

littleCIRCUIT



2^{1/2} - 5
ans years
años Jahre

FR EN DE ES IT
PT NL SE DA RU



littleCIRCUIT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Inhoud • Innehåll • Indhold • Игровой комплект





Préparation :

Les 5 cartes parcours sont mises les unes à côté des autres afin de constituer un parcours. Chaque joueur prend un animal et le pose devant la 1ère carte.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur lance le dé.

Plusieurs possibilités :

- **il tombe sur une face de couleur :** Le joueur prend son animal et le pose sur la 1ère case suivante de la couleur annoncée par le dé. (si la case est déjà prise, il avance jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé qui soit inoccupée.)
- **il tombe sur la face « fleur » :** le joueur prend son animal et l'avance jusqu'à la prochaine case portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.
- **il tombe sur la face « abeille » :** le joueur prend son animal et le recule jusqu'à la case précédente portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.

Le premier joueur à se poser sur la case multicolore de l'arrivée gagne 1 jeton.

Ex : L'animal se trouve sur une case jaune. Le joueur lance le dé et tombe sur l'abeille. Il doit alors prendre son animal et le faire reculer jusqu'à la case jaune précédant celle sur laquelle il se trouvait.

NB : Si le dé indique la face abeille ou la face fleur et que le joueur est dans l'impossibilité de bouger son animal (soit parce qu'il est encore en dehors du parcours, soit parce qu'il ne peut pas reculer sur une case de la même couleur que celle sur laquelle il se trouvait), alors le joueur passe son tour.

Qui gagne ?

Le joueur ayant réuni le premier 3 jetons emporte la partie.





Preparation:

The boards are placed alongside one another to represent a trail.

Each player takes an animal and places it in front of the 1st board.

Game proceedings:

The game is played clockwise. The youngest player throws the dice.

Several possibilities:

- **it lands on a coloured side:** The player takes his animal and puts it on the next square bearing the colour announced by the dice. (If the square is already taken, he moves to the next unoccupied square of the colour shown by the dice.)
- **it lands on the “flower” side:** the player takes his animal and moves it to the next square bearing the same colour as the one on which he had landed.
- **it lands on the “bee” side:** the player takes his animal and moves back to the previous square bearing the same colour as the one on which he had landed.

The first player to land on the arrival square (multicoloured square) wins 1 counter.

E.g.: The animal is on a yellow square. The player throws the dice and lands on the bee. He must take his animal and move it back to the yellow square before the one on which he had landed.

NB: If the dice shows the bee side or the flower side and the player is unable to move his animal (either because he's still outside of the trail or because he can't move back to a square of the same colour on which he had landed) then the player misses a go.

Who wins?

The first player to have collected 3 counters wins the game.



**Vorbereitung:**

Die 5 Tafeln werden so aneinandergelegt, dass eine lange Spielstrecke entsteht.
Jeder Spieler nimmt ein Tier und setzt es vor die erste Tafel.

Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler würfelt zuerst.

Es gibt mehrere Möglichkeiten:

- **es wird eine Farbe gewürfelt:** Der Spieler nimmt sein Tier und setzt es auf das nächste Feld mit der gewürfelten Farbe. (Ist das Feld bereits besetzt, rückt er bis zum nächsten unbesetzten Feld in der gewürfelten Farbe vor.)
- **es wird eine Blume gewürfelt:** Der Spieler nimmt sein Tier und setzt es bis zum nächsten Feld mit derselben Farbe, auf der er zuvor gestanden hat.
- **es wird eine Biene gewürfelt:** Der Spieler nimmt sein Tier und setzt es zurück bis auf das vorhergehende Feld mit derselben Farbe, auf der er zuvor gestanden hat.

Der Spieler, der zuerst auf das Zielfeld kommt (buntes Feld), bekommt einen Jeton.

***Beispiel:** Das Tier befindet sich auf einem gelben Feld. Der Spieler würfelt eine Biene. Er nimmt sein Tier und setzt es bis auf das vorhergehende gelbe Feld zurück.*

***Anm.:** Wurde eine Biene oder eine Blume gewürfelt und der Spieler kann sein Tier nicht setzen (weil er entweder noch gar nicht auf dem Weg ist oder weil er nicht auf ein Feld in der gleichen Farbe rücken kann, wie das Feld, auf dem er sich befindet), dann lässt er aus und gibt an den nächsten Spieler weiter.*

Wer gewinnt?

Sieger ist der Spieler, der als Erster 3 Jetons gewonnen hat.





Preparación:

Las 5 planchas se colocan las unas al lado de las otras para constituir un recorrido. Cada jugador coge un animal y lo coloca delante de la 1ª plancha.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Lanza el dado el jugador más joven.

Existen varias posibilidades:

- **cae en una cara de color:** El jugador coge su animal y lo coloca en la próxima casilla con el color iniciado por el dado. (Si la casilla ya está ocupada, avanza hasta la siguiente casilla del color indicado por el día que no esté ocupada.)
- **cae en la cara « flor »:** el jugador coge su animal y lo hace avanzar hasta la próxima casilla con el mismo color que aquella en la que estaba detenido.
- **cae en la cara « abeja »:** el jugador coge su animal y retrocede hasta la anterior casilla con el mismo color de aquella en la que estaba detenido.

El primer jugador en situarse en la casilla de llegada (casilla multicolor) gana una ficha.

Ej: El animal se encuentra en una casilla amarilla. El jugador lanza el dado y cae en la abeja. Entonces debe coger su animal y hacerlo retroceder hasta la casilla amarilla anterior a la que se encuentra.

NB: Si el dado indica la cara abeja o la cara flor y el jugador no puede mover su animal (ya sea porque todavía está fuera del recorrido o porque no puede recular a la casilla del mismo color que aquella en la que se encontraba), entonces el jugador pasa su turno.

¿Quién gana?

El primer jugador que ha reunido 3 fichas gana la partida.





Preparazione:

Le 5 tavole vengono messe le une a fianco delle altre per costituire un percorso. Ogni giocatore prende un animale e lo mette davanti alla prima tavola.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane lancia il dado.

Varie possibilità:

- **finisce su una faccia « colore »:** il giocatore prende il suo animale e lo mette sulla casella successiva che abbia il colore del dado. (Se la casella è già occupata, avanza fino alla casella successiva non occupata del colore indicato dal dado.)
- **finisce sulla faccia « fiore »:** il giocatore prende il suo animale e lo fa avanzare fino alla casella successiva che abbia lo stesso colore di quella sulla quale si era fermato.
- **finisce sulla faccia « ape »:** il giocatore prende il suo animale e lo fa indietreggiare fino alla casella successiva che abbia lo stesso colore di quella sulla quale si era fermato.

Il primo giocatore ad andare sulla casella arrivo (casella multicolore) vince 1 gettone.

Es.: L'animale si trova su una casella gialla. Il giocatore lancia il dado e finisce sull'ape. In quel caso dovrà prendere il suo animale e farlo indietreggiare fino alla casella sulla quale si trovava precedentemente.

NB: Se il dado indica la faccia ape o la faccia fiore e il giocatore non ha la possibilità di muovere il suo animale (sia perché è ancora fuori percorso sia perché non può indietreggiare su una casella dello stesso colore di quella in cui si trovava), allora il giocatore passa il turno.

Chi vince?

Il primo giocatore che conquista 3 gettone vince la partita.





Preparação:

Os 5 tabuleiros são dispostos uns ao lado dos outros a fim de constituir um percurso. Cada jogador pega num animal e coloca-o no 1º tabuleiro.

Desenrolar do jogo:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O mais novo lança o dado.

Outras possibilidades:

- **sai uma das faces coloridas:** O jogador pega no seu animal e coloca-o na casa a seguir que tem a mesma cor da face que saiu. (Se a casa já estiver tomada ele avança até à próxima casa não ocupada da cor indicada pelo dado.)
- **sai a face « flor »:** o jogador pega no seu animal e avança até à próxima casa que tenha a mesma cor daquela onde havia parado.
- **sai a face « abelha »:** o jogador pega no seu animal e avança até à casa anterior que tenha a mesma cor daquela onde havia parado.

O primeiro jogador a colocar sobre a casa CHEGADA (casa multicolor) ganha uma ficha.

Ex: O animal está numa casa amarela. O jogador lança então o dado e sai-lhe a face de abelha. Deverá então pegar no animal e fazê-lo recuar até à casa amarela sobre a qual se encontrava.

NB: Se o dado indicar a face abelha ou a face flor significa que o jogador está impedido de mexer no seu animal (seja porque ainda se encontra fora do percurso, ou porque não pode recuar sobre uma casa da mesma cor que aquela na qual se encontrava) o jogador passa então a sua vez.

Quem ganha?

O primeiro jogador que tenha reunido 3 fichas vence a partida.





Vorbereiding:

De vijf bordes worden naast elkaar geplaatst zodat ze een route vormen.

Elke speler pakt een dier en plaatst het vóór het eerste bord.

Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler gooit de dobbelsteen.

Meerdere mogelijkheden:

- **hij gooit een zijde met een gekleurde stip:** de speler pakt zijn dier en zet het op het eerstvolgende vak dat dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen aangeeft. (Als het vakje al bezet is, gaat hij door tot het eerstvolgende lege vakje met de kleur die de dobbelsteen aangeeft.)
- **hij gooit de zijde met de bloem:** de speler pakt zijn dier en zet het op het eerstvolgende vak dat dezelfde kleur heeft als het vak waarop hij stond.
- **hij gooit de zijde met de bij:** de speler pakt zijn dier en zet het terug op het vorige vak dat dezelfde kleur heeft als het vak waarop hij stond.

De speler die als eerste het laatste vak bereikt (het veelkleurige vak), wint een fiche.

Voorbeeld: Het dier staat op een geel vak. De speler gooit met de dobbelsteen de zijde met de bij. Dan moet hij zijn dier pakken en het terugzetten op het gele vak dat zich vóór het vak bevindt waarop hij stond.

N.B.: De speler slaat zijn beurt over als hij met de dobbelsteen een bij of een bloem gooit en hij zijn dier niet kan verplaatsen (ofwel omdat hij nog niet begonnen is met het parcours ofwel omdat hij niet terug kan naar een vakje van dezelfde kleur als waarop hij stond).

Wie wint?

De speler die als eerste drie fiches in zijn bezit heeft, wint het spelletje.





Förberedelser:

De fem spelbräderna placeras bredvid varandra så att de bildar en bana.

Varje spelare tar ett djur och placerar det framför den första spelbrädan.

Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar genom att slå med tärningen och sedan fortsätter spelet medurs.

Det finns flera möjligheter:

- **tärningen visar en färgsida:** spelaren tar sitt djur och flyttar det till den första ruta med samma färg som tärningen. (Om rutan redan är upptagen får hon/han fortsätta till nästa lediga ruta med den färg som tärningen visar.)
- **tärningen visar blomsidan:** spelaren tar sitt djur och flyttar det till nästa ruta med samma färg som den ruta som hon/han stod på.
- **tärningen visar bisidan:** spelaren tar sitt djur och går tillbaka till föregående ruta med samma färg som den hon/han stod på.

Den första spelare som kommer till målrutan (mångfärgad ruta) vinner en spelmark.

Exempel: Djuret står på en gul ruta. Spelaren kastar tärningen och får upp bisidan. Spelaren måste då flytta tillbaka sitt djur till den gula ruta som ligger närmast före den hon/han stod på tidigare.

OBS: Om sidorna med ett bi eller en blomma på tärningen kommer upp, och spelaren inte kan flytta sitt djur (antingen eftersom det fortfarande är utanför banan eller för att det inte kan gå tillbaka till en ruta med samma färg som den som den står på) står spelaren över denna omgång.

Vem vinner?

Den första spelare som har vunnit tre spelmarker vinner partiet.



**Forberedelse:**

De 5 plader lægges ved siden af hinanden, så de udgør en bane.

Hver spiller tager et dyr og sætter det foran 1. plade.

Spillets gang:

Man spiller i retningen med uret. Den yngste spiller kaster terningen.

Der er flere muligheder:

- **terningen viser en side med farve:** Spilleren tager sit dyr og flytter til fremad til det nærmeste felt, der har den farve, som terningen viser. (Hvis feltet allerede er optaget, går han frem til det næste frie felt i den farve, som terningen viser.)
- **terningen viser en side med "blomst":** Spilleren tager sit dyr og flytter det fremad til det næste felt med samme farve som det felt, dyret stod på.
- **terningen viser en side med "bi":** Spilleren tager sit dyr og flytter det tilbage til det foregående felt med samme farve som det felt, dyret stod på.

Den første spiller, som kommer til målfeltet (felt i flere farver) vinder 1 jeton.

F.eks.: Dyret står på et gult felt. Spilleren kaster terningen, og den viser en bi. Han/hun skal så flytte sit dyr baglæns til det først gule felt, dyret kommer til.

NB: Hvis terningen viser bien eller blomsten, og Spilleren ikke kan flytte sit dyr (enten fordi det stadig er uden for banen, eller fordi den ikke kan gå tilbage til et felt i samme farve som det felt, dyret står på), så springes Spilleren over.

Hvem vinder?

Den første spiller, der har opnået 3 jetoner vinder spillet.





Подготовка к игре:

5 карточек раскладываются на столе, одна за другой, образуя единый путь. Каждый игрок берет одного зверька и ставит его перед первой карточкой.

Ход игры:

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Первым бросает игральную кость самый младший игрок.

Различные варианты:

- **на игровой кости выпадает сторона «цвет»:** игрок берет своего зверька и ставит его на следующую клетку того цвета, который выпал на игровой кости (если клеточка уже занята, то он продвигается дальше до первой свободной клеточки, цвет которой совпадает с цветом, выпавшим на кубике.)
- **на игровой кости выпадает сторона «цветок»:** игрок берет своего зверька и продвигает его до следующей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.
- **на игровой кости выпадает сторона «пчела»:** игрок берет своего зверька и отодвигает его назад до предыдущей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.

Игрок, который первым приведет своего зверька на конечную (разноцветную) клетку, получает один жетон.

Пример: Предположим, что зверек стоит на желтой клетке. Игрок бросает игральную кость, на ней выпадает «пчела». Тогда игрок должен взять своего зверька и отодвинуть его назад на ближайшую предыдущую желтую клетку.

Примечание: Если на игровой кости выпала сторона «пчела» или сторона «цветок», а у игрока нет возможности передвинуть своего зверька (потому что тот еще не вступил на путь, либо не может отступить на какую-либо клетку того же цвета, кроме той, на которой он уже находится), то в таком случае игрок пропускает ход.

Кто выигрывает?

Выигрывает тот игрок, который первым наберет три жетона.



littleCIRCUIT



DJ08550



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France