



Spielanleitung
Game instructions







1 Kartenspiel
Card Game

2 Laufspiel
Running Game

3 Leiterspiel
Ladder Game

4 Wettrennen
Race

5 Wer hat die 6?
Who has the 6?



Leiterspiel

Das beliebte Würfelspiel für 2 – 4 Spielende

Zum Spiel gehören: Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person erhält eine Spielfigur einer Farbe, die vor der 1 neben dem Spielplan aufgestellt wird.

Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücke mit deiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf ein grünes Feld, dann geht es in Pfeilrichtung nach oben und damit einige Felder voran. Kommt eine Spielfigur auf ein oranges Feld, geht es leider über den Pfeil abwärts und die Figur fällt um mehrere Felder zurück. Die Person, die zuerst das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht, ist der Glückspilz und gewinnt das Spiel.

Aufgepasst – auf diesen Feldern passiert etwas:

- 1 Edna braucht deine Hilfe, gehe auf Feld 23 hinauf!
- 6 Triff Winnie Puuh auf Feld 14!
- 12 Mit Mickys Hilfe, rückst du vor auf Feld 31!
- 21 Laufe zu Olaf auf Feld 57!
- 28 Gehe zurück auf Feld 9!
- 34 Laufe zu Olaf auf Feld 57!
- 36 Pech gehabt! Gehe zurück auf Feld 17!
- 51 Zeit, Gitarre zu spielen! Gehe zum Feld 69!
- 53 Gehe zurück auf Feld 47!
- 59 Besuche Peter Pan auf Feld 81!
- 61 Gehe zurück auf Feld 41!
- 76 Reise zu Alice's auf Feld 87!
- 92 Gehe zurück auf Feld 66!
- 96 Gehe zurück auf Feld 77!



Wer hat die 6?

Der Klassiker für 2 – 4 Spielende

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person nimmt sich 4 Spielfiguren einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder. Dabei stehen die farbigen Spielfiguren für folgende Disney-Figuren:

ROT = Nemo

BLAU = Stitch

GELB = Jasmin

GRÜN = Tinker Bell

Spielverlauf: Es wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 6 würfelt. Die Person darf beginnen. Die Aufgabe ist es nun, möglichst schnell die 4 Spielfiguren einmal um das Spielfeld herum und auf die eigenen Icons in der Mitte zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jede Person zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Triffst du mit deiner eigenen Spielfigur auf ein bereits von einer anderen Person besetztes Feld, so muss die andere Person die eigene Figur aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch deine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und du musst mit einer deiner anderen Spielfiguren weiterziehen. Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass man 3-mal würfeln darf, wenn keine eigene Figur im Spiel ist,
- dass die Personen zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Augenzahl (z.B. die Zahl 6) gewürfelt haben.
- dass man nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug auf die eigene farbige Bahn genau die erforderliche Augenzahl gewürfelt werden muss und die Spielfiguren nicht übersprungen werden dürfen.

Gewonnen hat, wer zuerst alle 4 Spielfiguren „nach Hause“ auf die eigene farbige Bahn gebracht hat.



Laufspiel

Das spannende Laufspiel für 2 – 4 Spielende

Zum Spiel gehören: Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jede Person erhält eine Spielfigur einer Farbe, die auf dem Startfeld aufgestellt wird.

Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücke mit deiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Landest du auf einem Aktionsfeld mit einer schwarzen Zahl, musst du die entsprechende Aktion ausführen. Die nächste Person ist an der Reihe. Die Spielfelder können gleichzeitig von mehreren Personen belegt werden, ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Wer zuerst das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht, hat dieses Spiel gewonnen.

Aktionsfelder:

Feld 6

Setze eine Runde aus!

Felder 9, 20, 25, 38, 50

Du hast Glück und darfst noch einmal würfeln!

Feld 13

Gehe 3 Felder vor!

Feld 23

Du musst erneut beim Startfeld beginnen!

Feld 27

Setze eine Runde aus!

Feld 31

Gehe 3 Felder zurück!

Feld 41

Du kannst in der nächsten Runde nur mit einer 3 oder einer 6 weiterziehen. Bleibe so lange auf dem Feld stehen, bis es dir gelingt eine der beiden Zahlen zu würfeln.

Feld 44

Gehe 5 Felder vor!

Feld 54

Du musst zurück auf Feld 40!



