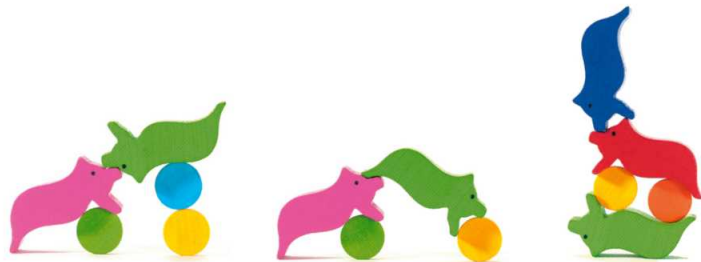
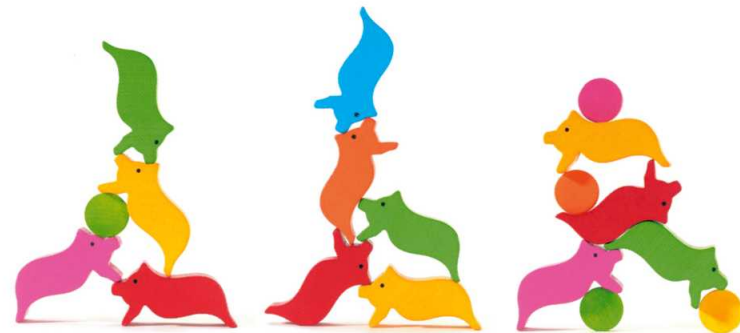
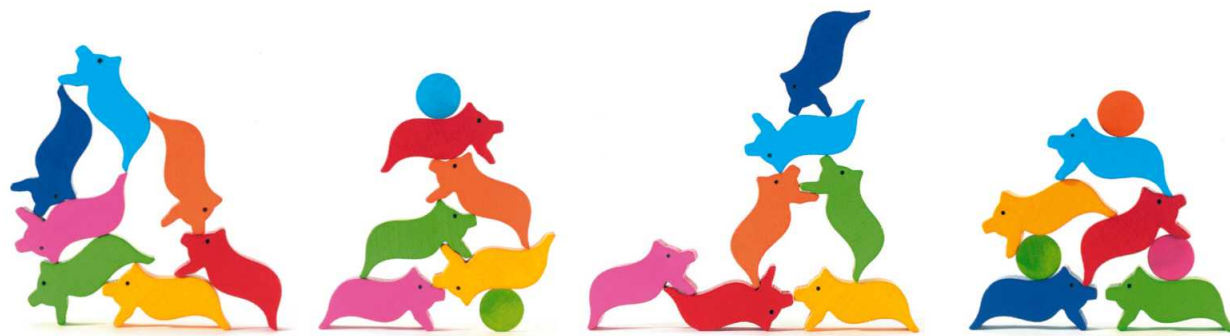


