

von Antony Proietti



# WOLL PFOSTEN

## MATERIAL

Hier kommst du voll auf deine Pfosten!  
Allerdings nur, wenn du schnell zugreifst  
und dich vorher um die eigene Achse  
drehst, während du wie ein Hahn krähst...  
Falls du dir dabei vorkommst wie ein  
Vollpfosten, hast du keinen an der Latte.  
Hier gilt: Lieber ein Pfosten in der Hand als  
ein Knoten im Gehirn... wobei das Eine das  
Andere ja nicht ausschließt!

6 Pfosten



1 Symbolwürfel (weiß)



2 Greifwürfel  
(hell- und dunkelorange)



1 Aktionswürfel  
„Bewegung“ (dunkelblau)



1 Aktionswürfel  
„Sprache“ (hellblau)



1 Interaktionswürfel  
(grün)

30 Sticks



Im Spiel zu dritt  
spielt ihr ohne  
die 10 weißen  
Sticks.

## SPIELVORBEREITUNG

- ||| Stellt die 6 Pfosten für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- ||| Legt die 30 Sticks – nach Längen sortiert – griffbereit beiseite.

# MIT WELCHEN WÜRFELN SPIELT IHR?



Der **weiße** Würfel spielt immer mit! Spielt euer erstes Spiel nur mit ihm!

Der **weiße** Würfel bestimmt, **was** (welchen Pfosten) ihr schnappen sollt.



Wenn ihr das Spiel besser kennt, nehmt ihr einen **orangefarbenen** Würfel mit dazu, zunächst den hellen, später den dunklen.

**Orangefarbene** Würfel bestimmen, **wie** ihr schnappen sollt.



Die nächste Steigerung bringen die **blauen** Würfel. Wählt zunächst nur einen davon aus.

**Blaue** Würfel bestimmen, was ihr **tun** müsst, **bevor** ihr schnappt.



Spielt nun also mit dem weißen, einem orangefarbenen und einem blauen Würfel.



Anstelle eines blauen Würfels könnt ihr dann auch mal den **grünen** Würfel verwenden.

Der **grüne** Würfel bringt euch in **Kontakt** mit euren Mitspielern.

## SO WIRD'S ANSPRUCHSVOLLER:

- III. Als Vollpfosten-Kenner könnt ihr **beide** orangefarbenen und blauen Würfel zusammen verwenden, auch gemeinsam mit dem grünen Würfel – oder **einzelne** davon **weglassen**.
- III. Als echte Vollpfosten-Profis entscheidet ihr letztlich **völlig frei**, mit welchen Würfeln ihr – zusätzlich zum weißen – am liebsten spielt.

# SPIELABLAUF

## ERST WÜRFELN ...

Einer würfelt **alle** Würfel, mit denen ihr spielt.



## ... DANN SCHNAPPEN!

Jeder schnappt schnell **einen** Pfofen – auch der Würfler.



## BEACHTE IMMER DIESE REGELN BEIM SCHNAPPEN:

- III. Schnappe nur mit **einer** Hand! Dies muss deine **übliche Greifhand** sein, sofern **orangefarbene** Würfel nichts anderes verlangen.
- III. Schnappe **nie** einen **zweiten** Pfofen!
- III. Stelle **keinen** geschnappten Pfofen wieder **zurück!**
- III. **Umgreifen** und **Handwechsel** sind verboten! Nimm den Pfofen **so** zu dir, **wie du ihn geschnappt hast!**
- III. Reiß Mitspielern keine Pfofen aus der Hand!
- III. Spiele **sportlich** und **rücksichtsvoll**, nie brutal! Vermeide übertriebenen Körpereinsatz, der deinen Mitspielern oder dir selbst weh tun kann!

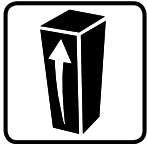


Der **weiße** Würfel zeigt dir, **welchen Pfofen** du schnappen sollst:

Wurde dies gewürfelt ...



... schnappst du einen Pfofen, auf dem sich möglichst **viele Würfelaugen** befinden.  
→6 ist besser als 5 ist besser als 4 ist besser als 3 usw.



der möglichst **lang** ist.

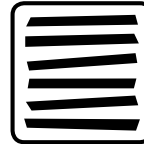


dessen **Buchstabe** möglichst weit **vorne im Alphabet** steht.  
→A ist besser als B ist besser als C ist besser als D usw.

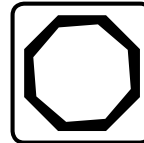
Wurde dies gewürfelt ...



... schnappst du einen Pfofen, dessen **Tier** möglichst **viele Beine** hat.



der möglichst **viele Striche** hat.



dessen **geometrische Form** möglichst **viele Ecken** besitzt.



