

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

# Sommerland

Nr. 4366



Copyright Habermass-Spiele Rodach 1994

# Sommerland

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Spielidee: Anja Wrede

Grafik: Doris Matthäus

Die Ferien haben begonnen, und 4 Familien wollen mit dem Zug verreisen. Doch oh Schreck! Der Mann am Schalter hat die Platzkarten vertauscht, und jetzt sitzen alle in den falschen Abteilen.

## Spielinhalt:

1 Spielplan

16 Figuren in 4 verschiedenen Farben

1 Würfel (1- 3)

## Spielziel:

Alle Spieler versuchen, möglichst schnell ihre Familie (Vater, Mutter, Tochter, Sohn) im eigenen Zugabteil zu versammeln. Und los geht die Reise nach Sommerland...

## Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich ein Zugabteil aus und stellt die vier Figuren dieser Farbe darauf (gelbe Figuren ins gelbe Abteil, blaue Figuren ins blaue Abteil usw.). Auch bei weniger als vier Spielern werden alle Abteile besetzt.

## Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt. Es wird reihum einmal gewürfelt.

**1 x würfeln**

**beliebige Figur ziehen**

Jeder Spieler darf mit jeder Figur ziehen. Sie wird auf dem Spielfeld um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung gezogen.

## gleichfarbige Figuren aus dem Abteil heraus

Aus den Zugabteilen dürfen nur die Figuren gezogen werden, die die Farbe des Abteils haben. Die letzte Figur muß aber im Abteil bleiben (z.B. dürfen nur 3 gelbe Figuren das gelbe Abteil verlassen).

Die Zugabteile können nur über das gleichfarbige Wegfeld bestiegen und verlassen werden.

## verschiedenfarbige Figuren ins eigene Abteil

Die fehlenden Figuren darf man nur mit passender Augenzahl ins eigene Zugabteil holen.

Es dürfen aber nicht mehr als 4 und nicht weniger als 2 Figuren im Abteil stehen.

Diese Regel gilt auch bei weniger als 4 Spielern: Bevor man die dritte Figur aus einem Abteil holt, das niemandem gehört, muß man eine beliebige andere hineinziehen, damit mindestens zwei Figuren im Abteil bleiben.

## 2 Figuren zusammen weiterziehen

Auf den Wegfeldern dürfen jeweils höchstens zwei Figuren stehen. Haben sich zwei Figuren auf einem Feld getroffen, können sie ihren Weg gemeinsam fortsetzen - auch bis in die Abteile hinein (d.h. der Spieler darf beide Figuren gleichzeitig um die gewürfelte Augenzahl voransetzen). Die zwei Figuren können sich aber auch jederzeit wieder trennen und allein weiterziehen.

## Spielende:

Wer zuerst eine Familie (4 Figuren in 4 verschiedenen Farben) in seinem Zugabteil versammelt hat, gewinnt das Spiel.

# Summerland

A dice game for 2 to 4 players ages 5 years and up.

Duration of the game: 15 to 20 minutes

Idea of the game: Anja Wrede

Design: Doris Matthäus

The holidays have begun and 4 families want to travel by train. But oh dear - the man at the counter has mixed up the seat reservations and now everybody is sitting in the wrong compartment.

## Contents:

1 game board

16 figures in 4 colours

1 die (1 - 3)

## Object of the game:

All players try to get their family (father, mother, daughter, son) into their own compartment as fast as possible. And off goes the travel to Summerland...

## Preparation of the game:

Each child selects a train compartment and puts on the figures of the corresponding colour (yellow figures into the yellow compartment, blue ones in the blue compartment, a.s.o.) All compartments have to be occupied, even when played with fewer than 4 players.

## How to play the game:

The youngest child starts, the other players follow rolling the die once.

**Roll the die once**

**Move a figure at random**

The players may move any figure in the direction of the arrow according to the eyes rolled on the die.

## Move unicolour figures off the compartment

Only figures having the colour of the compartment may be moved. The last figure has to remain in the compartment (e.g. only 3 yellow figures may leave the yellow compartment).

The compartments may be entered or left only via the field having its colour.

## Move figures of different colours into your own compartment

The missing figures are brought into the own compartment by the exact roll of the die only.