- D Spielanleitung
- GB Rules
- F Règle du jeu
- I Regole



Alex Randolph

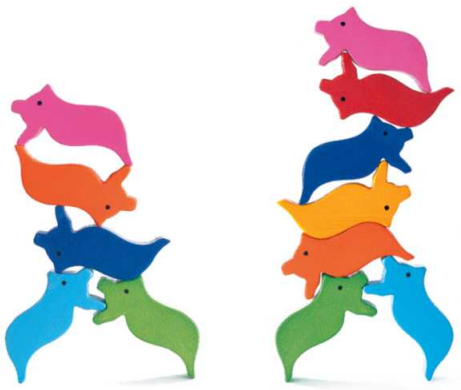
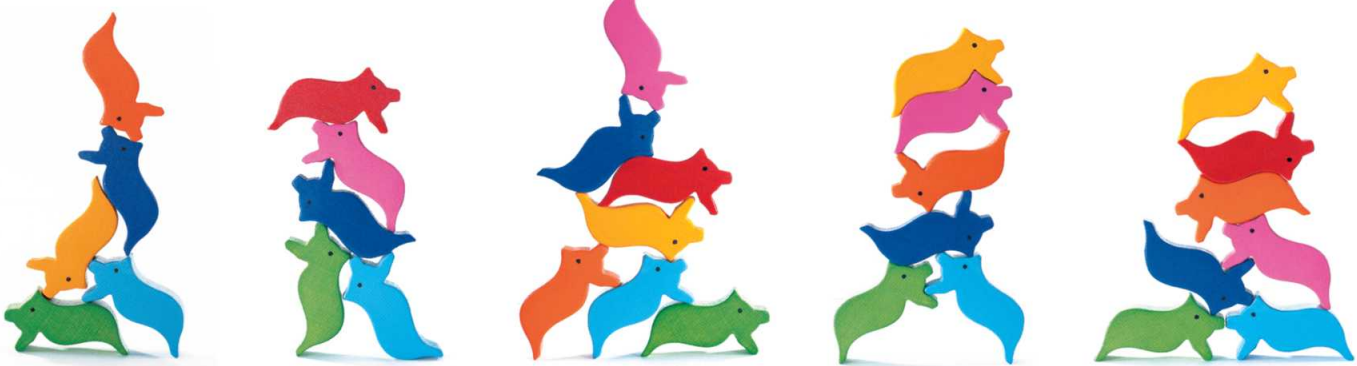
Quüsselbände

→ das
quiekvergnügte
Ferkelrennen

The Piggyback Brigade

LA BANDE
DES PORCELETS

La Banda dei Porcellini



Alex Randolphs
güsselbande
→ das
quiekvergnügte
Ferkelrennen



Alex Randolphs Rüsselbande → das quiekvergnügte Ferkelrennen

Spieler: 2-7
Alter: ab 4 Jahren
Spieldauer: 15-25 Minuten

Autor und Ferkeldesign: Alex Randolph
Illustrationen: Rolf Vogt
Gestaltung: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin



Inhalt

- variabler Spielplan aus 8 Platten, beidseitig bedruckt
- 7 bunte Ferkel aus Ahornholz
- 7 bunte Holzscheiben
- Würfel mit den Seiten:
- Spielanleitung

Die fröhliche Rüsselbande besteht aus sieben bunten Ferkeln, die nichts lieber tun, als durch die Wiesen zu rennen – und zwar auf Wegen, die so schmal sind, dass sie sich nicht überholen können – außer, wenn sie übereinander- oder aufeinanderspringen!

Aber natürlich können sie diese Kunststücke nur, weil sie keine gewöhnlichen Ferkel, sondern echte Zirkusferkel sind!

*Und wenn sie nicht gerade um die Wette rennen, führen sie gerne akrobatische Übungen vor oder stellen sich zu wunderbaren Pyramiden auf.
(Einige davon könnt ihr hier in dieser Anleitung sehen.)*

Vorbereitungen zum Ferkelrennen

Legt die acht Teile des Spielplans so aneinander, dass ein langer durchgehender Ferkelweg entsteht. (Millionen verschiedener Wege sind möglich!) **Aber Achtung:** Es soll sich kein Kreislauf ergeben – beide Enden des Weges müssen offen bleiben!

Jeder wählt ein Ferkel und die farblich passende Holzscheibe (damit jeder sich die Farbe »seines« Ferkels besser merken kann). Stellt die Ferkel an einem Ende, außerhalb des Weges, zum Start nebeneinander und los gehts: Wer als nächster Geburtstag hat, darf anfangen.

Würfeln

Es wird der Reihe nach gezogen. Wer an der Reihe ist, wirft den Würfel und zieht sein Ferkel die entsprechenden Felder vorwärts.

❧ In einem Ferkelrennen kann es aber auch anders gehen: Jedes Mal, wenn du eine würfelst, kannst du, nachdem du dein Ferkel einen Schritt vorgerückt hast, sofort **nochmals würfeln!** (Musst du aber nicht!)

Wenn du jedoch eine **schwarze** würfelst, darfst du (wenn du willst) nach dem Ziehen sofort noch einmal würfeln und ziehen – aber nur wenn sich dein Ferkel **vor dem Wurf** an letzter Stelle befand!