**Orangefarbene** Würfel zeigen dir, **wie** du zuschnappen sollst:

Würde dies  
gewürfelt ...

... schnappst du



mit der Hand, die üblicherweise **nicht** deine **Greifhand** ist.



einen Pfosten, auf den das **Gegenteil** dessen zutrifft, was das Ergebnis des **weißen** Würfels fordert.

**Beispiel:** Zeigt der weiße Würfel **A**, schnappst du nun einen Pfosten, dessen Buchstabe möglichst weit hinten im Alphabet steht. **F** ist besser als **E** ist besser als **D** usw.



mit der Hand, die üblicherweise **nicht** deine **Greifhand** ist, einen Pfosten, auf den das **Gegenteil** dessen zutrifft, was das Ergebnis des **weißen** Würfels fordert.



mit beiden **Handrücken**.

(Du klemmst den Pfosten zwischen deine beiden Handrücken.)





mit **Ringfinger** und **kleinem Finger**.

(Du klemmst den Pfosten zwischen Ringfinger und kleinen Finger derselben Hand.)





mit beiden **Handrücken** einen Pfosten, auf den das **Gegenteil** dessen zutrifft, was das Ergebnis des **weißen** Würfels fordert.

Spielt ihr mit **beiden orangefarbenen** Würfeln, gelten **zusätzlich** folgende Regeln:

III. Zeigen beide Würfel das Symbol  hebt es sich selbst auf. Dasselbe gilt für für das Symbol .



**Beispiel:** Fordern beide orangefarbenen Würfel, dass du nicht mit deiner Greifhand schnappen sollst, schnappst du doch mit deiner Greifhand.

III. Das Symbol  macht das Symbol  ungültig. Schnappe also immer mit beiden Handrücken, wenn das Symbol Handrücken gewürfelt wurde.





III. Jede (andere) Kombination unterschiedlicher Symbole bleibt gültig.

Beispiele:



Schnappe mit Ring- und kleinem Finger deiner Nicht-Greifhand.



Schnappe mit beiden Handrücken einen Pfosten auf den zutrifft, was das weiße Würfelergebnis zeigt.  und  heben sich gegenseitig auf.

Die **blauen** und der **grüne Würfel** zeigen dir, welche **Aktionen** du **vor** dem Schnappen ausführen sollst.



**ACTION!!!** Beim **dunkelblauen** Würfel geht's um **Bewegung**.

Wurde dies gewürfelt ...

... tust du vor dem Schnappen folgendes:

Wurde dies gewürfelt ...

... tust du vor dem Schnappen folgendes:



Klatsche in die Hände.



Stehe auf, laufe einmal um deinen Stuhl und setze dich wieder.



Stehe auf (und schnappe stehend).



Berühre mit beiden Handflächen den Fußboden.



Stehe auf, dreh dich um die eigene Achse und setze dich wieder.



Springe hoch und setze dich wieder.



**SOUND!!!** Der **hellblaue** Würfel will was von euch **hören**.

**Wurde dies gewürfelt ...**

**... tust du vor dem Schnappen folgendes:**

**Wurde dies gewürfelt ...**

**... tust du vor dem Schnappen folgendes:**



Krähe wie ein Hahn.



Rufe die Namen deines rechten und linken Sitznachbarn.



Belle wie ein Hund.



Zähle rückwärts von 6 bis 1.



Lege eine Hand auf deinen Mund und rufe „Vollpfosten“.



Strecke deine Zunge raus.  
(Verschärfte Version:  
Rufe dabei deinen Namen.)



**TOUCH!!!** Der **grüne** Würfel bringt euch in **Kontakt** miteinander.

**Wurde dies gewürfelt ...**

**... tust du vor dem Schnappen folgendes:**

**Wurde dies gewürfelt ...**

**... tust du vor dem Schnappen folgendes:**



Klatsche mit deinem rechten und linken Nachbarn die flache Hand ab („High Five“).



Lege deinem rechten und linken Nachbarn eine Handfläche auf den Kopf.



Boxe mit deinem rechten und linken Nachbarn die geschlossene Faust zusammen („Fist bump“).



Stupse deinem rechten und linken Nachbarn mit einem Finger ans Kinn.



Klopfe deinem rechten und linken Nachbarn auf die Schulter.






Berühre mit deinem kleinen Finger den kleinen Finger deines rechten und linken Nachbarn.

# JETZT GIBT'S STICKS!

Vergleicht eure geschnappten Pfoften!