Wettrennen

Das Aktionsspiel für 2 – 4 Spielende

Zum Spiel gehören: Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jede Person sucht sich eine Spielbahn und eine Spielfigur einer Farbe, die vor Feld 1 aufgestellt wird, aus.

Spielverlauf: Das jüngste Teammitglied beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Rücke so viele Felder vor oder zurück, wie durch die Spielregel vorgegeben wird.

Aktionen der Würfelzahlen:



Gehe 1 Feld zurück!



Setze eine Runde aus!



Tausche die Position deiner Spielfigur auf deiner Spielbahn, mit der Position einer anderen Spielfigur auf einer anderen Spielbahn!



Rücke 1 Feld vor!



Benenne einen Mitspieler deiner Wahl, dessen Spielfigur 1 Feld zurück muss.



Rücke 2 Felder vor!

Die Person, die am schnellsten das Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen.



Kartenspiele

Mau Mau

Spieler: 2+

Alter: 6+

Zum Spiel gehören: 32 Spielkarten (gelbe Karte - Gute Fee - wird aussortiert)

Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jede Person erhält fünf Karten, die restlichen kommen verdeckt auf einen Ziehstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben auf einen Ablagestapel gelegt. Versuche nun, eine farb- oder wertgleiche Karte darauf abzulegen (z.B. Grün auf Grün oder Bube auf Bube). Falls du keine Karte abwerfen kannst oder willst, musst du eine Karte vom Ziehstapel ziehen und die nächste Person ist an der Reihe.

Achtung: Die Karten Ass, Bube und Sieben haben eine spezielle Bedeutung für den Spielverlauf.

B alle Buben: Farbwünscher
Du darfst dir eine Farbe wünschen, die die nächste Person ausspielen muss.

A alle Asse: Aussetzen
Die nächste Person muss eine Runde aussetzen.

7 alle Siebenen: +2
Die nächste Person muss 2 Karten vom Ziehstapel ziehen, es sei denn, sie legt eine Sieben dazu. Dann muss die nächste Person vier Karten ziehen usw.

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Ziehstapel umgedreht. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „Mau“ gesagt werden. Wird dies vergessen, muss die Person zwei Strafkarten ziehen. Wer seine letzte Karte ablegen konnte und „Mau Mau“ ruft, hat das Spiel gewonnen.

Memo

Spieler: 2+

Alter: 4+

Zum Spiel gehören: 32 Spielkarten (gelbe Karte - Gute Fee - wird aussortiert)

Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare, also zwei Karten mit gleichem Bild zu sammeln. Du darfst zwei Karten aufdecken. Bilden diese Karten bereits ein Paar, darfst du dieses vor dir ablegen und zwei weitere Karten aufdecken. Passen diese nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Wichtig ist dabei immer, sich die Lage der verschiedenen Karten zu merken. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Die Person mit den meisten Paaren gewinnt das Spiel.

Gute Fee

Spieler: 2+

Alter: 4+

Zum Spiel gehören: 33 Spielkarten

Spielverlauf: Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu finden. Zuerst werden alle Karten gut gemischt und gleichmäßig an alle Personen verteilt. Wer jetzt bereits ein Paar, also zwei Karten mit gleichem Bild auf der Hand hat, darf diese sofort vor sich auf dem Tisch ablegen. Die jüngste Person beginnt. Du ziehst von der Person links neben dir eine Karte. Kannst du dadurch mit einer deiner Handkarten ein Paar bilden, so legst du diese zwei Karten vor dir ab. Ist dies nicht der Fall, musst du diese Karte zu deinen Handkarten aufnehmen. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn eine Person alle Karten ablegen konnte. Die Person, die im Besitz der Guten Fee (gelbe Karte) ist, hat das Spiel gewonnen, egal wieviel Bildpaare sie sammeln konnte.



Solitaire

Spieler: 1

Alter: 8+

Zum Spiel gehören: 32 Spielkarten (gelbe Karte - gute Fee - wird aussortiert)

Spielverlauf: Zu Beginn des Spiels werden sechs unterschiedlich lange Kartenreihen verdeckt ausgelegt, wobei die erste Reihe aus einer Karte besteht, die zweite Reihe aus zwei Karten usw.

Links neben der ersten Reihe wird außerdem Platz gelassen für eine weitere Reihe. Hier liegt zu Spielbeginn noch keine Karte und darf nur von einem König belegt werden. Die restlichen Karten werden links oben verdeckt abgelegt, dies ist der Ziehstapel.