❧ »An letzter Stelle« bist du, wenn kein Ferkel mehr hinter dir ist, also auch, wenn du in diesem Moment auf einem anderen sitzt oder dich in einem Stapel befindest!

Überholen

Da der Weg so schmal ist, müssen die Ferkel beim Überholen übereinander springen. Kommt dein Ferkel genau auf ein Feld, das schon mit einem anderen Ferkel besetzt ist, landet es auf dessen Rücken ... was sehr günstig ist, denn beim nächsten Zug wird das untere Ferkel das obere mittragen müssen!

Stapel

Es können also leicht Stapel von drei oder mehr Ferkeln entstehen ...

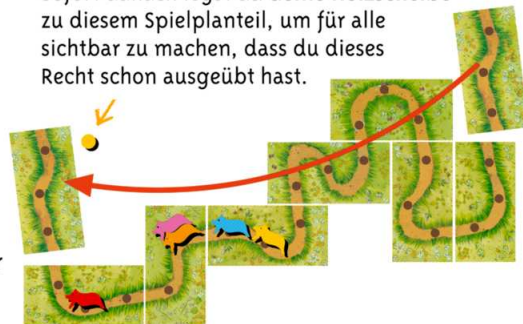
Was tust du, wenn du am Zug bist und sich dein Ferkel in einem solchen Stapel befindet? Einfach!

- ❧ Ist dein Ferkel ganz unten, muss es den ganzen Stapel mit sich tragen;
- ❧ ist es in der Mitte, trägt es alle Ferkel mit, die sich auf ihm befinden – lässt aber diejenigen zurück, die sich unter ihm befinden.
- ❧ Ist dein Ferkel ganz oben, hüpft es einfach herunter und läuft alleine weiter.

Den Ferkelweg verlängern

Einmal, aber nur einmal, darf jeder (wenn er gerade am Zug ist) den Weg verlängern. Willst du es tun, nimmst du das Spielplanteil vom Anfang des Ferkelwegs – natürlich nur, wenn dort kein Ferkel mehr steht – und legst es am Ende wieder an.

Sofort danach legst du **deine Holzscheibe** zu diesem Spielplanteil, um für alle sichtbar zu machen, dass du dieses Recht schon ausgeübt hast.



Spielende

Sieger ist, wer zuerst sein Ferkel bis zum Ende des Ferkelwegs und über den Rand des letzten Spielplanteils gebracht hat. Der letzte Würfelwurf braucht nicht exakt zu sein. Sollten mehrere Ferkel aufeinander das Ziel erreichen, haben sie alle gemeinsam gewonnen.

Sonderregel für 2 oder 3

Nehmen nur 2 oder 3 am Spiel teil, kann jeder mit 2 Ferkeln rennen. Wer am Zug ist, würfelt getrennt für beide Ferkel und entscheidet jeweils nach dem ersten Wurf, welches Ferkel zuerst vorrücken wird. Und da jeder zwei Ferkel hat, darf jeder den Weg natürlich auch zweimal verlängern.





Alex Randolph
The Piggyback Brigade


→ a very unusual
race game

For 2 to 7 players,
ages 4 and up
Time: 15-25 min

Piggies' design: Alex Randolph
Illustrations: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Editing: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin



Contents

- 8 board segments printed on both sides
- 7 wooden piggies in different colours
- 7 wooden chips in piggies' colours
- a special die with sides:

- rules

The happy brigade is made up of seven colourful piggies that like nothing better than to race each other through the fields – and this on paths that are so narrow that they cannot pass each other except by leaping over each other or onto each other's backs!

But of course they can only perform such amazing feats because they are not just ordinary piggies, but authentic circus piggies!

And when they tire of racing, they are always glad to show off their acrobatic skills and set themselves up into wonderful pyramids. (A few of these can be seen on the back of these rules.)


Preparations for a piggyback race


Lay out the 8 board segments so as to form one long continuous path. (Millions of different paths are possible.) **But watch out:** the path must remain open at both ends – it must not form a circuit.

