deja preparado a un lado. Cada jugador recibe tres fichas grandes del mismo color y las debe situar encima de la casilla del color correspondiente en las esquinas del tablero.

Cómo se juega: Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza tirando el dado. Para poder sacar una ficha de la casilla de salida, se necesita obtener un 6. Cada vez que el dado marca un 6, puede volver a tirarse nuevamente. Al principio, o cuando un jugador durante la partida vuelve a tener las tres fichas en la casilla de salida, siempre se puede tirar el dado tres veces seguidas. Los jugadores pueden decidir si desean recorrer el tablero con una sola ficha a la vez desde la salida hasta la meta, o si prefieren sacar una nueva ficha cada vez que obtienen un 6.

Fin de la partida: Gana el jugador que primero consigue llevar a la meta sus tres fichas. Antes de empezar, los jugadores deben acordar si en las últimas tres casillas en la zona de llegada las fichas pueden moverse libremente, es decir, pasando una por encima de otra, o si debe obtenerse el número de puntos exacto para ir ocupando las casillas de llegada.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

OOPS!

Het klassieke spel waarbij je je niet moet ergeren, wanneer één van de eigen pionnen wordt afgegooid. De bijzonder grote uitvoering met kleine kuiltjes voor een veilige stand en de stevige pionnen zijn niet alleen uitermate geschikt voor kleine kinderhandjes, maar zorgen ook bij lichamelijk gehandicapte volwassenen voor veel speelplezier.

Leeftijd: 3 - 99 jaar
Aantal spelers: 1-4
Inhoud: 1 spelbord
12 pionnen
1 dobbelsteen

Korte beschrijving: De spelers krijgen elk drie grote pionnen en proberen die zo snel mogelijk het huisje in te krijgen. De dobbelsteen geeft hierbij aan hoeveel punten telkens gezet mogen worden. Wanneer er een pion op het veld terecht komt waar al een andere pion op staat, wordt deze afgegooid en moet terug naar de start.

Vorbereiding van het spel: Het spelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst en de dobbelsteen wordt klaargelegd. Iedere speler krijgt drie grote pionnen van één kleur en plaatst die op de bijbehorende kleur op de hoeken van het spelbord.

Verloop van het spel: Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld en de jongste speler mag als eerste de dobbelsteen gooien. Om een pion in het spel te brengen moet er eerst een 6 gegooid worden. Als er een 6 valt, mag er telkens nog een keer gegooid worden. In het begin of wanneer een speler tijdens het spel weer alle drie pionnen op de start heeft, mag er steeds drie keer gegooid worden. De spelers mogen beslissen of ze eerst met slechts één pion van de start tot aan het huisje gaan of iedere keer wanneer er een 6 is gevallen een verdere pion in het spel brengen.

Einde van het spel: Zodra een speler alle drie pionnen in het huisje heeft weten te brengen, heeft die het spel gewonnen. Er kan van tevoren worden vastgelegd of op de drie doelvelden de pionnen oversprongen mogen worden of niet.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2008

CE Diese Angaben bitte aufbewahren.
Please retain address.
Conservez les informations, s'il vous plaît.
Rogamos guardar esta advertencia.
Deze informatie goed bewaren.