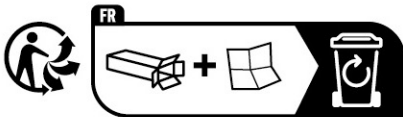


**Holzspiel "Die verrückte 6" / Jeu en bois « Le 6 fou ». /
Houten spel "De grappige 6" / Wooden game "The crazy 6"
#52275**

DE Die Spieler würfeln abwechselnd. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und steckt eines seiner Stäbchen in das Loch vor der gewürfelten Augenzahl. Wird eine 5 gewürfelt, so steckt er sein Stäbchen in das Loch neben der Fünf. Abwechselnd würfeln jetzt die die Spieler im Uhrzeigersinn. Ist das Loch bereits mit einem Stäbchen besetzt, so muss der Spieler dieses Stäbchen nehmen und zu seinem Vorrat legen. Würfelt ein Spieler die Ziffer 6, so kann er sein Stäbchen durch das zentrale Loch auf der Box in den Behälter darunter werfen. Damit ist dieses Stäbchen aus dem Spiel und kann auch nicht mehr zurückgeholt werden. Der erste Spieler, der alle seine Holzstäbchen ausgespielt hat, ist der Gewinner

FR Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Le joueur ayant obtenu le nombre d'yeux le plus élevé commence. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et place l'une de ses baguettes dans le trou situé en face du nombre d'yeux indiqué par le dé. Si le dé indique 5, il place son bâtonnet dans le trou à côté du 5. Les joueurs lancent maintenant le dé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le trou est déjà occupé par un bâtonnet, le joueur doit prendre ce bâtonnet et le placer dans sa réserve. Si un joueur obtient le chiffre 6, il peut jeter son bâtonnet par le trou central de la boîte dans le recipient situé en dessous. Ce bâtonnet est alors retiré du jeu et ne peut plus être récupéré. Le premier joueur à avoir utilisé tous ses a joué les bâtonnets en bois, est le gagnant



NL De spelers gooien om beurten met de dobbelstenen. De speler met het hoogste getal begint. De speler die aan de beurt is gooit met de dobbelstenen en steekt een stokje in het vakje voor het gegooide getal. Als er een 5 wordt gegooid, steekt hij zijn stokje in het vakje naast de vijf. De spelers gooien nu om beurten met de dobbelstenen met de klok mee. Als er al een stokje in het vakje ligt, moet de speler dit stokje pakken en toevoegen aan zijn voorraad. Als een speler het getal 6 gooit, mag hij zijn stokje door het middelste gat op de doos in de container eronder gooien. Het stokje is dan uit het spel en kan niet meer worden teruggehaald.

De eerste speler die al zijn houten stokjes heeft uitgespeeld is de winnaar.

EN Players take turns rolling the dice. The player with the highest number starts.

The player whose turn it is rolls the dice and puts a stick in the hole in front of the number rolled. If a 5 is rolled, he puts his stick in the hole next to the five. The players now take turns rolling the dice clockwise. If there is already a stick in the square, the player must take this stick and add it to his supply. If a player rolls the number 6, he can throw his stick through the middle hole on the box into the receptacle below. The stick is now out of the game and cannot be reclaimed. The first player to throw out all his wooden sticks is the winner.



Achtung: Verschluckbare Kleinteile!

Attention: petites pièces pouvant être avalées !

Let op: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt!

Attention: Small parts! Choking hazard!

Imported by Eurotops Versand GmbH

**Elisabeth-Selbert-Straße 3,
40764 Langenfeld, Germany**

Tel: +49-(0)2173-5944600

Fax: +49-(0)2173-9990447

Email: info@eurotops.de

Web: www.eurotops.de