

Sceriffo, attento!

Il divertente gioco western coi dadi.
Partecipano: 2-6 giocatori
Età: 5-80 anni

Si gioca così:
Per giocare occorrono:

1. Un dado, 4 figure colorate rosso, blu, giallo, verde, viola, nero. Ciascun giocatore deve portare al traguardo le quattro figure del suo colore.
2. La figura grande è dello sceriffo che significa: attenzione! Se si tira il numero giusto, lo sceriffo scaccia via senza pietà.
3. Sul campo di gioco le figurine possono percorrere una via breve, ma pericolosa o una lunga, più sicura.

Il gioco:

Ciascun giocatore riceve quattro figure di un colore; le mette sulla stella di sceriffo dello stesso colore. L'obiettivo sta nel portare le proprie quattro figure il più presto possibile nella "Casa" (quattro piccoli spazi dello stesso colore della stella dello sceriffo). Vince chi per primo ha occupato la sua casa con le sue quattro figure.

4. Comincia il gioco:

In ordine, tutti tirano il dado fino a tre volte. Solo quando esce un 6, la figura può essere portata dalla stella di sceriffo alla pedana di partenza (freccia bianca). Dopo ogni 6 si tira ancora una volta.

5. Il gioco si fa emozionante!

Si avanza nella direzione della freccia. Se con un punto esatto si arriva in un posto occupato da un altro giocatore, la figura viene ricacciata e deve tornare nella stella di sceriffo e ricominciare daccapo.

6. Sceriffo, attento!

Due sono le vie per il traguardo: quella esterna, più lunga, più sicura, e quella più veloce ma anche più pericolosa, che passa per il centro, vicino allo sceriffo.

7. Lo sceriffo è attento! Egli può colpire in tutte le direzioni, fino alla quarta posizione. Esempio: una o più figure stanno a tre posizioni dallo sceriffo. Un giocatore tira un tre. Egli prende lo sceriffo, butta fuori l'altro o gli altri giocatori e rimette lo sceriffo nel centro del gioco. La sua figura non viene spostata. Ciascun giocatore scocciato ricomincia dalla propria stella di sceriffo. Se un giocatore dimentica di servirsi della stella di sceriffo, deve riportare nella stella di sceriffo l'ultima sua figura messa in gioco.

8. Così si vince!

Le figure in casa si trovano al sicuro, e non possono essere colpite. Vince chi porta prima tutte le sue quattro pedine nella sua casa. Le figure in casa non possono essere saltate. I posti liberi nella casa devono essere raggruppati tirando un numero esatto. Solo quando ogni figura di gioco portata in casa è sistemata il giocatore può tirare tre volte, per rientrare nel gioco. Ma egli ha sempre la possibilità di servirsi dello sceriffo e scacciare l'avversario.

Altri suggerimenti

Tirare 3 volte: per mettere in gioco una figura dalla stella di sceriffo, occorre tirare un 6. Durante il gioco si può tirare 3 volte, ma solo quando proprie figure non si trovano sul sentiero.

Campo di partenza: Il campo di partenza deve essere liberato fin quando nella stella di sceriffo si trova ancora una propria figura.

Sorpasso: le figure proprie e avversarie possono essere saltate. Se una posizione è occupata da una figura del giocatore che tira, non può essere mossa.

¡Sheriff, vigila!

El divertido juego de dados del oeste salvaje
Participantes: 2-6 jugadores
Edad: 5-80 años

Reglas de juego:
Este juego se compone de

1. Un dado y cuatro piezas en cada uno de los colores rojo, azul, amarillo, verde, violeta y negro. Cada jugador debe conducir sus figuras con seguridad a la meta.
2. La pieza gigante —el sheriff— debe ¡vigilar! Si aparece en el dado el número exacto, el sheriff expulsa sin contemplaciones a las piezas en juego.
3. Durante el juego las piezas pueden seguir un camino corto y peligroso u otro largo y sin grandes riesgos.

Objetivo:

Cada jugador recibe cuatro piezas de un color, que coloca en la estrella del sheriff del mismo color. Se trata de llevar con la mayor rapidez posible las piezas en cuestión a la "Casa" (cuatro pequeños espacios de igual color que la estrella del sheriff). Se proclama vencedor a quien llega primero a la Casa con sus cuatro piezas.

4. Empezar el juego:

Se echa el dado hasta tres veces, un jugador tras otro. El primero en sacar un 6 puede colocar la pieza representativa de la estrella del sheriff en el punto de partida (flecha blanca). Después de sacar un 6 puede lanzarse otra vez el dado.