Each player chooses a piggy and a corresponding wooden chip (which will help him remember which is his own piggy). Line up your piggies side by side at one end of the path, just off the first segment. Player whose birthday is next starts the race.

Moves

Play in turn clockwise. When it is your turn, throw the die and advance your piggy accordingly.

...❧ but in a piggy race it can also go otherwise: every time you throw a , you may, after you have advanced your piggy one stop, **throw the die again.** (But this is not compulsory!)

Also if you throw a **black** , you may, if you wish – after you have advanced your piggy three stops, throw the die again – but only if your piggy was in last place before your first throw.

...❧ »in last place« means that there is no piggy behind yours, and applies also when your piggy is on another piggy's back or in a stack of piggies.

Overtaking

Since the path is so narrow, to overtake other piggies, the piggies must leap over each other. If your piggy moves precisely to a stop already occupied by another piggy, it lands piggyback on top of the other – which is very convenient, because on his next turn, the other one will have to give yours a free ride!

Stacks

In a game there will often be stacks of three or more piggies one on top of the other ...

...❧ if your piggy is at the bottom of the stack, it must carry the whole pile;

...❧ if it is in the middle, it must carry the piggies above but leave behind those below.

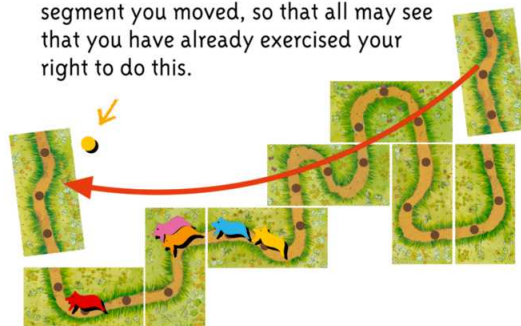
...❧ and if it is at the top of the stack, it simply jumps off and continues alone.

Prolonging the path

Once in the course of a race, but only once, each player may prolong the race track when it is his turn to move.

Should you want to do this, pick up the initial segment of the path – provided, of course, that there is no piggy on it – and fit it at the end of the path.

Then enter **your wooden chip** next to the segment you moved, so that all may see that you have already exercised your right to do this.



End of the race

To win, your piggy must be the first to reach the end of the path and move off the last segment. The last throw need not be precise. Should a whole stack of piggies be first to finish, **all in the stack** are joint winners.

Special rules for 2 or 3 players

When only 2 or 3 take part in a race, each may play with 2 piggies. The player whose turn it is throws the die separately for each piggy and announces after the first throw which piggy is to move first. And since each player races with two piggies, each may prolong the path twice.





Alex Randolph
LA BANDE
DES PORCELETS



Alex Randolph

LA BANDE DES PORCELETS

Joueurs: 2-7
Age: dès 4 ans
Durée: 15-25 min.



Design des porcelets: Alex Randolph
Illustrations: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Rédaction: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

Contenu

- plan de jeu variable comprenant 8 planchettes imprimées des deux côtés
- 7 porcelets de bois de couleurs différentes
- 7 jetons de bois de couleurs correspondantes
- 1 dé avec les faces suivantes:
- règle du jeu

La joyeuse petite bande comprend sept jolis porcelets colorés, qui n'aiment rien tant que de se courir après à travers champs, et cela sur des sentiers tellement étroits, que pour se dépasser ils sont obligés de sauter les uns par dessus les autres, ou bien de finir directement sur le dos les uns des autres! ...

Mais naturellement, de telles prouesses ne sont possibles que parce que ce ne sont pas des porcelets quelconques, mais bien des vrais porcelets de cirque!

Et quand ils ne sont pas occupés à se poursuivre à travers les champs, ils font volontiers étalage de leurs acrobaties ou érigent ensemble des merveilleuses pyramides! (Vous pouvez en admirer quelques unes au dos de cette règle.)

Préparations pour une course

Posez les 8 planchettes l'une près de l'autre de manière à former un long sentier continu. (Des millions de sentiers différents sont possibles.) **Mais attention:** il ne faut pas que le sentier décrive un circuit — les deux bouts du sentier doivent rester ouverts.

