

FR EN DE
ES IT

Toc toc Bricks

AGE

3-5



PT NL SE
DA RU



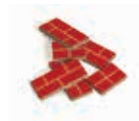
Toc toc Bricks



x 4



x 1



x 32

FR Contenu • EN Content • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Содержание



But du jeu: Être le premier à construire sa maison de briques.

PRÉPARATION DU JEU:

Chaque joueur prend un plateau maison de la couleur de son choix ainsi qu'une tuile «brique», qu'il place sur sa maison pour commencer.

Les autres tuiles «brique» sont placées au centre de la table.



DÉROULEMENT DU JEU:

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le plus jeune.

À chaque tour, le joueur actif lance le dé et réalise l'action correspondant à la face obtenue.



Une tête de cochon -> Prendre une brique au centre de la table.



Deux têtes de cochon -> Prendre deux briques au centre de la table.



Le loup qui souffle -> Donner une brique au joueur qui en a le moins (s'il y a égalité, choisir l'un d'eux au hasard).



La marmite -> Remettre une brique de son plateau au centre de la table.



La croix -> Le joueur passe son tour.



Chance! -> Le joueur prend une brique, puis relance le dé. S'il obtient à nouveau «Chance!», il prend simplement une brique supplémentaire mais ne relance pas le dé.

NB: Si un joueur possède déjà 7 briques et obtient ☀ «Chance!», il prend la dernière brique et gagne immédiatement, sans relancer le dé.

Dès qu'un joueur obtient une brique, il la place sur sa maison afin de suivre facilement sa progression.

Fin de partie: Dès qu'un joueur pose 8 briques sur sa maison, il gagne immédiatement la partie.

Un jeu de Dino.



Aim of the game: To be the first to build a brick house.

GAME SET-UP:

Each player takes a house board of their chosen colour and a 'brick' tile that they place on their house to start.

The other 'brick' tiles are placed in the middle of the table.



HOW TO PLAY:

The players take turns to play clockwise, starting with the youngest.

In turn, the players throw the die and perform the action on the side facing up.



A pig's head -> Take a brick from the middle of the table.



Two pigs' heads -> Take two bricks from the middle of the table.



The wolf blowing -> Give a brick to the player who has the least (if two players have the same, choose one at random).



The cauldron -> Put a brick from your board in the middle of the table.



The cross -> The player misses their turn.



Chance! -> The player takes a brick, then throws the die again. If they get 'Chance!' again, they just take another brick but do not throw the die again.

Please note: If a player already has 7 bricks and gets ☀️ 'Chance!', they take the last brick and win immediately, without throwing the die again.

As soon as a player gets a brick, they place it on their house so they can see their progress easily.

End of the game: A player wins as soon as they have placed 8 bricks on their house.

A game by Dino



Spielziel: Als Erster sein Ziegelhaus fertig bauen.

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler nimmt ein Haus-Spielbrett in der gewünschten Farbe sowie einen Ziegelstein, den er auf sein Haus legt, um zu beginnen.

Die anderen Ziegelsteine werden in die Mitte des Tisches gelegt.



SPIELABLAUF:

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und führt die Handlung aus, die dem gewürfelten Bild entspricht.



Ein Schweinekopf -> Von der Tischmitte einen Ziegel nehmen.



Zwei Schweineköpfe -> Von der Tischmitte zwei Ziegel nehmen.



Pustender Wolf -> Dem Spieler mit den wenigsten Ziegeln einen Ziegel abgeben (bei Gleichstand einen von ihnen zufällig wählen).



Kochtopf -> Einen Ziegel von seinem Spielbrett wieder in die Tischmitte legen.



Kreuz -> Der Spieler setzt aus.



Glück gehabt! -> Der Spieler nimmt einen Ziegel und würfelt erneut. Wenn er wieder „Glück gehabt!“ würfelt, nimmt er nur einen weiteren Ziegel, aber würfelt nicht noch einmal.

Hinweis: Wenn ein Spieler bereits 7 Ziegel hat und ☀ 'Glück gehabt!', würfelt, nimmt er den letzten Ziegel und gewinnt sofort, ohne erneut zu würfeln.

Sobald ein Spieler einen Ziegel erhält, legt er ihn auf sein Haus, um ganz einfach seinen Fortschritt zu sehen.

Ende des Spiels: Sobald ein Spieler 8 Ziegel auf seinem Haus liegen hat, hat er das Spiel sofort gewonnen.

Ein Spiel von Dino



Objetivo del juego: Ser el primero en construir su casa de ladrillos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Cada jugador coge un tablero-casa del color de su elección y una ficha 'ladrillo' que colocará encima de su casa para empezar a construirla.

Las otras fichas 'ladrillo' se colocan en el centro de la mesa.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador más joven.

Cuando le llega el turno, el jugador activo lanza el dado y lleva a cabo la acción correspondiente al resultado.



Una cabeza de cerdo -> Coge un ladrillo del centro de la mesa.



Dos cabezas de cerdo -> Coge dos ladrillos del centro de la mesa.