5. El juego empieza a ser apasionante

Los desplazamientos se efectúan en la dirección que indica la flecha. Si al sacar un número se alcanza el espacio ocupado por un contrario, se elimina a éste y debe volverse al punto de salida, o sea a la estrella.

6. ¡Sheriff, vigila!

Dos caminos conducen a la meta. Uno exterior más largo y tranquilo, y otro más peligroso por el centro y pasando cerca del sheriff.

7. ¡El sheriff vigila! Puede golpear hasta cuatro espacios más allá en todas las direcciones. Ejemplo: una o varias piezas están situadas a 3 espacios del sheriff. Uno de los jugadores saca un tres, expulsa con el sheriff al contrario (o contrarios) y coloca el sheriff en el centro. No mueve, en cambio, sus propias piezas. Todo jugador expulsado debe empezar de nuevo. Si un jugador se distrae y no se vale del sheriff, se ve obligado a colocar en la estrella a aquellas de sus piezas que haya movido por última vez.

8. ¡Así se gana!

Las piezas ya en la Casa se encuentran a salvo y no pueden ser atacadas. Se proclama vencedor quien consigue llevar antes sus cuatro piezas a su Casa. No se puede jugar saltando sobre las piezas que se hallan en la Casa. Los espacios que quedan todavía libres en ésta solamente pueden alcanzarse cuando se saca el número exacto con el dado.

Únicamente cuando cada pieza metida en la Casa se haya adelantado totalmente, podrá el jugador echar tres veces el dado para entrar de nuevo en juego. Mientras tanto, le queda siempre la posibilidad de servirse del sheriff para echar al enemigo.

Otras indicaciones:

Lanzar 3 veces el dado: Para que una de las piezas salga de la estrella y entre en juego es necesario sacar un 6. Durante el juego puede lanzarse hasta tres veces el dado, pero sólo cuando no se tiene ninguna pieza propia en juego.

Punto de salida: El punto de partida debe estar completamente libre mientras quede todavía alguna pieza en la estrella.

Saltos: Puede pasarse por encima de todas las piezas propias o contrarias, pero si un espacio está ya ocupado por una pieza propia no se permite colocar otra en el mismo.



Pelikan
Spaß-Spiele
für die
ganze Familie

Sheriff, paß auf!

Das lustige Würfelspiel aus dem Wilden Westen
— entwickelt mit Wim Thoeke

Liebe Spielfreunde!

Der Wilde Westen war nicht überall so wild und gesetzlos, wie er heute oft in Büchern und Filmen beschrieben wird. Im Gegenteil: Überall im Lande gab es Männer, die es auf sich nahmen, das Gesetz zu verteidigen — die Sheriffs.

Nur mit viel Mut, steter Wachsamkeit und etwas Glück konnte ein Sheriff seine Stadt schützen. Für ihn hieß es deshalb bei Tag und Nacht: Sheriff, paß auf...!

Auch bei diesem Spiel entscheidet Glück, Wachsamkeit und Mut. Denn der Sheriff paßt auf!

Viel Spaß dabei
wünscht

Wim Thoeke



So wird gespielt:

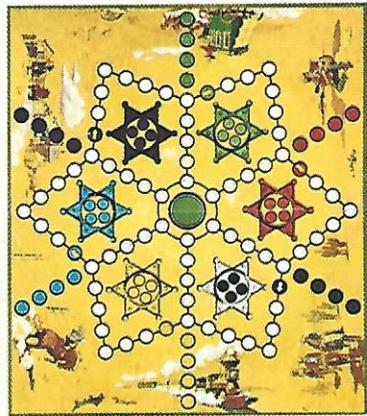
Zum Spiel gehören:



1. Ein Würfel, je vier Spielfiguren in Rot, Blau, Gelb, Grün, Violett, Schwarz. Jeder Spieler muß die vier Figuren seiner Farbe sicher ins Ziel bringen.



2. Die große, rote Spielfigur ist der Sheriff – hier heißt es: aufpassen! Fällt die passende Augenzahl, wirft der Sheriff Spielfiguren gnadenlos hinaus.



3. Auf dem Spielplan können die Spielfiguren einen kurzen, gefährlichen oder harmloseren, langen Weg gehen.

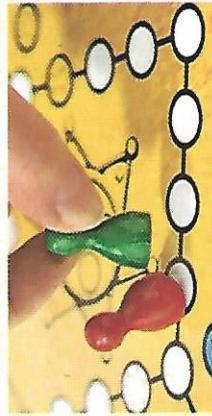
Spiel-Ziel:

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Farbe. Er setzt sie in den gleichfarbigen Sheriff-Stern. Das Ziel ist es, die eigenen vier Figuren möglichst schnell in das „Haus“ (vier kleine Felder in derselben Farbe des Sheriff-Sterns) zu bringen. Wer als erster sein Haus mit seinen vier Figuren besetzt hat, ist Sieger.