## DAS MACHT IHR SO:

- II. Wer **nicht alle** Vorgaben der (orangefarbenen/blauen/grünen) Würfel richtig ausgeführt hat, stellt seinen geschnappten Pfoften zurück in die Tischmitte und bekommt **keinen** Stick.
- III. Die übrigen Spieler ermitteln, wer von ihnen in dieser Runde den...
  - II. **besten** Pfoften der Runde geschnappt hat. Er erhält einen **langen** Stick. 
  - II. **zweitbesten** Pfoften geschnappt hat. Er erhält einen **mittellangen** Stick. 
  - II. **drittbesten** Pfoften geschnappt hat. Dieser Spieler erhält einen **kurzen** Stick. 
- III. Alle weiteren Spieler gehen **leer aus**. Im Spiel zu dritt entfällt der kurze Stick.

Lege alle Sticks, die du im Spielverlauf bekommst lückenlos als Linie vor dir aus.

Beispiel:



Weil der **orangefarbene** Würfel fordert, das **Gegenteil** des Tausendfüßlers (weißer Würfel) zu schnappen, ist der Pfoften mit der **Schlange** (keine Beine) der bestmögliche. Es darf **nicht mit der Greifhand** geschnappt werden (orangefarbener Würfel). Vor dem Schnappen muss jeder Spieler erst einmal **um seinen Stuhl** herumlaufen (blauer Würfel).

Volker



Uta



Den bestmöglichen Pfoften (mit der Schlange drauf) hat Volker geschnappt. Aber er ist **nicht zuvor um seinen Stuhl herumgelaufen**, wie es der **blaue** Würfel fordert. Deshalb geht Volker leer aus.

Auch Uta, die leider mit ihrer **Greifhand** den zweitbesten Pfoften (Vogel) geschnappt hat, bekommt keinen Stick.

1. Steffi



2. Robin



3. Tanja



4. Alex



Nur Steffi, Robin, Tanja und Alex und haben vor und beim Schnappen alles richtig gemacht. Von ihnen hat Steffi den besten Pfoften (Schaf), Robin den zweitbesten (Käfer) und Tanja den drittbesten (Oktopus) geschnappt. Folglich erhält Steffi einen langen, Robin einen mittellangen und Tanja einen kurzen Stick. Alex ist (mit dem Tausendfüßler-Pfoften) nur vierthester – und geht leer aus.

## HANDICAP FÜR VOLLPFOSTEN: HÄNDE UNTER DIE OBERSCHENKEL!

So ist das Leben. Es gibt ja immer ein paar Vollpfosten unter uns. Das sind diese Leute, die beim **VOLLPFOSTEN**-Spielen irgendwie unschlagbar gut sind. Damit sich diese tollen Spieler nicht wegen ihrer Begabung allzu unbeliebt machen, gibt es speziell für sie die folgende **VOLLPFOSTEN**-Regel:

Wer den längsten Stick erhalten hat, wird **VOLLPFOSTEN** der nächsten Runde.

Wer **VOLLPFOSTEN** ist,

- III. muss während des nächsten Würfeln beide Handflächen unter seine Oberschenkel klemmen.
- III. darf seine Hände (zum Schnappen) erst dann unter seinen Oberschenkeln hervorziehen, wenn das Würfelergebnis feststeht.



## ENDE DER SPIELRUNDE: ALLES WIEDER AN SEINEN PLATZ

Zum Abschluss jeder Spielrunde...

- III. sitzt ihr alle wieder auf euren Plätzen.
- III. stellt ihr alle Pfoften wieder für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- III. gibt der Würfler der eben beendeten Runde die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter (wobei ein Vollpfosten übersprungen wird).
- III. schiebt der Vollpfosten seine Handflächen unter seine Oberschenkel.

## SPIELENDE UND SIEGER

Sind **alle langen** Sticks verteilt, endet das Spiel. Vergleicht die Länge eurer Sticklinien. Wer jetzt die längste davon besitzt, hat als **VOLLPFOSTEN** aller **VOLLPFOSTEN** – völlig zu Recht – gewonnen!

## GEWINNER

Der Autor möchte sich bei all den vielen Spielern (darunter Mitglieder von Playtest UK in Cambridge, Teilnehmer der Cambridge Heffers Gamemights und der Cambridgeshire County Council Crew), dem brillanten Team von Zoch und seinen beiden wunderbaren Kindern bedanken, deren Freude am Spielen der ersten Prototypen des Spiels ihm die Inspiration gab, die Idee in die Tat umzusetzen.

**Autor:** Antony Proietti

**Illustration:** Dennis Lohausen

**Satz & Layout:** Oliver Richtberg

©2018 • Zoch Verlag  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.Nr.: 60 110 5126





# WOLL PROSTEN

## GAME MATERIALS

by Antony Proietti



*Keep cool and be clever enough to grab the best posts – but you might have to grab quickly after you have turned completely around and at the same time crowded like a rooster... This can make you confused, but don't go crazy! Better to have a post in your hand than a knot in your brain... however, the one might not exclude the other!*



6 posts



1 symbol die (white)



2 grab dice  
(light orange  
and dark orange)



1 "movement" action die  
(dark blue)



1 "vocal" action die  
(light blue)



1 Interaction die  
(green)



30 sticks

In the three-  
player game, you  
play without the  
10 white sticks.

