

BBQ party

🇮🇹 BBQ party

Preparazione del gioco:

Prendete uno spiedino ciascuno e disponete casualmente tutti gli ingredienti sul piano di gioco, in comune tra i due giocatori. A turno, uno dei due giocatori tira i 3 dadi e li dispone sul cartoncino secondo l'ordine e l'orientamento che preferisce, allineandoli seguendo la linea nera che rappresenta lo spiedino (fig.1).

Svolgimento del gioco e vittoria:

MODALITÀ CLASSICA (5+)

Chi ha tirato i dadi dà il via: in contemporanea, infilando i pezzi direttamente con lo spiedino senza usare le mani, dovrete ricomporre più velocemente dell'avversario lo spiedino rappresentato sui dadi, seguendo l'ordine e l'orientamento degli ingredienti (fig.2). Chi completa per primo il suo spiedino, batte l'impugnatura sul

piano di gioco e dice "Pronto!" per chiudere il turno.

Si contano i punti: il giocatore che ha completato per primo lo spiedino guadagna 10 punti se ha infilato correttamente tutti gli ingredienti (fig.3); non guadagna nessun punto se ha fatto degli errori (fig.4). L'avversario guadagna un numero di punti corrispondente al numero di ingredienti infilati: se ha commesso degli errori, si contano solo gli ingredienti a partire dall'impugnatura dello spiedino fino all'ultimo infilato correttamente (fig.5).

Il turno passa all'altro giocatore, che tira i dadi e inizia un nuovo turno.

Vince chi, al termine di 5 turni, ha totalizzato più punti.

MODALITÀ SEMPLIFICATA (3-5 ANNI)

Chi ha tirato i dadi dà il via: in contemporanea, infilando i pezzi sullo spiedino con la

mano libera, dovrete ricomporre più velocemente dell'avversario lo spiedino rappresentato sui dadi, seguendo l'ordine e l'orientamento degli ingredienti (fig.2).

Chi completa per primo il suo spiedino, batte l'impugnatura sul piano di gioco e dice "Pronto!" per chiudere il turno. Se ha infilato correttamente tutti gli ingredienti, vince. Altrimenti non vince nessuno e il turno passa all'avversario per una nuova partita.

MODALITÀ AVANZATA/MEMORY (8+)

Chi ha tirato i dadi (arbitro) conta ad alta voce 10 secondi: in questo tempo, l'altro giocatore (chef) deve cercare di memorizzare l'ordine e l'orientamento degli ingredienti rappresentato sui dadi (fig.2).

Al 10, l'arbitro copre i dadi con le mani e dà il via: lo chef dovrà ricomporre lo spiedino memorizzato, infilando i pezzi direttamente

con lo spiedino, senza usare le mani.

Quando ha completato lo spiedino, si scoprono i dadi e si contano i punti: se ha infilato correttamente tutti gli ingredienti guadagna 10 punti (fig.3); non guadagna alcun punto se ha fatto degli errori (fig.4).

Inizia un nuovo turno, invertendo i ruoli tra arbitro e chef e tirando nuovamente i dadi.

Vince chi, al termine di 10 turni (5 turni per giocatore), ha totalizzato più punti.

Consiglio: Man mano che diventi più bravo, metti alla prova la tua memoria e prova a giocare riducendo i secondi iniziali!

🇪🇺 BBQ party

Game preparation:

Both players take a skewer and then the ingredients are placed randomly on the playing surface between the two players. The players take turns to throw the 3 dice and then place them on the card in the order and direction of their choosing, making sure they are aligned with the black line that represents the skewer (fig.1).

Game play and winning:

CLASSIC VERSION (5+)

The player who threw the dice starts the round. At the same time, both players try to skewer the required ingredients without using their hands. The required ingredients are those shown on the dice, and they must be in the right order and direction (fig.2). The goal is to be faster than your opponent and the winner of the round is the player

who skewers all the ingredients correctly first and then shouts "Done" while slapping their hand down on the playing surface.

Points are awarded as follows: the player who completed the task first, provided all the ingredients are correctly placed, wins 10 points (fig.3); no points are won if there are any errors (fig.4). The other player wins a point for each ingredient skewered correctly: if they have made any mistakes, then only those ingredients from the skewer handle to the last correct ingredient count (fig.5).