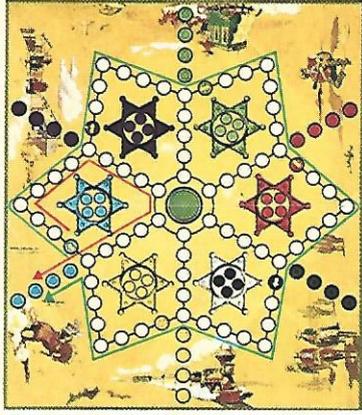
Das Spiel beginnt:

4. Reihum würfeln alle bis zu dreimal. Erst wenn eine 6 fällt, kann die Figur vom Sheriff-Stern auf das Startfeld (weißer Pfeil) gesetzt werden. Nach Jeder 6 wird noch einmal gewürfelt.



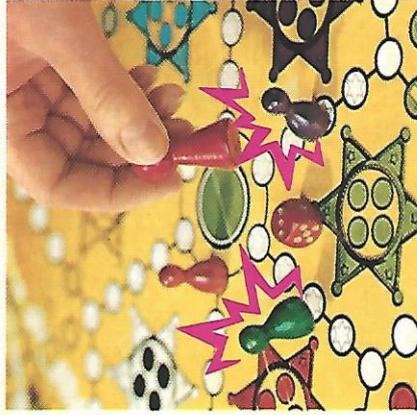
So geht es weiter!

5. Jeder würfelt reihum einmal. Gezogen wird in Pfeilrichtung. Erreicht man mit einer passenden Augenzahl ein vom Mitspieler besetztes Feld, wird die Spielfigur hinausgeworfen. Sie muß zurück in den Sheriff-Stern und wieder von vorn beginnen.

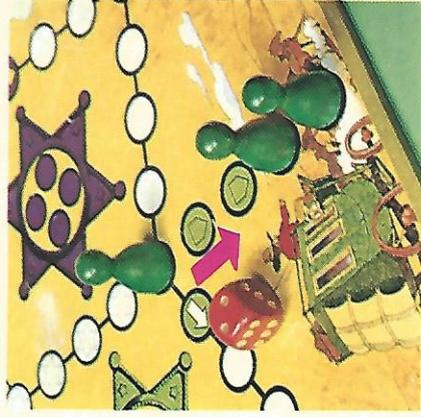


Sheriff, paß auf!

6. Zwei Wege führen zum Ziel: Der äußere, längere, dafür harmlosere Weg und der schnellere, aber auch gefährlichere Weg über die Mitte am Sheriff vorbei.



7. Denn der Sheriff paßt auf! Er darf nach allen Richtungen bis zu vier Felder weit schlagen. Beispiel: Eine oder mehrere Spielfiguren stehen drei Spielfelder vom Sheriff entfernt. Ein Spieler würfelt eine 3. Er nimmt den Sheriff, wirft den (die) Gegner hinaus und setzt den Sheriff wieder in die Mitte des Spieles. Die eigene Spielfigur wird nicht gesetzt und nicht geworfen. Jeder hinausgeworfene Gegner beginnt von seinem Sheriff-Stern von vorn. Vergißt ein Spieler, den Sheriff zu bedienen, muß er die eigene, zuletzt gesetzte Figur zurück in den Sheriff-Stern setzen.



So wird man Sieger!

8. Figuren im Haus befinden sich in Sicherheit und dürfen nicht geschlagen werden. Sieger ist, wer zuerst alle vier Steine in sein Haus bringt. Spielfiguren im Haus dürfen nicht übersprungen werden. Nur wenn jede ins Haus gebrachte Spielfigur ganz aufgerückt ist, darf der Mitspieler dreimal würfeln, um wieder ins Spiel zu kommen.

Er hat immer die Möglichkeit, den Sheriff zu bedienen und Gegner zu werfen.

Weitere Hinweise:

3mal würfeln: Um eine Spielfigur vom Sheriff-Stern ins Spiel zu bekommen, wird eine 6 benötigt. Befindet sich keine eigene Spielfigur auf dem Weg, darf wie bei Spielbeginn bis zu 3mal gewürfelt werden.

Startfeld: Das Startfeld muß frei gemacht werden, solange im Sheriff-Stern noch eine Figur steht.

Überspringen: Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden. Ist ein Feld mit einer eigenen Spielfigur besetzt, darf nicht gezogen werden.

Reglas de juego en español al dorso
Vedi a tergo istruzioni d'uso in italiano