## SET-UP OF THE GAME

- 1. Set the 6 posts upright in the middle of the table, easily accessible to all players.
- 2. Have the 30 sticks – sorted by lengths – ready at hand.

## WHICH DICE WILL YOU PLAY WITH?



The **white** die is always in play! Play your first game just with this die!

The **white** die determines **what** (i.e., which post) to grab.



Once you've become familiar with the game, you also include an **orange-colored** die – first the light one; then, later on, the dark one.

**Orange** dice determine **how** to grab.



The **blue** dice bring the next enhancement. Initially, select only one of them.

**Blue** dice determine what you have to **do before** you grab.



So, now you play with the white die, one orange die, and one blue die.



Instead of a blue die, you can, for a change, also use the **green** die.

The **green** die gets you into **contact** with the other players.

### THIS IS HOW IT GETS MORE DEMANDING:

- III. Once you know VOLLPFOSTEN pretty well, you can use **both** orange dice and **both** blue dice together, also in conjunction with the green die – or **do without** one or the other.
- III. Once you have become a real VOLLPFOSTEN expert, you can finally **freely choose** which dice – in addition to the white one – you prefer to play with.

# COURSE OF THE GAME

## FIRST ROLL THE DICE ...

One player rolls **all** the dice the group decided to play with.



## ... THEN GRAB!

Each player – including the dice-roller – quickly grabs **one** post.



## WHENEVER YOU GRAB, OBSERVE THESE RULES:

- III. Grab with **one** hand only! This has to be your **usual** grabbing hand (unless **orange** dice require otherwise).
- III. **Never** grab a **second** post!
- III. Don't put back **any** post you have grabbed!
- III. **Changing your grip** or your **hands** is forbidden! Take the post **exactly as you have grabbed it!**
- III. Don't pry a post out of another player's hand!
- III. Play **fair** and be **considerate**, never brutal! Avoid excessive physical action that might hurt other players or yourself!

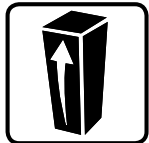


The **white** die shows you **which** post to grab:

If this has been rolled ...



... grab a post ...  
... that shows the **highest number of pips** available.  
→ 6 is better than 5 is better than 4 is better than 3 and so on.



... that is as long as possible.



... that shows a **letter** that comes up as **close to the beginning** of the alphabet as possible.  
→ A is better than B is better than C is better than D and so on.

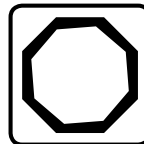
If this has been rolled ...



... grab a post ...  
... that shows an **animal** with as **many legs** as possible.



... that shows as **many lines** as possible.



... that has a **geometrical** shape with as **many corners** as possible.



Orange dice show you **how** to grab:

If this has been rolled ... **... grab ...**



...with the hand that is **not** your usual **grabbing hand**.



...a post that shows the **opposite** of the result required by the **white die**.

**Example:** If the white die shows an **A**, you grab a post that shows a letter that comes as close to the end of the alphabet as possible. In this case, **F** is better than **E**, is better than **D**, and so on.



...with the hand that is **not** your usual **grabbing hand**, a post that shows the **opposite** of the result required by the **white die**.



...with the **back** of **both hands**.

(Stick the post between the backs of your two hands.)





...with a **ring finger** and a **pinky**.

(Stick the post between the ring finger and the pinky of the same hand.)





...with the **back** of **both hands**, a post that shows the **opposite** of the result required by the **white die**.

If you play with **both orange dice**, the following **additional** rules apply:

III. If both dice show the symbol , the symbols cancel each other out. The same applies to the symbol .



**Example:** If both orange dice require that you are not to grab with your usual grabbing hand, you actually **will** grab with that hand.

III. The symbol  cancels out the symbol . Therefore, always grab with the back of both hands if the "back of the hands" symbol has been rolled.



III. Any (other) combination of different symbols remains valid.

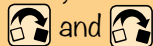
Examples:



Grab with the ring finger and the pinky of the hand you normally don't grab with.



Grab, with both backs of your hands, a post that matches the result shown on the white die.



and  cancel each other out.

The **blue dice** and the **green die** show you what **actions** you have to do **before** you grab.



**ACTION!!!** The **dark blue** die requires **movement**.

If this has been rolled ...

... do the following before you grab:

If this has been rolled ...

... do the following before you grab:



Clap your hands.



Stand up, run once around your chair and sit down again.



Stand up (and grab while you are standing).



Touch the floor with the palms of both hands.