Ziel ist es, aus allen Karten vier verschiedenfarbige Kartenstapel zu bilden. Diese müssen in aufsteigender Reihenfolge und in einheitlicher Farbe wie folgt angeordnet werden: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, ASS (Stapel von oben nach unten). Die obersten Karten der ausgelegten Kartenreihen und des Ziehstapels werden aufgedeckt. Nun muss der Spieler versuchen, durch geschicktes Umlegen die darunter liegenden verdeckten Karten freizuspielen, damit diese ebenfalls aufgedeckt werden können. Alle Karten dürfen auf den sechs Kartenreihen in absteigender Reihenfolge abgelegt werden (König, Dame, Bube, Zehn bis Sieben), allerdings immer im Wechsel der Farben (die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle). Wird ein Ass aufgedeckt, kann dieses sofort auf einen der vier neu zu bildenden Ablagestapel gelegt werden. Auf jedes abgelegte Ass dürfen nun in absteigender Reihenfolge die Zahlen König, Dame, Bube, Zehn bis Sieben in jeweils gleicher Farbe abgelegt werden. Offen liegende Karten oder Kartenreihen dürfen komplett oder in Teilen abgehoben und auf andere Kartenreihen verteilt werden. Die Karten vom Ziehstapel dürfen beliebig oft durchgeschaut werden. Passende Karten können dabei auf den sechs (bzw. sieben, inkl. dem Leerfeld) Kartenreihen oder direkt auf den neuen Ablagestapeln abgelegt werden.

Wenn du es schaffst, alle 32 Karten auf die vier farblich sortierten Ablagestapel abzulegen, hast du das Spiel gewonnen. Wenn kein Zug mehr möglich ist, ist das Spiel verloren.





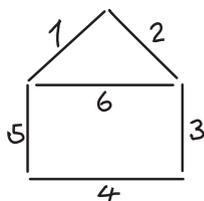
Würfelspiele

Glückshaus

Spieler: 2+

Zum Spiel gehören: 1 Würfel, Zettel und Stift für jeden Spieler

Spielverlauf: Jede Person zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“. Es wird nun reihum gewürfelt. Jede Person hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in ihrem Glückshaus. Hast du die gewürfelte Zahl auf deinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so musst du sie am Haus der links von dir sitzenden Person streichen. Ist die Zahl auch schon weg, musst du die geworfene Zahl wieder in dein Haus aufnehmen, indem du sie neben der bereits durchgestrichenen Zahl aufs Neue einträgst. Wer sein „Glückshaus“ zuerst abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.



Hohe Hausnummer

Spieler: 2+

Zum Spiel gehören: 1 Würfel

Spielverlauf: Jede Person hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kannst du dich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem dritten Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Die Person mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.



Jule

Spieler: 2+

Zum Spiel gehören: 1 Würfel, Zettel, Stift

Spielverlauf: Gewürfelt wird reihum. Versuche, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirfst du z.B. eine 1, notierst du diese Zahl und musst beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an die nächste Person weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Rückspiel. Wer die Zahlenreihe zuerst wieder streichen konnte, hat gewonnen.

Quinze

Spieler: 2+

Zum Spiel gehören: 1 Würfel

Spielverlauf: Gespielt wird reihum. Du würfelst so lange, bis du 15 Augen erreicht hast oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt. Kommst du über 15, scheidest du aus. Wer zuerst die 15 Augen erzielen konnte, hat gewonnen. Wurde die Zahl 15 von keiner Person erreicht, hat die Person gewonnen, die ihr am Nächsten kam.





Ladder Game

The beloved game of dice for 2 - 4 players

Included in the game: game board, 1 dice, 4 game pieces

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. Each player receives a game piece of a different colour, which is placed next to field 1.

How to play: The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. There is no limit to the number of pieces which can be on one space; you cannot “throw out” another player’s piece. If a game piece lands on a green space, it goes up the arrow and thus moves several spaces forward. If a game piece lands on an orange space, it unfortunately goes down and thus moves several spaces back. The player who first reaches the target space by rolling the exact number needed, is the lucky one and wins the game.