El lobo soplando -> Da un ladrillo al jugador que tenga menos ladrillos (si hay empate, elegir uno de ellos al azar).



La olla -> Devuelve un ladrillo de su tablero al centro de la mesa.



La cruz -> El jugador pierde el turno.



¡Suerte! -> El jugador coge un ladrillo y vuelve a lanzar el dado.

Si vuelve a salir ¡Suerte!, coge otro ladrillo, pero no vuelve a tirar el dado.

Nota: Si un jugador ya tiene 7 ladrillos y saca ☀️ 'Suerte!', en el dado, coge el último ladrillo y gana la partida sin tener que volver a lanzar el dado.

Cuando un jugador consigue un ladrillo, lo coloca en su casa para continuar construyéndola.

Fin de la partida: Cuando un jugador coloca 8 ladrillos en su casa, gana la partida.

Un juego de Dino



Scopo del gioco: essere il primo a costruire la propria casa di mattoni.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Ogni giocatore prende un tabellone casa del colore che preferisce e una tessera 'mattonne', che posiziona sulla propria casa per cominciare.

Le altre tessere 'mattonne' vengono posizionate al centro del tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

I giocatori giocano a turno in senso orario, cominciando dal più giovane.

A ogni turno il giocatore attivo lancia il dado e compie l'azione corrispondente alla faccia ottenuta.



Una testa di maiale -> Prendere un mattone al centro del tavolo.



Due teste di maiale -> Prendere due mattoni al centro del tavolo.



Il lupo che soffia -> Dare un mattone al giocatore che ne ha di meno (in una situazione di parità, scegliere uno dei giocatori a caso).



Il pentolone -> Rimettere un mattone del proprio tabellone al centro del tavolo.



La croce -> Il giocatore passa il turno.



Fortuna! -> Il giocatore prende un mattone e rilancia il dado.

Se ottiene di nuovo 'Fortuna!', prende semplicemente un mattone in più ma non rilancia il dado.

N.B.: se un giocatore possiede già 7 mattoni e ottiene ☀️ 'Fortuna!', prende l'ultimo mattone e vince immediatamente, senza rilanciare il dado.

Quando un giocatore ottiene un mattone, lo posiziona sulla propria casa in modo da poter seguire facilmente il suo sviluppo.

Fine della partita: quando un giocatore posiziona 8 mattoni sulla propria casa, vince immediatamente la partita.

Un gioco di Dino



Objetivo do jogo: Ser o primeiro a finalizar a construção da sua casa de tijolos.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Cada jogador pega num tabuleiro casa da cor que quiser e numa peça 'tijolo', que coloca em cima da sua casa para iniciar.

As peças 'tijolo' restantes são colocadas no centro da mesa.



COMO JOGAR:

Os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio, começando pelo mais novo.

Em cada ronda, o jogador ativo lança o dado e executa a ação apresentada no dado.



Uma cabeça de porquinho-> Pega num tijolo que está no centro da mesa.



Duas cabeças de porquinho-> Pega em dois tijolos que estão no centro da mesa.



Lobo a soprar-> Dá um tijolo ao jogador com o menor número de tijolos (em caso de empate, escolhe um jogador empatado à sorte).



Marmita-> Volta a colocar um tijolo do seu tabuleiro no centro da mesa.



Cruz-> O jogador perde a sua vez.



Sorte!-> O jogador pega num tijolo e volta a lançar o dado. Se voltar a conseguir a face 'Sorte!', pega noutro tijolo, mas não volta a lançar o dado.

NOTA: Se o jogador tiver 7 tijolos e conseguir a face ☀️ 'Sorte!', pega no último tijolo e ganha a partida, sem voltar a lançar o dado.

Cada vez que o jogador conseguir um tijolo, coloca-o em cima da casa para visualizar de forma simples a sua progressão.

Fim da partida: Quando o jogador tiver 8 tijolos colocados em cima da sua casa, ganha a partida.

Um jogo de Dino



Doel van het spel: als eerste een bakstenen huis bouwen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Elke speler neemt een huisbord in de kleur naar keuze en een baksteentegel, die hij op zijn huis legt om het spel te beginnen.

De andere baksteentegels worden in het midden van de tafel gelegd.



SPELVERLOOP:

De spelers spelen om de beurt, met de klok mee. De jongste speler begint.

Bij elke beurt gooit de actieve speler de dobbelsteen en voert de actie uit die hoort bij de afbeelding op het gegooid vlak.



Een varkenskop-> Pak een baksteen die in het midden van de tafel ligt.



Twee varkenskoppen-> Pak twee bakstenen die in het midden van de tafel liggen.



De blazende wolf-> Geef een baksteen aan de speler met de minste bakstenen (Hebben meerdere spelers evenveel bakstenen, kies dan willekeurig één van hen).




De kookpot-> De speler pakt een baksteen van zijn bord en legt die in het midden van de tafel.



Het kruis-> De speler slaat een beurt over.



Geluk!-> De speler pakt een baksteen en gooit de dobbelsteen opnieuw. Als hij nog een keer « Geluk! », gooit, pakt hij nog een baksteen, maar gooit de dobbelsteen niet opnieuw.