The other player then throws the dice and the new round begins.

The winner is the player with the most points after 5 rounds.

SIMPLIFIED VERSION (3-5 YEARS)

The player who threw the dice starts the round. At the same time, both players try to

skewer the required ingredients using their free hand. The required ingredients are those shown on the dice, and they must be in the right order and direction (fig.2).

The goal is to be faster than your opponent and the winner of the round is the player who skewers all the ingredients correctly first and then shouts "Done" while slapping their hand down on the playing surface. If the player who shouted done has correctly placed all the ingredients, he or she wins. Otherwise, nobody wins and the next round starts with the next player throwing the dice.

ADVANCED/MEMORY VERSION (8+)

The player who threw the dice (referee) counts to 10 aloud. During these 10 seconds, the other player (chef) must try to memorise the order and direction of the ingredients shown on the dice (fig.2).

After 10 seconds, the referee covers the dice with a hand and the game begins.

The chef has to skewer the ingredients in the correct order from memory, without using their hands.

Once done, the dice are uncovered and the points are counted: if all the ingredients are correct, then 10 points are awarded (fig.3); no points are won if there are any errors (fig.4).

For the next round, the players swap roles (chef and referee) and throw the dice to begin again.

The winner is the player who has the most points after 10 rounds (5 per player).

Tip: As you get better, push your memory to the limit by reducing the number of seconds allowed to memorise the ingredients!

® Soirée Barbecue

PRÉPARATION DU JEU:

Prenez une brochette chacun et disposez au hasard tous les ingrédients sur le plateau de jeu, en commun entre les deux joueurs. À tour de rôle, l'un des deux joueurs lance les 3 dés et les place sur le papier cartonné selon l'ordre et l'orientation qu'il préfère, en les alignant le long de la ligne noire qui représente la brochette (fig.1).

Déroulement du jeu et victoire:

MODALITÉ CLASSIQUE (5+)

Celui qui a lancé les dés donne le départ: en même temps, en enfilant les pièces directement avec la brochette sans utiliser les mains, vous devrez recomposer plus rapidement que l'adversaire la brochette représentée sur les dés, en suivant l'ordre et l'orientation des ingrédients (fig.2). Celui qui complète en premier sa brochette, bat

le manche sur le plateau de jeu et dit "Prêt" pour conclure le tour.

On compte les points: le joueur qui a complété en premier la brochette gagne 10 points s'il a enfilé correctement tous les ingrédients (fig.3); il ne gagne aucun point s'il a commis des erreurs (fig.4). L'adversaire gagne un nombre de points correspondant au nombre d'ingrédients enfilés: s'il a commis des erreurs, on ne compte que les ingrédients à partir du manche de la brochette jusqu'au dernier enfilé correctement (fig.5).

Le tour passe à l'autre joueur, qui lance les dés et commence un nouveau tour.

Le gagnant est celui qui, à la fin des 5 tours, a totalisé plus de points.

MODALITÉ SIMPLIFIÉE (3-5 ANS)

Celui qui a lancé les dés donne le départ: en même temps, en enfilant les pièces sur la

brochette avec la main libre, vous devrez recomposer plus rapidement que l'adversaire la brochette représentée sur les dés, en suivant l'ordre et l'orientation des ingrédients (fig.2).

Celui qui complète en premier sa brochette, bat le manche sur le plateau de jeu et dit "Prêt" pour conclure le tour. S'il a enfilé correctement tous les ingrédients, il gagne. Sinon personne ne gagne et le tour passe à l'adversaire pour une nouvelle partie.

MODALITÉ AVANCÉE/MEMORY (8+)

Celui qui a lancé les dés (arbitre) compte 10 secondes à voix haute: pendant ce temps, l'autre joueur (chef) doit essayer de mémoriser l'ordre et l'orientation des ingrédients représenté sur les dés (fig.2).

À 10, l'arbitre couvre les dés avec les mains et donne le départ: le chef devra recomposer la brochette mémorisée, en

enfilant les pièces directement avec la brochette, sans utiliser les mains.

Lorsqu'il a complété la brochette, on découvre les dés et on compte les points: s'il a enfilé correctement tous les ingrédients, il gagne 10 points (fig.3); il ne gagne aucun point s'il a commis des erreurs (fig.4).

Un nouveau tour commence, en inversant les rôles entre l'arbitre et le chef et en lançant à nouveau les dés.

Le gagnant est celui qui, à la fin des 10 tours (5 tours par joueur), a totalisé plus de points.

Conseil: Au fur et à mesure que vous vous améliorez, mettez à l'épreuve votre mémoire et essayez de jouer en réduisant les secondes initiales!

fig.1

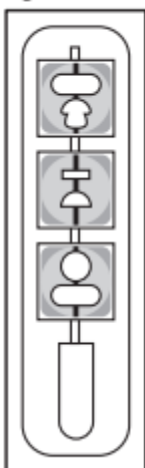


fig.2

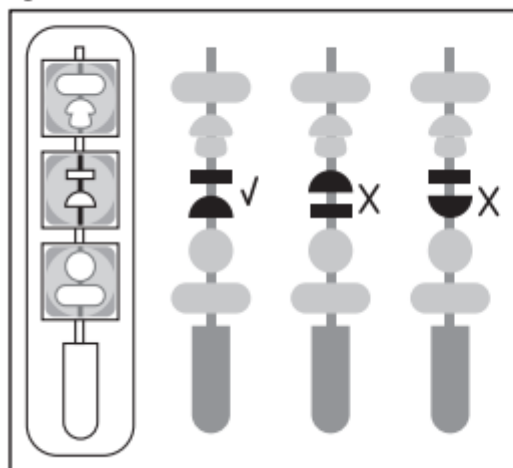


fig.3

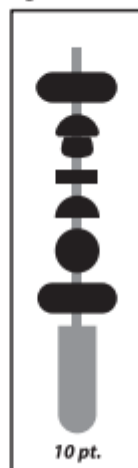


fig.4

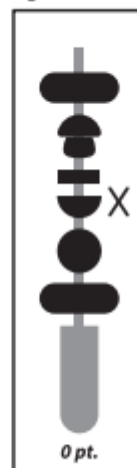
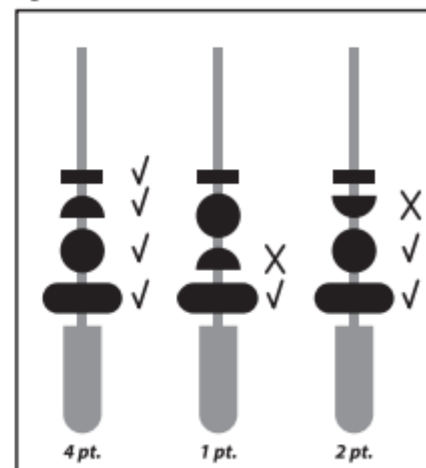


fig.5



DE BBQ party

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Spieß und die Zutaten werden willkürlich zwischen die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Der Reihe nach würfelt jeder Spieler mit den 3 Würfeln und legt sie in beliebiger Reihenfolge und Richtung auf die schwarze Linie, die den Spieß darstellt auf das Kärtchen (fig.1).

Spielverlauf und Sieg:

KLASSISCHE SPIELMODALITÄT (5+)

Wer gewürfelt hat, sagt los: gleichzeitig müssen beide Spieler unter Beachtung der auf den Würfeln angegebenen Reihenfolge und Richtung, die Zutaten auf ihren Spieß stecken, ohne dabei die Zutaten mit den Händen zu berühren (fig.2). Der Spieler, der zuerst alle Zutaten auf seinen Spieß gesteckt hat, schlägt mit der Faust auf den

Tisch und sagt „Pronto!“, um den Spielzug zu beenden.

Jetzt werden die Punkte gezählt: der Spieler, der zuerst alle Zutaten auf seinen Spieß gesteckt hat, erhält 10 Punkte, wenn er alle Zutaten korrekt aufgespießt hat (fig.3); er erhält keinen Punkt, wenn er Fehler gemacht hat (fig.4). Der Gegenspieler erhält die Punkteanzahl, die der Anzahl der aufgespießten Zutaten entspricht: wenn er Fehler gemacht hat, werden nur die Zutaten gezählt, die ab dem Spießgriff korrekt aufgespießt worden sind (fig.5).

Der andere Spieler ist nun an der Reihe. Er würfelt und es beginnt ein neuer Spielzug.

Es gewinnt der Spieler, der nach 5 Spielzügen die meisten Punkte erzielt hat.

VEREINFACHTE SPIELMODALITÄT (3-5 JAHRE)

Wer gewürfelt hat, sagt los: gleichzeitig

müssen beide Spieler unter Beachtung der auf den Würfeln angegebenen Reihenfolge und Richtung, die Zutaten mit der freien Hand auf ihren Spieß stecken (fig.2).

Der Spieler, der zuerst alle Zutaten auf seinen Spieß gesteckt hat, schlägt mit der Faust auf den Tisch und sagt „Pronto!“, um den Spielzug zu beenden. Wenn er alle Zutaten korrekt aufgespießt hat, hat er gewonnen. Ansonsten gewinnt keiner und der Gegenspieler ist an der Reihe.

FORTGESCHRITTENE SPIELMODALITÄT/MEMORY (8+)

Wer gewürfelt hat (Schiedsrichter) zählt laut bis 10: innerhalb dieser Zeit muss der andere Spieler (Chef) versuchen, sich die Reihenfolge und Richtung der auf den Würfeln angegebenen Zutaten ins Gedächtnis einzuprägen (fig.2).

Bei 10 deckt der Schiedsrichter die Würfel

mit den Händen zu und sagt los: der Chef muss die auf den Würfeln angegebenen Zutaten aus dem Gedächtnis auf den Spieß stecken, ohne die Zutaten mit den Händen zu berühren.

Wenn alle Zutaten aufgespießt sind, werden die Würfel aufgedeckt und die Punkte gezählt: wenn der Chef alle Zutaten korrekt aufgespießt hat, erhält er 10 Punkte (fig.3); er erhält keinen Punkt, wenn er Fehler gemacht hat (fig.4).

Es beginnt ein neuer Spielzug, wobei die Rollen zwischen Schiedsrichter und Chef getauscht werden und neu gewürfelt wird.

Es gewinnt der Spieler, der nach 10 Spielzügen (5 Spielzüge pro Spieler) die meisten Punkte erzielt hat.

Tipp: wenn du geübt hast und besser geworden bist, stelle dein Gedächtnis auf die Probe und zähle weniger als bis auf 10!

ES Fiesta de Barbacoa

Preparación del juego:

Tomen una brocheta cada uno y dispongan al azar todos los ingredientes en el tablero de juego, en común entre los dos jugadores. A su vez, uno de los dos jugadores lanza los 3 dados y los dispone sobre la cartulina según el orden y la orientación que prefiera, alineándolos siguiendo la línea negra que representa la brocheta (fig.1).

Desarrollo del juego y victoria:

MODALIDAD CLÁSICA (5+)

Quien haya lanzado los dados da comienzo al juego: al mismo tiempo, insertando las piezas directamente con la brocheta sin usar las manos, deberéis recomponer, más rápido del oponente, la brocheta representada en los dados, siguiendo el orden y la orientación de los ingredientes

(fig.2). Quien complete primero su brocheta, golpea el mango en el tablero de juego y dice “¡Listo!” para acabar el turno.

Se cuentan los puntos: el jugador que ha completado primero la brocheta gana 10 puntos si ha insertado correctamente todos los ingredientes (fig.3); no gana ningún punto si ha cometido errores (fig.4). El oponente gana un número de puntos correspondiente al número de ingredientes insertados: si ha cometido errores, solo se cuentan los ingredientes desde el mango de la brocheta hasta el último insertado correctamente (fig.5).

El turno pasa al otro jugador, que lanza los dados y empieza un nuevo turno.

Gana quien, al final de los 5 turnos, ha anotado más puntos.

MODALIDAD SIMPLIFICADA (3-5 AÑOS)

Quien haya lanzado los dados da comienzo

al juego: al mismo tiempo, insertando las piezas en la brocheta con la mano libre, deberéis recomponer, más rápido del oponente, la brocheta representada en los dados, siguiendo el orden y la orientación de los ingredientes (fig.2).

Quien complete primero su brocheta, golpea el mango en el tablero de juego y dice “¡Listo!” para acabar el turno. Si ha insertado correctamente todos los ingredientes, gana. De lo contrario, no gana nadie y el turno pasa al oponente para una nueva partida.

MODALIDAD AVANZADA/MEMORY (8+)

Quien haya lanzado los dados (árbitro) cuenta a voz alta 10 segundos: durante este tiempo, el otro jugador (chef) debe tratar de memorizar el orden y la orientación de los ingredientes representado en los dados (fig.2).

Al 10, el árbitro cubre los dados con las manos y da comienzo al juego: el chef deberá recomponer la brocheta memorizada, insertando las piezas directamente con la brocheta, sin usar las manos.

Cuando ha completado la brocheta, se descubren los dados y se cuentan los puntos: si ha insertado correctamente todos los ingredientes gana 10 puntos (fig.3); no gana ningún punto si ha cometido errores (fig.4).

Empieza un nuevo turno, invirtiendo los roles entre el árbitro y el chef y lanzando nuevamente los dados.

Gana quien, al final de los 10 turnos (5 turnos por jugador), ha anotado más puntos.

Consejo: A medida que mejore, pruebe su memoria e intente jugar reduciendo los segundos iniciales!

④ バーベキューパーティー

ゲームの始めに：

一人1本ずつ串を取り、全ての材料を、テーブルなどの平たいところに、ランダムにばらまきます。どちらのプレイヤーにも手の届くところに置きましょう。順番に、一人がサイコロを3つとも振って、好きな順番、好きな向きでボードの上に並べます。この時、必ず串を指す黒い線がつかないように並べましょう (fig.1)。

遊び方と勝ち負けの決め方：

スタンダードの遊び方 (5歳～)

サイコロを振った人が「よ～いドン」をかけます。よ～いドンがかかったら、二人同時に手を使わずに、串に直接材料を刺していきます。サイコロに出た通りの順番と向きで、できるだけ早く串に刺しましょう (fig.2)。早く刺せたプレイヤーが串の持ち手でテーブルを叩いて

「できた!」と声をあげたら、1プレイの終わりです。

プレイが終わったらポイントを数えます:相手より早く材料を串にさせたプレイヤーは、サイコロ通りに全てきちんと刺せていたら10ポイントもらえます (fig.3)。少しでも間違っていたら0ポイントです (fig.4)。刺すのが遅かったプレイヤーは、きちんと刺せた材料の数だけポイントをもらえます。間違いがあった場合は、串の持ち手から間違いなく刺せた材料までを数えてそれをポイントにします (fig.5)。

次のプレイは、もう一人のプレイヤーがサイコロを振って始めます。

5回プレイして合計ポイントの高かった人の勝ちです。

シンプルな遊び方 (3～5歳)

サイコロを振った人が「よ～いドン」をかけ

ます。よ～いドンがかかったら、手を使って串に材料を刺していきます。サイコロに出た通りの順番と向きで、できるだけ早く串に刺しましょう (fig.2)。

早く刺せたプレイヤーが串の持ち手でテーブルを叩いて「できた!」と声をあげたら、1プレイの終わりです。「できた!」と声をあげたプレイヤーがすべてきちんと材料を刺していたら、プレイに勝ちます。間違っていたら勝ち負けはつかずで、今度は相手のプレイヤーがサイコロを振って、またプレイを始めます。

ハイレベルの遊び方 / メモリー (8歳～)

サイコロを振ったプレイヤー (審判) が、声を出して10秒数えます:もう一人のプレイヤー (シェフ) は、この10秒間にサイコロに出た材料の順番と向きを記憶します (fig.2)。

10秒たったら、審判は手でサイコロを隠して「よ～いドン」をかけます:

シェフは10秒間で覚えた材料を、手を使わずに串に直接刺していきます。

串に材料を刺し終わったら、またサイコロが見えるようにしてポイントを数えます:サイコロ通りに全てきちんと刺せていたら10ポイントもらえます (fig.3)。少しでも間違っていたら0ポイントです (fig.4)。

次のプレイでは審判とシェフを入れ替えます。

10プレイの後 (各プレイヤーが5回ずつプレイした後)、合計ポイントが高かったプレイヤーの勝ちです。

アドバイス:上手になってきたら、秒数を減らして記憶力を試しましょう!



milaniwood



3-99



2