At no time a compartment must contain more than 4 figures or less than 2 figures.

This rule remains valid when the game is played with less than 4 players. Before moving the third figure from a compartment belonging to nobody, another figure has to be moved randomly into this compartment, following the rule that there must be at least two figures per compartment.

## 2 figures moving together

There must not be more than two figures on a field. When two figures meet on a field, they may move on together - even into the compartments (i. e. the player moves both figures forward according to the eyes rolled). Both figures may separate at any point and move on individually.

## End of the game:

The player who has succeeded to reunite a family (4 figures in 4 different colours) in his compartment first, wins.

# Au pays du soleil

Un jeu pour à 4 joueurs, à partir de 5 ans.  
Durée de la partie: 15 à 20 mn.

Les vacances viennent de commencer et 4 familles partent en train. Malheureusement, l'employé des chemins de fer a mélangé les réservations et les familles se retrouvent séparées.

## Contenu:

1 support  
16 personnages (4 par couleur)  
1 dé

## But du jeu:

Chacun des joueurs tente de réunir une famille dans son wagon le plus vite possible, c'est-à-dire d'y faire entrer un personnage de chaque couleur. En voiture! . . .

## Au préalable:

Chacun choisit un wagon et y place les 4 personnages de la couleur correspondante (par exemple les personnages bleus sur le wagon bleu . . .). Même lorsqu'on joue à moins de 4, on utilise tous les wagons et tous les personnages.

## Déroulement de la partie:

### Lancer une fois le dé

Le plus jeune commence. A tour de rôle, chacun lance une seule fois le dé.

### Avancer n'importe quel personnage

Après avoir lancé le dé, on déplace un personnage sur le circuit: il avance du nombre de cases indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun a le droit de déplacer toutes les figurines, quelle que soit leur couleur.

### Sortir des wagons les personnages de la même couleur

On entre et on sort des wagons par les cases de couleur. Pour entrer, il faut obtenir le chiffre exact avec le dé. On n'a le droit de faire sortir d'un wagon que les personnages de la couleur du même wagon: on n'a le droit d'en faire sortir que 3, le quatrième ne quitte jamais le wagon de sa couleur.

### Faire entrer les personnages des autres couleurs

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 ou moins de 2 personnages dans un wagon.

### Avancer 2 personnages en même temps

Une case du parcours de doit jamais être occupée par plus de 2 personnages à la fois. Lorsqu'il y a 2 personnages sur une case, on peut, après avoir lancé le dé, soit les faire avancer ensemble du nombre de cases indiqué, soit en avancer un seul.

### Fin de la partie:

Le premier à avoir réuni 4 personnages dont un de chaque couleur dans son wagon remporte la partie.

# IL REGNO DELL'ESTATE

Gioco a dadi per 2 - 4 giocatori a partire dai 5 anni.  
Durata del gioco: 15 - 20 minuti.  
Autore del gioco: Anja Wrede  
Grafica: Doris Matthäus

Sono cominciate le vacanze estive e 4 famiglie vogliono partire con il treno. Ma..., oh Dio! L'addetto alla biglietteria ha scambiato le prenotazioni e adesso tutti sono seduti ai posti sbagliati.

## Contenuto del gioco:

1 pianta di gioco  
16 figure di 4 colori diversi  
1 dado (1 - 3)

## Durata del gioco:

i giocatori devono cercare di riunire, la propria famiglia il più velocemente possibile (padre, madre, figlia, figlio) nel proprio scompartimento. E via! Inizia il viaggio verso il regno dell'estate...

## Preparazione del gioco:

ogni giocatore sceglie uno scompartimento del treno e vi pone dentro le 4 figure del colore corrispondente (figure gialle nello scompartimento giallo, figure blu nello scompartimento blu ecc.) Gli scompartimenti vanno occupati tutti, anche se ci sono meno di quattro giocatori.

## Svolgimento del gioco:

Il bambino più piccolo ha il diritto di iniziare. Il dado va gettato a turno una volta.

**gettare il dado  
1 volta**

**muovere figura  
a piacere**

Ogni giocatore può muovere sulla pianta di gioco qualsiasi figura, nella direzione segnata dalla freccia e di tante caselle quanti sono i punti segnati sul dado.