Pay attention – something happens on these spaces:

- 1 Edna needs your help, go up to space 23!
- 6 Go and meet Winnie the Pooh at space 14!
- 12 With Mickey's help, advance to space 31!
- 21 Run up to Olaf at space 57!
- 28 Go back to space 9!
- 34 Run up to Olaf at space 57!
- 36 Back luck! Go back to space 17!
- 51 Time to play guitar! Travel to space 69!
- 53 Go back to space 47!
- 59 Go and visit Peter Pan at space 81!
- 61 Go back to space 41!
- 76 Journey to meet Alice at space 87!
- 92 Go back to space 66!
- 96 Go back to space 77!



Who has the 6?

The classic game for 2 - 4 players

Included in the game: 1 game board, 16 game pieces, 1 dice

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. Each player takes 4 game pieces of the same colour and fills the corresponding 4 corner squares. The coloured game pieces represent the following Disney characters:

RED = Nemo

BLUE = Stitch

YELLOW = Jasmine

GREEN = Tinker Bell

How to play: Players take turns rolling the dice until someone rolls a 6. That player can begin. The object of the game is to bring the 4 game pieces once around the game board and to their home spaces in the middle as quickly as possible. Players each roll the dice once in a clockwise direction. Each player then moves any piece of the same colour the number of spaces shown on the dice. If you land on a space already occupied by another player, this other player must take their piece out of the game and then restart the long march across the entire board. If the space is occupied by your own piece you cannot make this move. You must move with one of your other pieces. To make the game even more interesting, the following can be agreed upon before beginning the game:

- that you can roll 3 times if you do not have any pieces on the game board.
- that the players can only put their individual pieces onto the game board after rolling a predetermined number (e.g. the number 6).
- that each player can roll again after rolling a 6,
- that the exact number must be rolled when moving to your own colour path and game pieces cannot be skipped over.

The first player to get all 4 game pieces on to their home spaces wins.



Running Game

The exciting running game for 2 - 4 players

Included in the game: Game board, 1 dice, 4 game pieces

Setting up the game: Each player receives a game piece of a different colour, which is placed at the start.

How to play: The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. If you land on an action field with a black number, you have to perform the corresponding actions. Then the next player has a turn. The spaces can be occupied by all players. The first player to reach the last space by rolling the exact number needed wins the game.

Action spaces:

Space 6

Miss a turn!

Space 9, 20, 25, 38, 50

You're lucky and get to roll the dice again!

Space 13

Advance 3 spaces!

Space 23

You have to start over from the starting space!

Space 27

Miss a turn!

Space 31

Go back 3 spaces!

Space 41

You can only move in the next round, if you roll a 3 or a 6. Remain on this space until you succeed in rolling one of those numbers.

Space 44

Advance 5 spaces!

Space 54

Go back to space 40!



Race

The action game for 2 - 4 players

Included in the game: Game board, 1 dice, 4 game pieces

Setting up the game: Each player chooses a game path and a game piece. Place the game piece in front of space 1 of your chosen path.

How to play: The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Move as many spaces forward or back as the rules of the game specify.

Actions of the dice numbers:



Go back 1 space!



Miss a turn!



Change the position of your game piece on your game path with the position of another game piece on another game path!



Move forward 1 space!



Name a player of your choice, whose game piece has to go back 1 space.



Move forward 2 spaces!

The player to reach the last space first wins the game.



Card games

Mau Mau

Players: 2+

Age: 6+

Included in the game: 32 game cards (yellow card - Fairy Godmother - is taken out)

How to play: The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Each player gets five cards, the rest are placed face down on a draw pile in the centre of the table. The top card is turned over and placed next to it, on a discard pile. Now try to place a card with the same colour or value on it (e.g. match green to green or Jack to Jack). If you cannot or do not want to discard a card, you have to draw a card from the draw pile and then the next player has a turn.

Attention: The cards Joker, Ace, Jack and Seven have a special meaning for the course of the game



all jacks: Change colour

You can pick a colour that the next player must play.



all aces: Miss a turn

The next player must miss a turn.



all sevens: +2

The next player must draw 2 cards from the draw pile, unless they add a seven to it. Then the next player must draw four cards etc.

If the draw pile runs out, the top card is placed aside from the discard pile, the pile is shuffled and turned over to become the new draw pile. When playing the penultimate card the player must clearly say "Mau". If they forget to, the player must draw two penalty cards. Whoever discards their last card and says "Mau Mau" wins the game.

