

Spielregeln Woodman (2–4 Spieler)

DEUTSCH

Spielvorbereitung: Alle farbigen Holz-Zylinder werden beliebig in den Spielrahmen gestapelt. Jeder Mitspieler erhält eines der vier Holzstäbchen.

Spielregeln: Reihum wird versucht mit Hilfe des Holzstäbchens, einen der farbigen Holz-Zylinder aus dem Stapel zu schieben, ohne dass sich einer oder mehrere Holz-Zylinder bewegen. Gelingt das, darf der Spieler den Holz-Zylinder behalten. Gelingt das nicht, muss der Zylinder wieder oben auf den Stapel gelegt werden.

Achtung: Alle Zylinder aus der obersten Reihe sind tabu!

Das Spiel ist beendet, wenn kein Spielzug mehr „wackelfrei“ möglich ist. Der Spieler mit den meisten Zylindern ist Gewinner.



Woodman Game Rules (2–4 players)

ENGLISH

Setting up the game: All of the coloured wooden cylinders are stacked randomly into the frame. Each player gets one of the four wooden rods.

Game rules: Each player in turn attempts to push one of the coloured wooden cylinders out of the stack using the wooden rod without any of the other wooden cylinders moving. If they succeed, then the player keeps the wooden cylinder. If not, then the cylinder must be placed back on top of the stack.

Watch out: All of the cylinders in the top row are off-limits!

The game ends when there are no more “wobble-free” plays. The player with the most cylinders wins.

Règles du jeu Woodman (2 à 4 joueurs)

FRANÇAIS

Préparation du jeu: Empiler tous les cylindres en bois colorés de manière aléatoire dans le cadre de jeu. Chaque joueur reçoit l’une des quatre baguettes en bois.

Règles du jeu: À tour de rôle, chaque joueur tente de pousser l’un des cylindres en bois colorés hors de la pile à l’aide de la baguette en bois sans faire bouger aucun des autres cylindres en bois. Le joueur qui y parvient conserve le cylindre en bois. Si le joueur n’y parvient pas, le cylindre doit être replacé en haut de la pile.

Attention: Il est interdit de pousser les cylindres situés tout en haut de la pile !

La partie est terminée lorsqu’il n’est plus possible de pousser un cylindre sans faire bouger les autres. Le joueur détenant le plus de cylindres est déclaré vainqueur.

Reglas del juego Woodman ESPAÑOL (2–4 jugadores)

Preparación del juego: Todos los cilindros de madera de colores se apilan en el tablero del juego como se desee. Cada jugador recibirá una de las cuatro varillas de madera.

Reglas del juego: Por turnos, se intenta desplazar uno de los cilindros de madera de colores del mazo con ayuda de la varilla de madera sin que se muevan los demás cilindros de madera. Si lo consigue, el jugador podrá quedarse el cilindro de madera. De no conseguirlo, el cilindro deberá volver a colocarse encima del mazo.

Atención: ¡Todos los cilindros de la hilera más alta son «tabú»!

El juego termina cuando ya no es posible ninguna jugada «sin temblores». Gana el jugador con el mayor número de cilindros.



Regole di gioco Woodman ITALIANO (2–4 giocatori)

Preparazione del gioco: tutti i cilindri di legno colorati vengono impilati a piacere nel quadro da gioco. Ogni giocatore riceve uno dei quattro bastoncini di legno.

Regole del gioco: a turno con l'aiuto del bastoncino di legno si cerca di spingere uno dei cilindri di legno colorati fuori dalla pila senza spostare uno o più cilindri di legno. Se la mossa riesce, il giocatore può tenere il cilindro di legno. Se non riesce, il cilindro deve essere posizionato nuovamente in alto sulla pila.

Attenzione: tutti i cilindri della fila più in alto sono tabù!

Il gioco si conclude quando non è più possibile compiere mosse “senza traballamenti”. Vince il giocatore con il maggior numero di cilindri.

Spelregels Woodman NEDERLANDS (2–4 spelers)

Spelvoorbereiding: Alle gekleurde houten cilinders worden willekeurig in het speelframe gestapeld. Elke speler krijgt een van de vier houten staafjes.

Spelregels: Rij na rij proberen de spelers met behulp van hun houten staafje een van de gekleurde houten cilinders uit de stapel te schuiven, zonder dat een of meerdere van de overige houten cilinders bewegen. Als dat lukt, mag de speler de gekleurde houten cilinder houden. Lukt het niet, dan moet de cilinder weer boven op de stapel worden gelegd.

Let op: Geen van de cilinders in de bovenste rij mag worden gepakt!

Het spel is voltooid als er geen cilinder meer uit de stapel kan worden getrokken zonder dat overige cilinders erin bewegen. De speler met de meeste cilinders wint.