**figure dello  
stesso colore**

Dallo scompartimento del treno si possono togliere solo le figure che hanno lo stesso colore dello scompartimento

**vanno tolte  
dallo  
scompartimento**

stesso, tuttavia l'ultima figura va lasciata dentro ( per es. lo scompartimento giallo può essere abbandonato solo da 3 figure gialle).

**figure di colore  
diverso  
nel proprio  
scompartimento**

Le figure mancanti nel proprio scompartimento possono esservi portate solo se si ha sul dado il numero esatto di punti.

Nello scompartimento non possono stare più di 4 e non meno di 2 figure.

**2 figure si  
muovono  
insieme**

Questa regola vale anche per meno di 4 giocatori: prima di togliere la terza figura da uno scompartimento, che non appartiene a nessuno, se ne deve mettere dentro almeno un'altra a piacere, affinché restino almeno 4 figure nello scompartimento. Su ogni casella possono stare al massimo 2 figure. Se si sono incontrate due figure su una casella, queste possono proseguire la strada insieme anche fin dentro agli scompartimenti ( vale a dire: il giocatore può muovere entrambe le figure contemporaneamente, di tante caselle, quanti sono i punti indicati dal dado gettato). Le due figure possono però dividersi in qualsiasi momento e proseguire separatamente.

## Fine del gioco:

Vince il giocatore che per primo riesce a mettere insieme una famiglia (4 figure di 4 colori diversi) nel proprio scompartimento.

# ZOMERLAND

Een dobbelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Duur van het spel: 15 - 20 minuten.

Spel-idee: Anja Wrede.

Grafiek: Doris Matthäus.

De vakantie begint, 4 families willen met de trein op reis gaan. Maar... wat gebeurt er? De loketbeambte heeft de plaatskaarten verwisseld en nu zitten ze allemaal in verkeerde treincoupés.

## Inhoud van het spel:

1 spelbord

16 figuren in 4 verschillende kleuren

1 dobbelsteen (1 - 3)

## Doel van het spel:

Alle spelers moeten proberen, hun familie (vader - moeder - dochter - zoon) zo gauw mogelijk in hun eigen coupé te brengen. En... vooruit, daar gaan ze dan allemaal naar zomerland!

## Vorbereiding van het spel:

Ieder kind kiest zijn coupé en zet de vier figuren van deze kleur erop (gele figuren in de gele coupé, blauwe figuren in de blauwe coupé enz...). Alle coupés worden bezet, zelfs wanneer men met minder dan vier spelers speelt.

## Verloop van het spel:

**1x dobbelen**

Het jongste kind begint. Iedere speler dobbelt één maal wanneer hij aan de beurt is.

**willekeurige figuur bewegen**

Iedere speler mag iedere figuur verschuiven. De figuur wordt in de richting van de pijl verzet, en dit zover als het getal op de dobbelsteen aangeeft.

**figuren met dezelfde kleur**

Slechts de figuren die de kleur van de coupé hebben, mogen verzet worden. De laatste figuur moet in de coupé blijven

**uit de coupé halen**

(bv. slechts 3 gele figuren mogen de gele coupé verlaten).

**figuren met verschillende kleuren in de eigen coupé**

De figuren die dan nog ontbreken mogen slechts met het juiste getal op de dobbelsteen in de eigen coupé gehaald worden.

Er mogen niet meer dan 4 en niet minder dan 2 figuren in de coupé staan.

Deze spel-regel geldt ook wanneer er minder dan 4 spelers zijn : alvorens de derde figuur uit een coupé, die tot niemand behoort, gehaald wordt, moet men een willekeurige andere figuur in de coupé brengen zodat ten minste 2 figuren in de coupé blijven.

**twee figuren samen voortbewegen**

Op de wegvakjes mogen ten hoogste 2 figuren staan. Zijn er 2 figuren samen in één vakje, dan mogen deze samen hun weg naar de coupé voortzetten, ook tot in de coupé (= de speler mag de 2 figuren samen voortschuiven). Deze 2 figuren kunnen ook steeds weer van elkaar scheiden en alléén verdergaan.

## Einde van het spel:

De speler die het eerst zijn familie ( 4 figuren in 4 verschillende kleuren ) in zijn coupé verzameld heeft, is winnaar.