NB: als een speler al 7 bakstenen heeft en  « Geluk! », gooit, pakt hij de laatste baksteen en wint hij onmiddellijk, zonder opnieuw te gooien.

Zodra een speler een baksteen krijgt, legt hij die op zijn huis zodat iedereen goed kan zien hoe zijn huis vordert.

Einde van het spel: Zodra een speler 8 bakstenen op zijn huis legt, wint hij meteen het spel.

Een spel van Dino



Spelets mål: Att bli först med att bygga sitt tegelhus.

SPELFÖRBEREDELSE:

Varje spelare tar ett husbräde i valfri färg samt en tegelstensbricka, som läggs på huset som utgångspunkt.

De andra tegelstensbrickorna placeras i mitten av bordet.



SPELETS GÅNG:

Spelarna spelar i tur och ordning medurs. Den yngsta spelaren börjar.

Vid varje speltur kastar den aktiva spelaren tärningen och utför den handling som tärningen visar.



Ett grishuvud -> Ta en tegelsten från mitten av bordet.



Två grishuvuden -> Ta två tegelstenar från mitten av bordet.



En blåsande varg -> Ge en tegelsten till den spelare som har minst antal tegelstenar (om det står lika, låt slumpen avgöra).



En kittel -> Ta en tegelsten från brädet och lägg tillbaka den i mitten av bordet.



Ett kryss -> Spelaren får stå över sin tur.



Tur! -> Spelaren tar en tegelsten och kastar därefter tärningen på nytt. Om spelaren får 'Tur!', igen, tar hen en tegelsten till men kastar inte tärningen på nytt.

OBS! Om en spelare som redan har 7 tegelstenar får ☀️ 'Tur!', tar hen den sista tegelstenen och vinner direkt, utan att kasta tärningen igen.

Så fort en spelare får en tegelsten placerar hen den på sitt hus för att lätt kunna följa bygget.

Spelets slut: Så fort en spelare har placerat 8 tegelstenar på sitt hus vinner hen spelet.

Ett spel av Dino



Spillets formål: At være den første til at bygge sit murstenshus.

FORBEREDELSE AF SPILLET:

Hver spiller tager en husplade i en valgfri farve samt én murstensbrik, som han eller hun lægger på sit hus til at starte med.

De øvrige murstensbrikker lægges midt på bordet.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

Spillerne skiftes til at spille i urets retning, og den yngste spiller starter.

I hver tur kaster den aktive spiller terningen og udfører handlingen, der svarer til den viste terningside.



Et grisehoved -> Tag en mursten fra midten af bordet.



To grisehoveder -> Tag to mursten fra midten af bordet.



En ulv, der puster -> Giv en mursten til den spiller, der har færrest (hvis det står lige, vælges en af spillerne tilfældigt).



En gryde -> Læg en mursten fra sin egen plade tilbage i midten af bordet.



Et kryds -> Spilleren springer sin tur over.



Held! -> Spilleren tager en mursten og kaster terningen igen.
Hvis spilleren igen får «Held!», tager spilleren blot en ekstra mursten, men kaster ikke terningen igen.

NB: Hvis en spiller allerede har 7 mursten og får ☀ 'Held!', tager spilleren den sidste mursten og vinder straks spillet uden at kaste terningen igen.

Hver gang en spiller får en mursten, lægger spilleren den på sit hus, så man nemt kan følge med i, hvordan det skrider frem.

Spillets slutning: Så snart en spiller har lagt 8 mursten på sit hus, vinder han eller hun straks spillet.

Et spil af Dino



Цель игры: первым построить свой кирпичный домик.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает себе игровое поле «домик» одного из цветов, а также берет один «кирпич» и кладет его на свой домик, чтобы начать игру.

Остальные «кирпичи» помещаются в центр стола.



ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Первый ход делает самый младший участник.

Во время своего хода активный игрок бросает кубик и выполняет действие в соответствии с изображением на выпавшей грани.



Одна пороссячья мордочка -> Взять один кирпич в центре стола.



Две пороссячих мордочки -> Взять два кирпича в центре стола.



Дующий волк -> Дать один кирпич игроку, у которого их меньше всего (если у игроков одинаковое количество кирпичей, выбрать одного из них наугад).



Котелок -> Вернуть один кирпич со своего игрового поля обратно в центр стола.



Крест -> Игрок пропускает свой ход.



Удача! -> Игрок берет один кирпич, а затем бросает кубик снова. Если ему снова выпадает значение «Удача!», он берет еще один кирпич, но больше не может бросить кубик снова.

NB: если у игрока уже есть 7 кирпичей, и на кубике ему выпадает грань с изображением ☀ «Удача!», он берет последний кирпич и сразу же становится победителем, не бросая кубик повторно.

Как только игроку достается кирпич, он сразу же кладет его на свой домик, чтобы видеть, как продвигается строительство.

Конец игры: Как только игрок выложил 8 кирпичей на свой домик, он сразу же становится победителем.

Автор игры: Dino

DJ00839



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr