



MOPSEREI

SPIELREGELN

GOOI DE MOPSHONDJES

SPELREGELS

JEU DE CARLINS

INSTRUCTIONS

PASSA PUGS

REGOLE DI GIOCO

INHALT: Transportbox mit Wertungsblock, 2 Bleistiften, 2 Möpsen.

INHOUD: Etui met scoreblok, 2 potlood, 2 mopshondjes.

CONTENU: Coffret de transport compact avec carnet de scores, 2 crayons, 2 carlins.

CONTENUTO: Scatola compatta con blocco segnapunti, 2 matite e 2 carlini.

ZIEL DES SPIELS

Wirf die Möpse und erziel so viele Punkte wie möglich. Der Spieler, der zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt.

SPIELREGEL

Entferne die Titelseite des Wertungsblocks und behalte sie während des Spiels zur Punktevergabe bei dir. Auf der Übersicht werden „doppelte Punkte“ so dargestellt:

Ein Spieler wird zum „Rudelführer“ ernannt und trägt die Punkte jeden Spielers auf dem Wertungsblock ein. Wählt einen Spieler aus, der beginnt. In jeder Runde wirft der Spieler gleichzeitig beide Möpse wie Würfel.

Je nachdem wie die Möpse gelandet sind, gibt es unterschiedlich viele Punkte.

Am Ende deiner Runde trägt der Rudelführer die Punktzahl in deine Spalte ein. Danach gibst du die Möpse an den nächsten Spieler weiter.

NICKERCHEN

1 PUNKT

Beide Möpse landen auf der gleichen Seite. (Beide mit dem Punkt nach oben oder beide mit der leeren Seite nach oben.)

GASSI 5 PUNKTE

5 PUNKTE

Ein Mops steht auf allen vier Pfoten, der andere liegt auf einer beliebigen Seite.

DOPPEL-GASSI 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Beide Möpse stehen auf allen vier Pfoten.

SITZ 15 PUNKTE

15 PUNKTE

Eine Mopshond sitzt auf seinem Hinterteil, der andere macht ein Nickerchen auf einer beliebigen Seite.

DOPPEL-SITZ 60 PUNKTE

60 PUNKTE

Beide Möpse sitzen auf ihren Hinterteilen.

LOPERS 5 PUNKTE

5 PUNKTE

Eine Mopshond steht auf allen vier Pfoten und der andere liegt auf einer beliebigen Seite.

DUBBELE LOPERS 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Beide Mopshond staan op zijn kont, der andere liegt auf einer beliebigen Seite.

ZITTEN 15 PUNKTE

15 PUNKTE

Eine Mopshond zit auf zijn kont, der andere macht ein Nickerchen auf einer beliebigen Seite.

DUBBEL ZITTEN 60 PUNKTE

60 PUNKTE

Beide Mopshond zitten auf hun kont en kijken in een willekeurige richting.

TOT STELLEN 5 PUNKTE

5 PUNKTE

Ein Mops liegt auf dem Rücken, der andere macht ein Nickerchen auf einer beliebigen Seite.

DOPPEL-TOT-STELLEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Beide Möpse liegen auf dem Rücken.

HUNDEKOMBI PUNKTE ADDIEREN

PUNKTE ADDIEREN

Jede mögliche Kombination von akrobatischen Möpse! (Er mag einen Welpenkuss erspielt und alle bisher gesammelten Punkte verlierst.

ERLEDIGT 0 PUNKTE FÜR DIESE RUNDE

0 PUNKTE

Jeder Mops liegt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DOOD SPELEN 5 PUNKTE

5 PUNKTE

Eine Mopshond liegt auf zijn rug mit zijn pootjes omhoog. Beide Mopshond liggen op een andere zijde, met één stip boven en de andere mit de stip onder.

HUNDECOMBI PUNKTE TOEVOEGEN

PUNKTE TOEVOEGEN

Beide Mopshond liggen op een andere zijde, met één stip boven en de andere mit de stip onder.

UITGEPOEPT 0 JE VERLIEST ALLE PUNTEN DEZE RONDE

0 PUNTEN

Vergeet niet dat als je opnieuw gooit om meer punten te behalen, je mogelijk een Uitgepoeppt gooit en alle punten verliest die je net hebt gewonnen of een Puppyliefde gooit en al je behaalde punten verliest.

DODDELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf zijn rug mit zijn pootjes omhoog. Beide Mopshond liggen op een andere zijde, met één stip boven en de andere mit de stip onder.

DOOD SPELEN 5 PUNKTE

5 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf zijn rug mit zijn pootjes omhoog. Beide Mopshond liggen op een andere zijde, mit één stip boven en de andere mit der leeren Seite nach oben.

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

Eine Mopshond ligt auf einer anderen Seite. (Einer mit dem Punkt nach oben, der andere mit der leeren Seite nach oben.)

DUODELE DOOD SPELEN 20 PUNKTE

20 PUNKTE

<div data-bbox="47

BUT DU JEU

Lancer les carlins et marquer le plus de points possible.
Le premier joueur qui obtient 100 points a gagné.

DÉROULEMENT DU JEU

Retirez la couverture du carnet des scores et gardez ce dernier à portée de main pour consigner les scores au fur et à mesure du jeu. Dans le guide de référence rapide, un « double » est affiché comme suit:



Un joueur est nommé le référent, signifiant qu'il est en charge de noter les scores individuels dans les colonnes des joueurs dans le carnet des scores et de choisir qui jouera en premier.

À chaque tour, un joueur lance les carlins en même temps, comme des dés.

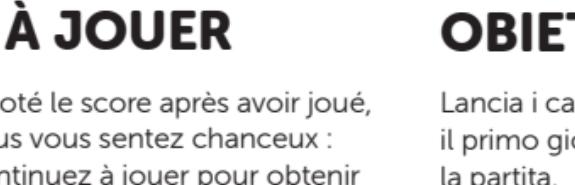
Les points sont marqués en fonction de la façon dont ces carlins atterrissent.

PROMENADE 5 POINTS



Un des chiens retombe sur ses 4 pattes et l'autre est sur un flanc.

DOUBLE PROMENADE 20 POINTS



Les deux chiens retombent sur leurs 4 pattes.

ASSIS 15 POINTS



Un chien atterrit sur son arrière-train, avec le museau en l'air ! L'autre chien est assis.

DOUBLE ASSIS 60 POINTS



Les deux chiens atterrissent sur leurs 4 pattes.

IN MARCIA 5 PUNTI



Un carlino si ferma sul didietro, con il musetto verso l'alto! L'altro carlino è in posizione sonnecchiante.

DOPPIA MARCIA 20 PUNTI



Entrambi i carlini cadono nella posizione della marcia.

SEDUTO 15 PUNTI

Un carlino cade sulle quattro zampe e l'altro sul fianco.

DOPPIO SEDUTO 60 PUNTI

Entrambi i carlini cadono in posizione seduta, puntando in qualsiasi direzione.

FAIS LE MORT 5 POINTS



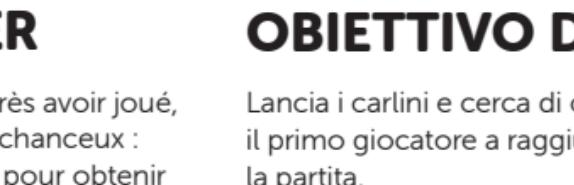
Un chien atterrit sur le dos, les 4 pattes en l'air, et l'autre est sur un flanc.

DOUBLE FAIS LE MORT 20 POINTS



Les deux chiens atterrissent sur le dos.

COMBO CANIN ADDITIONNEZ LES POINTS



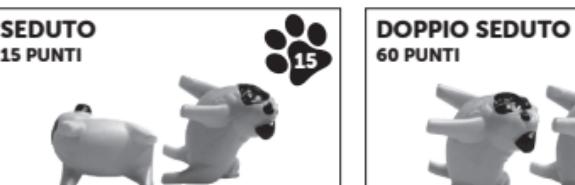
N'importe quelle combinaison de positions acrobatiques des chiens ! (Aucun des chiens ne doit se trouver sur le flanc.)

GROSSE FATIGUE 0 POINT - TOUS LES POINTS DU TOUR PERDUS



Les chiens atterrissent sur des flancs différents : l'un avec le flanc à point noir vers le haut et l'autre avec le flanc à point noir vers le bas.

FINTO MORTO 5 PUNTI



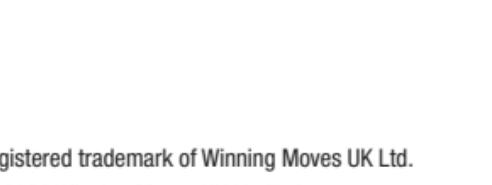
Un carlino cade sulla schiena con le zampe in aria e l'altro in posizione sonnecchiante.

DOPPIO FINTO MORTO 20 PUNTI



Entrambi i carlini atterrano sulla schiena.

COMBINAISON CANINA AGGIUNGI PUNTI



Qualsiasi combinazione di carlini acrobatici! (Nessuno di essi deve cadere sul fianco).

HAI MOLLATO! 0 - IN QUESTO TURNO PERDI TUTTI I PUNTI

I carlini cadono su lati opposti, con un punto verso l'alto e uno verso il basso.

CÂLIN DE CHIOT FAIT PERDRE TOUS LES POINTS CUMULÉS JUSQUE LA

Vous perdez TOUS vos points cumulés jusqu'à présent.

TOUTOU SUR TOUTOU ÉLIMINÉ

Vous êtes éliminé. Cette position est impossible et surtout peu digne !

SONNECHIANTE 1 PUNTO

Entrambi i carlini cadono sullo stesso lato, fermandosi con entrambi i punti verso l'alto o verso il basso.

DI MUZO 40 PUNTI

Un carlino cade sul muso e l'altro è in posizione sonnecchiante.

AMOR DI CUCCIOLI PERDI TUTTI I PUNTI ACCUMULATI

Se i due carlini si toccano in qualsiasi posizione, perdi tutti i punti della partita e passa i carlini al giocatore successivo.

CAVALLINA RITIRO

È davvero uno scandalo... Sei fuori dal gioco!

WINNING MOVES

www.winningmoves.de
www.winningmoves.fr
www.winningmoves.co.uk
www.winningmoves.it

WM00955-ML1

ROUPILLON 1 POINT

Les deux chiens atterrissent sur le même flanc (les deux flancs à point noir soit vers le haut, soit vers le bas).

TÊTE LA PREMIÈRE 10 POINTS

Un chien atterrit sur le museau et sur ses deux pattes avant et l'autre est sur un flanc.

DOUBLE TÊTE LA PREMIÈRE 40 POINTS

Les 2 chiens atterrissent sur le museau et les deux pattes avant.

CÂLIN DE CHIOT FAIT PERDRE TOUS LES POINTS CUMULÉS JUSQUE LA

Vous perdez TOUS vos points cumulés jusqu'à présent.

TOUTOU SUR TOUTOU ÉLIMINÉ

Vous êtes éliminé. Cette position est impossible et surtout peu digne !

CONTINUER À JOUER

OBIETTIVO DEL GIOCO

Une fois que vous avez noté le score après avoir joué,

vous devez décider si vous vous sentez chanceux :

il primo giocatore a raggiungere i 100 punti vince

la partita.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.