Memo

Players: 2+

Age: 4+

Included in the game: 32 game cards (yellow card - Fairy Godmother - is taken out)

How to play: The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. The cards are shuffled well and placed face down on the table. The goal of the game is to collect as many pairs, i.e. two cards with the same picture as possible. On your turn you



can turn over two cards. If these cards already form a pair, you can place them front of you and turn over two more cards. If they don't match, they are turned back over. The important thing is to always remember the position of the different cards. After that the next player takes their turn. The game ends when all card pairs have been found. The player with the most pairs found wins the game.

Fairy Godmother

Players: 2+

Age: 4+

Included in the game: 33 game cards

How to play: The goal of the game is to find as many pairs as possible. First, all cards are shuffled well and distributed evenly among all players. Anyone who already has a pair, i.e. two cards with the same picture in their hands, can immediately place them on the table in front of them. The youngest player begins. You draw a card from the player to your left. If this matches one of the cards in your hand then this forms a pair. Place those two cards in front of you. If it doesn't match with any, you must keep this card in your hand. After that it's the next player's turn. The game ends when a player has managed to discard all cards. The player in possession of the Fairy Godmother (yellow card) wins the game no matter how many pairs they collect.



Solitaire

Players: 1

Age: 8+

Included in the game: 32 game cards (yellow card - fairy godmother - is taken out)

How to play: At the start of the game, six rows of cards of different lengths are laid down face down, the first row consisting of one card, the second of two cards etc.

Also, there is space for another row left on the left of to the first row. There is no card here at the start of the game and can only be occupied by a King. The remaining cards are laid down face down on the top left, this is the draw pile.





The goal is to form four differently coloured card piles from all cards. These must be arranged in ascending order and in a uniform colour as follows: Seven, Eight, Nine, Ten, Jack, Queen, King, Ace (pile from top to bottom). The top cards of the laid out rows of cards and the draw pile are turned over. Now the player must try to release the hidden cards underneath by clever flipping over, so that they can also be turned over. All cards can be placed on the six rows of cards in descending order (King, Queen, Jack, Ten to Seven) and always in alternating colours (the order of the colours is of no relevance). If an Ace is turned over, this can be placed immediately on one of the four new discard piles to be formed. The numbers King, Queen, Jack and Ten to Seven can now be placed in the same colour and in descending order on each Ace placed.

Cards or rows of cards lying face up can be withdrawn completely or in part and distributed to other rows of cards. The cards from the draw pile can be looked through as often as you like. Matching cards can be placed on the six (or seven, including the empty field) rows of cards or directly on the new discard piles. If you manage to discard all 32 cards to the four discard piles sorted by colours, you win the game. When there is no possible move left, the game is lost.





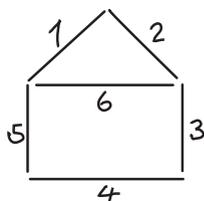
Games of dice

House of fortune

Players: 2+

Included in the game: 1 dice, paper and pen for each player

How to play: Each player draws the following „house of fortune“ on their paper. Now, players take turns rolling the dice. Each player can roll once and the player then strikes the corresponding number of lines from their house of fortune. If you have already taken off the number rolled on your own sheet of paper, then you must take the lines off of the paper of your neighbour to the left. If this number has already been used, you have to take the thrown number back into your house by entering it again next to the number already crossed out. The first to dismantled their “house of fortune” wins the game.



High house number

Players: 2+

Included in the game: 1 dice

How to play: Each player has 3 rolls. In the first turn you can decide on any of the options: whether the number rolled will be recorded in the first place (hundreds), second place (tens), or third place (unit). After the third roll a number made up of three digits (house number) is made. The player with the highest house number rolled wins.



Jule

Players: 2+

Included in the game: 1 dice, paper, pen

How to play: Players take turns rolling the dice. Try to roll all the numbers from 1 to 6 and back again in the correct order as quickly as possible. If you roll a 1, for example, you record this number and must roll a 2 in your next turn, if you don't, the dice is passed to the next player. The player who is able to write down all the numbers from 1 to 6 begins in reverse order. The winner is the player who first completes the sequence.

Quinze

Players: 2+

Included in the game: 1 dice

How to play: The game is played in turn. You roll the dice until you reach a total of 15 or a number which is close but lower. If you go over 15, you are out. The first player to reach 15 wins. If no player has reached 15, the player that came closer to it wins.



© Disney
© Disney/Pixar
© Disney. Based on the „Winnie the Pooh“ works
by A. A. Milne and E. H. Shepard.

ASS Altenburger
Leipziger Straße 7
D-04600 Altenburg
www.spielkarten.com