Stand up, turn completely around, and sit down again.



Jump up and sit down again.



**SOUND!!!** The **light blue** die wants to **hear** something from you.

If this has been rolled ...



... do the following before you grab:

Crow like a rooster.



Bark like a dog.



Put one hand on your mouth and call out "Vollpfosten."

If this has been rolled ...



... do the following before you grab:

Call out the names of the players sitting to your right and your left.



Count down from 6 to 1.



Stick your tongue out. (Advanced version: Stick your tongue out **and** call out your name).



**TOUCH!!!** The **green** die gets you in **contact** with each other.

If this has been rolled ...



... do the following before you grab:

Give your right and left neighbors a high five.



Exchange a fist bump with your right and left neighbors.



Pat your right and left neighbors on the back.

If this has been rolled ...



... do the following before you grab:

Put the palms of your hands on the heads of your right and left neighbors.



Nudge your right and left neighbors' chin with one of your fingers.






Touch your right and left neighbors' pinky with your pinky.

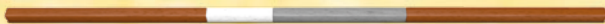
# NOW YOU GET STICKS!

Compare the posts grabbed by all players!



## THIS IS DONE IN THE FOLLOWING WAY:

- II. If somebody has **not** correctly fulfilled **all** requirements given on the (orange/blue/green) dice, he puts back the post he has grabbed in the middle of the table and gets **no** stick.
- III. The remaining players check who, in this round, has grabbed...
  - III. the **best** post; this player obtains a **long** stick. 
  - III. the **second best** post; this player obtains a **medium** stick. 
  - III. the **third best** post; this player obtains a **short** stick. 
- III. All other players go away **empty-handed**. In the three-player game, the short stick is omitted.



Lay out all the sticks you've obtained during the course of the game in front of you in a continuous line.

Example:



Since the **orange** die requires grabbing the **opposite** of the **centipede** (white die), the post showing the **snake** (no legs) is the best possible one. It may **not** be grabbed with the **usual grabbing hand** (orange die). Before grabbing, the player first has to run **once around his chair** (blue die).

Frank



Frank has grabbed the best possible post (the one showing the snake). But he did **not first run once around his chair**, as the **blue** die requires. Consequently, Frank goes away empty-handed.

Judy



Judy, who has grabbed the second post (bird) using, unfortunately, her **usual grabbing hand**, doesn't get a stick either.

1. Stephanie 



2. Robyn 



3. Tanya 



4. Alex



Only Stephanie, Robyn, Tanya, and Alex have done everything right before and during grabbing. Among these players, Stephanie has grabbed the best post (sheep), Robyn, the second best (beetle), and Tanya, the third best (octopus). Consequently, Stephanie obtains a long stick, Robyn, a medium one, and Tanya, a short one. Alex, with the centipede post, is only the fourth best player and goes away empty-handed.

## **HANDICAP FOR UNBEATABLE PLAYERS: PUT YOUR HANDS UNDER YOUR THIGHS!**

That's life: There are always a few unbeatable players in a group – these are the ones who are just invincibly good in playing **VOLLPFOSTEN**. In order that these great players don't become too unpopular because of their talent, we suggest the following **VOLLPFOSTEN** rule particularly for them:

The player who has obtained the longest stick becomes the **VOLLPFOSTEN** of the next round.

This player ...

- |||. has to stick his hands, with the palms up, under his thighs during the next dice roll.
- |||. may take his hands out from under his thighs (for grabbing) only when the dice-rolling result is set.



## **END OF THE GAME ROUND: EVERYTHING BACK INTO PLACE**

At the end of each game round...

- |||. all players have to be seated on their chairs again.
- |||. all posts are set back upright in the middle of the table, easily accessible to everybody.
- |||. the dice-roller of the just-finished round passes the dice to his left neighbor (skipping the "Vollpfosten," if there is one).
- |||. the "Vollpfosten" sticks his hands, palms up, under his thighs again.

## **ENDING AND WINNING THE GAME**

When **all long** sticks have been given out, the game ends. Now players compare the length of their lines of sticks. The player with the longest line wins the game!

### **WINNER**

The designer would like to thank all the many playtesters (including members of Playtest UK in Cambridge, attendees at the Cambridge Heffers gamenights and the Cambridgeshire County Council crew), the brilliant team at Zoch, and his two wonderful children whose enjoyment in playing the early prototypes of the game gave him the inspiration to make the idea a reality.

**Author:** Antony Proietti  
**Illustrations:** Dennis Lohausen  
**Composition & Layout:** Oliver Richtberg  
**English translation:** Sybille & Bruce Whitehill,  
"Word for Wort"

©2018 • Zoch Verlag  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.Nr.: 60 110 5126





de Antony Proietti



# WOLL PROSTEN

Faites le plein de bâtonnets, à condition de saisir le meilleur bloc, le plus vite possible, après avoir fait un tour sur vous-même, tout en imitant le cri du coq... même si vous donnez l'impression de débloquer. Mieux vaut un bloc sous la main qu'un blocage dans la tête... bien que l'un n'empêche pas l'autre !

## CONTENU

6 blocs gravés



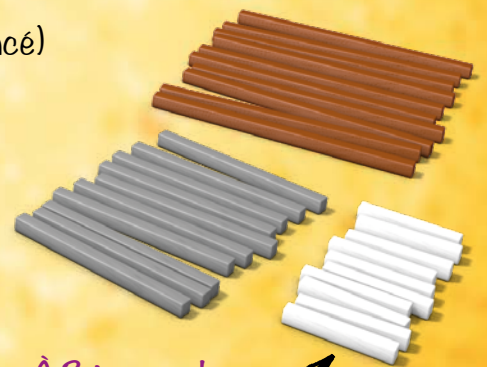
1 dé **Symbole** (blanc)



2 dés **Prise** orange (clair et orange foncé)



30 bâtonnets



1 dé **Action** « Mouvement » (bleu foncé)



1 dé **Action** « Bruitage » (bleu clair)



1 dé **Contact** (vert)



## MISE EN PLACE

À 3 joueurs, les 10 bâtonnets blancs ne sont pas utilisés.

- III. Disposez les 6 blocs gravés, debout au milieu de la table, à portée de main de tous.
- III. Triez les 30 bâtonnets par taille et gardez-les à proximité.

# AVEC QUELS DÉES JOUER ?



Le dé **blanc** est toujours utilisé ! Jouez votre première partie uniquement avec celui-ci !

Ce dé **blanc** détermine **quel bloc** vous devez attraper.



Une fois familiarisés avec le jeu, ajoutez un dé **orange**, d'abord le clair, puis plus tard, le foncé.

Les dés **orange** déterminent **la façon** d'attraper le bloc : la prise.



Le niveau suivant introduit les dés bleus. Commencez par n'utiliser que l'un des deux.

Les dés **bleus** déterminent ce que vous devez **faire avant** d'attraper un bloc.



Jouez maintenant avec le dé blanc, un orange et un bleu.



Vous pouvez également utiliser le dé **vert** à la place d'un bleu.

Le dé **vert** vous met en **contact** avec vos adversaires.

## POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

- III. Si vous êtes bien rôdés, vous pouvez utiliser ensemble les deux dés orange et **les deux** dés bleus, y ajouter aussi le dé vert, ou **laisser de côté certains** d'entre eux.
- III. Si vous êtes de véritables experts, **vous êtes libres** de décider quels dés vous souhaitez ajouter au blanc.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## LANCEZ D'ABORD LES DÉS ...

L'un d'entre vous lance  
**tous** les dés utilisés.



## ... PUIS ATTRAPEZ !

Chacun s'empare rapidement d'un bloc,  
y compris le joueur qui a lancé les dés.



## RÈGLES À RESPECTER POUR LA PRISE :

- III. N'utilisez qu'une **seule** main ! Il doit s'agir de votre **main d'écriture** (à moins que le dé **orange** n'en décide autrement).
- III. N'attrapez **jamais** un 2<sup>e</sup> bloc !
- III. Ne **remettez jamais** un bloc une fois pris !
- III. Ne **changez pas** votre prise ou de main ! Prenez le bloc devant vous **tel que vous l'avez attrapé !**
- III. N'arrachez pas un bloc des mains d'un adversaire !
- III. Restez **sportif** et **prévenant**, jamais brutal ! Évitez tout excès d'engagement qui pourrait blesser quelqu'un !

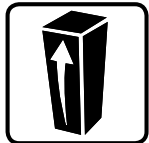


Le dé **blanc** indique **quel bloc** vous devez attraper :

Si le dé  
indique ...



... avec le maximum **de points de dés**.  
→ 6 est supérieur à 5 qui est supérieur à 4  
qui est supérieur à 3 ...



... le plus long possible.



... dont la **lettre** est la plus **proche** possible du  
**début de l'alphabet**.  
→ A est meilleur que B est meilleur que C  
est meilleur que D ...

Si le dé  
indique ...

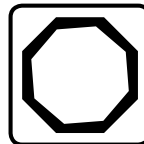


... attrapez le bloc ...

... dont l'**animal** a le  
**maximum de pattes**.



... qui a le  
**maximum de traits**.



... dont la **forme  
géométrique** a  
le **maximum d'angles**.



Les dés **orange** indiquent **comment** vous devez attraper les blocs :

Si le dé  
indique ...

... vous devez attraper ...



... de votre **mauvaise main**.



... un bloc qui indique **tout le contraire** de ce que vous impose le dé **blanc**.

**Exemple** : Si le dé blanc indique **A**, vous devez attraper un bloc dont la lettre est la plus éloignée possible du début de l'alphabet. **F** est meilleur que **E**, qui est meilleur que **D**,...



... de la **mauvaise main**, tout en faisant le **contraire** de ce qu'indique le dé **blanc**.



... avec le **dos** des deux **mains**  
(en coinçant le bloc entre les deux).





... avec l'**annulaire** et le **petit doigt**  
(en le coinçant entre les deux doigts de la même main).





... avec le **dos** des deux **mains**, tout en faisant le **contraire** de ce qu'indique le dé **blanc**.

Si vous jouez avec les **deux dés orange**, quelques règles **supplémentaires** viennent s'ajouter :

III. Si les deux dés orange indiquent le symbole , ils s'annulent. Il en va de même pour les symboles .



**Exemple** : Si les deux dés orange imposent d'utiliser sa mauvaise main pour attraper, le joueur peut donc bien utiliser sa main d'écriture.

III. Le symbole  annule le symbole . Vous devez donc toujours attraper avec le dos des deux mains dès que le dé l'indique.



III. Tout autre combinaison de symboles différents reste valable.

Exemples :



Attrapez avec l'annulaire et le petit doigt de la mauvaise main.



Attrapez avec le dos des mains le bloc qu'indique le dé blanc.

 et  s'annulent.

Les dés **bleus** et **vert** vous indiquent **l'action** que vous devez effectuer **avant** d'attraper.



**ACTION !!!** Avec le dé **bleu foncé**, il s'agit de **mouvements**.

Si le dé indique ...

... effectuez l'action suivante avant d'attraper :



Claquez des mains.



Levez-vous (et attrapez en restant debout).



Levez-vous, faites un tour sur vous-même, puis rasseyez-vous.

Si le dé indique ...

... effectuez l'action suivante avant d'attraper :



Levez-vous, faites le tour de votre chaise, puis rasseyez-vous.



Touchez le sol avec les deux mains à plat.



Sautez en l'air, puis rasseyez-vous.



**BRUITAGE !!!** Le dé **bleu clair** exige une performance **vocale**.

**Si le dé indique...**

**... effectuez l'action suivante avant d'attraper :**



Poussez le cri du coq



Aboyez comme un chien.



Criez « À BLOC ! » avec la main devant la bouche.

**Si le dé indique...**

**... effectuez l'action suivante avant d'attraper :**



Criez les prénoms de vos voisins de gauche et de droite.



Comptez à rebours de 6 à 1.



Tirez la langue  
(Variante plus difficile : Dites votre prénom en même temps).



**CONTACT !!!** Le dé **vert** vous met en **contact** les uns avec les autres.

**Si le dé indique...**

**... effectuez l'action suivante avant d'attraper :**



Claquez dans les mains de vos voisins de gauche et de droite (« High Five »).



Tapez poing contre poing avec vos voisins de gauche et de droite (« Fist Bump »).



Tapez sur l'épaule de vos voisins de gauche et de droite.

**Si le dé indique...**

**... effectuez l'action suivante avant d'attraper :**



Posez la main à plat sur la tête de vos voisins de gauche et de droite.



Touchez du doigt le menton de vos voisins de gauche et de droite.






Touchez le petit doigt de vos voisins de gauche et de droite avec votre petit doigt.

# GAGNEZ DES BÂTONNETS !

Comparez les blocs attrapés !



## COMMENT PROCÉDER :

- III. Le joueur qui n'a **pas** respecté **toutes** les indications des dés (orange, bleus et vert), remet son bloc au milieu de la table et ne gagne **aucun** bâtonnet.
- III. Les autres joueurs déterminent qui, parmi eux, a attrapé durant ce tour ...
  - I. ...le **meilleur** bloc. Il gagne un **grand** bâtonnet ; 
  - I. ...le **deuxième meilleur** bloc. Il gagne un bâtonnet **moyen** ; 
  - I. ... le **troisième meilleur** bloc. Il gagne un **petit** bâtonnet. 
- III. Tous les autres joueurs ne gagnent **rien**. **À 3 joueurs, le petit bâtonnet n'est pas attribué.**

Chaque joueur forme une chaîne devant lui avec tous les bâtonnets qu'il gagne durant la partie.

Exemple :



Comme le dé **orange** indique d'attraper le **contraire** du mille-pattes (dé blanc), le meilleur est le **serpent** (aucune patte). Il est interdit de l'attraper avec sa main d'écriture (dé orange). Avant de l'attraper, le joueur doit faire **1 tour de sa chaise** (dé bleu).