Chacun choisit un porcelet et le jeton de bois correspondant (qui l'aidera à se rappeler quel porcelet est le sien). Alignez vos porcelets côte à côte à l'un des bouts du sentier, juste avant la première planchette. Le prochain à fêter son anniversaire commence la course.

La course

On joue à tour de rôle. A son tour on tire le dé et on avance son porcelet, comme d'habitude, du nombre de cases indiqué ...

...❖ Mais dans une course de porcelets ça peut aussi se passer autrement: chaque fois qu'on tire un , on peut, après avoir avancé son porcelet d'une case, tout de suite rejouer! (Mais on n'est pas obligé de le faire.) De même, quand on tire un noir, on peut, si on veut - après avoir avancé son porcelet de 3 cases, tout de suite rejouer — mais seulement dans le cas où son porcelet se trouvait en dernière place avant le premier coup de dé.

...❖ **«En dernière place»** veut dire qu'il n'y a aucun porcelet derrière le sien, et vaut aussi quand son propre porcelet se trouve sur le dos d'un autre ou dans une pile de porcelets (voir ci-dessous).

Dépassements

Le sentier est tellement étroit que pour se dépasser les porcelets sont forcés de sauter les uns par dessus les autres. Si un porcelet parvient sur une case déjà occupée par un autre porcelet, il finit à califourchon sur le dos de l'autre — ce qui est très avantageux, car à son prochain tour, l'autre sera obligé de le porter avec lui!

Empilements

Au cours d'une partie peuvent souvent se former des piles de trois ou plus porcelets, l'un au dessus de l'autre ...

Que faire, alors, si notre porcelet se trouve dans une telle pile et que c'est notre tour de jouer?

Eh bien,

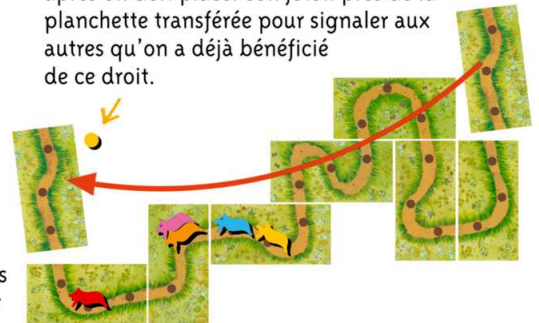
...❖ s'il est tout au dessous, il doit transporter toute la pile;

...❖ s'il est au milieu, il transporte ceux au dessus, et laisse derrière lui ceux au dessous;

...❖ et s'il est tout en haut, il saute simplement de la pile et continue tout seul.

Prolongement du sentier

Une fois, mais une fois seulement, au cours d'une partie, chacun peut, à son tour, prolonger le sentier. Pour ce faire, il faut enlever la première planchette du sentier — pourvu, naturellement, qu'il n'y ait plus de porcelets dessus — et la réinsérer à la fin. Tout de suite après on doit placer son jeton près de la planchette transférée pour signaler aux autres qu'on a déjà bénéficié de ce droit.



Fin du jeu

Gagne la course le premier qui amène son porcelet à la fin du parcours, au delà de la dernière planchette. Le dernier coup de dé n'a pas besoin d'être exact. Si toute une pile arrive première, tous dans la pile sont premiers ex aequo.

Règle spéciale pour 2 ou 3 joueurs

Si seulement 2 ou 3 joueurs participent à la course, chacun peut jouer avec 2 porcelets. On tire le dé séparément pour chaque porcelet, et on annonce à chaque fois, après le premier tir, lequel des deux avancera le premier. Et puisque chacun joue avec deux porcelets, chacun pourra prolonger deux fois le sentier.



Alex Randolph

La Banda dei Porcellini

Giocatori: 2-7
Età: dai 4 anni
Durata: 15-25 min.

Design dei maialini: Alex Randolph
Illustrazioni: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Editing: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin



Contenuto

- 8 segmenti di tavoliere stampati su ambo i lati
- 7 maialini in legno di diversi colori
- 7 chips in legno, nei colori dei maialini
- un dado speciale con i lati 1, 1, 3 in nero e 2, 3, 4 in rosso
- le regole

L'allegria brigata è composta da 7 maialini colorati a cui niente piace quanto rincorrersi per i campi – e questo su sentieri così stretti che non c'è modo di sorpassarsi se non scavalcandosi a vicenda o saltando in groppa l'uno all'altro!

Ma naturalmente se possono compiere simili acrobazie è perché non sono semplici maialini, bensì veri e propri maialini da circo!

E quando sono stanchi di rincorrersi, sono sempre disposti a fare mostra delle loro abilità acrobatiche formando meravigliose piramidi (alcune delle quali sono illustrate nel retro di queste regole).

Preparativi per una corsa

Disponete gli 8 segmenti di tavoliere in modo da formare un percorso continuo (sono possibili milioni di percorsi diversi).

Ma attenzione: il percorso deve rimanere aperto alle due estremità – **non** deve formare un circuito chiuso.

Ogni giocatore sceglie un maialino e prende il chip del colore corrispondente (che lo aiuterà a ricordarsi qual'è il suo maialino). Allineate i maialini fianco a fianco ad una delle estremità del percorso, appena al di fuori del tavoliere. Il prossimo che compirà gli anni inizia la corsa.

Mosse

Si gioca a turno in senso orario. Chi è di turno tira il dado e muove di conseguenza il suo maialino.

❖ Ma in una corsa fra maialini le cose possono anche andare diversamente: ogni volta che si tira un si può infatti, dopo aver mosso di un passo il proprio maialino, **tirare il dado un'altra volta.** (Ma non è obbligatorio!)

Inoltre se si tira un **nero** e se il proprio maialino si trova **in ultima posizione**, si può – se lo si desidera – dopo aver mosso il proprio maialino di 3 passi, tirare il dado ancora una volta.

❖ **»In ultima posizione«** significa che non ci sono maialini dietro, e si applica anche quando il proprio maialino si trova in groppa ad un altro o in una pila di maialini.

Il sorpasso

Poiché il sentiero è così stretto, i maialini per sorpassarsi sono costretti a scavalcarsi. E se un maialino finisce precisamente su una casella già occupata da un altro maialino, gli atterra in groppa – il che è molto conveniente, perché al prossimo turno l'altro dovrà dargli un passaggio gratuito!

Pile

In una partita ci sono spesso pile di 3 o più maialini, uno in groppo all'altro ... E allora che fare quando si è di turno e il proprio maialino si trova in una di queste pile?

E' presto detto!

❖ se si trova sotto di tutti, dovrà portare con sé l'intera pila;

❖ se si trova nel mezzo dovrà portarsi i maialini sopra di lui, lasciando indietro quelli sotto;

❖ e se invece si trova in cima alla pila salterà giù e proseguirà da solo.

Allungare il percorso

Una volta nel corso di una partita, ma una volta sola, ogni giocatore può, quando è di turno, prolungare il percorso.

Per farlo deve prendere il primo segmento del percorso – a patto, naturalmente, che su di esso non ci siano maialini – e risistemarlo correttamente alla fine del percorso.

Poi deve mettere il **suo chip** in legno vicino al segmento spostato, in modo che tutti vedano che ha già esercitato questo suo diritto.



Fina della corsa

Per vincere, il proprio maialino deve essere il primo a raggiungere la fine del percorso oltrepassando l'ultimo segmento. Non è necessario che l'ultimo tiro sia preciso. Se succede che un'intera pila di maialini arrivi per prima, tutti i maialini nella pila vincono a pari merito.

Regole speciali per 2 o 3 giocatori

Se partecipano alla corsa solo 2 o 3 giocatori, ciascuno gioca con 2 maialini. Chi è di turno tira i dadi separatamente per ciascun maialino, e annuncia ogni volta, dopo il primo tiro, quale maialino muoverà per primo. E poiché ogni giocatore corre con 2 maialini, ognuno può prolungare il percorso 2 volte.