Victor



Lisa



C'est Victor qui a attrapé le meilleur bloc (avec le serpent). Mais il a **oublié de faire le tour de sa chaise** avant, comme le lui imposait le dé **bleu**. Il ne gagne donc rien.

Lisa a attrapé le deuxième meilleur bloc (l'oiseau)... mais de sa **main d'écriture**, et repart également bredouille.

1. Sophie



2. Robin



3. Tania



4. Alex



Seuls Sophie, Robin, Tania et Alex ont effectué les bonnes actions avant et au moment d'attraper le bloc. Parmi eux, c'est Sophie qui a attrapé le meilleur bloc (le mouton), suivie de Robin (la coccinelle) et Tania (la pieuvre). Sophie gagne donc un grand bâtonnet, Robin un moyen et Tania un petit. Alex, en 4<sup>e</sup> position (avec le mille-pattes) ne gagne rien.

## HANDICAP POUR LE « BLOC'BUSTER » : LES MAINS SOUS LES CUISSÉS !

La vie est ainsi faite : il y a toujours des « Bloc'busters » parmi nous : ces personnes qui sont imbattables au jeu. Pour éviter à ces super joueurs d'être définitivement « bloc-listés » pour leurs dons, voici des règles spéciales rien que pour eux :

Celui qui gagne le bâtonnet le plus long, devient le **BLOC'BUSTER** du prochain tour.

Ce **BLOC'BUSTER**...

- ||| doit coincer ses deux mains sous ses cuisses pendant le prochain lancer de dés ;
- ||| ne peut retirer ses mains (pour attraper) qu'une fois le résultat du lancer fixé.



## FIN DE LA MANCHE : TOUT REMETTRE EN PLACE

À la fin de chaque manche,...

- ||| Reprenez tous votre place.
- ||| Remettez tous les blocs à portée de main au milieu de la table.
- ||| Celui qui vient de lancer les dés, les passe à son voisin de gauche (en sautant l'éventuel Bloc'buster).
- ||| Le Bloc'buster coince ses mains sous ses cuisses.

## FIN DU JEU ET VAINQUEUR

Lorsqu'il ne reste plus aucun grand bâtonnet à distribuer, la partie est terminée. Les joueurs comparent la longueur de leur chaîne de bâtonnets. Celui qui possède la plus longue chaîne est le **MÉGA-BLOC-BUSTER** et remporte à juste titre la partie.

## VAINQUEUR

**Auteur :** Antony Proietti  
**Illustrations :** Dennis Lohausen  
**Mise en page :** Oliver Richtberg  
**Traduction :** Éric Bouret

©2018 • Zoch Verlag  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.Nr.: 60 110 5126





di Antony Proietti



# WOLL PROSTEN

*Un gioco che non vi permetterà di restare al palo! Dovrete avere mano veloce, e non scordatevi di fare un giro su voi stessi, mentre cantate come un gallo... L'importante è di non restare mai impalati! E non preoccupatevi se vi pare di saltare di palo in frasca. Meglio ottenere un palo, anche a costo di perdere la testa!*

## MATERIALE

6 pali di legno



1 dado **simbolo** (bianco)



2 dadi **presa**  
(arancione chiaro e scuro)

30 bastoncini



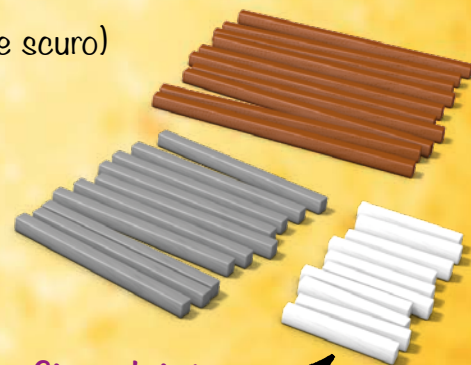
1 dado **azione** "movimento"  
(blu scuro)



1 dado **azione** "lingua"  
(azzurro)



1 dado **interazione**  
(verde)



**Giocando in tre, i 10 bastoncini bianchi non vanno utilizzati.**

## PREPARAZIONE

- 1. Sistemate i 6 pali al centro del tavolo, ben raggiungibili da tutti.
- 2. A fianco, e sempre ben raggiungibili, mettete i 30 bastoncini ordinati per grandezza.

## CON QUALI DADI SI GIOCA?



Il dado **bianco** va **sempre** utilizzato! Usate **solo** lui durante la **prima** partita!

Il **dado bianco** determina **quali pali** dovrete prendere.



Quando conoscerete meglio il gioco, potrete aggiungere un dado **arancione**; prima quello chiaro e in seguito quello scuro.

I dadi **arancioni** indicano **in che modo** bisogna prendere i pali.



La prossima sfida è determinata dai dadi **blu**. Sceglietene dapprima **uno** solo.

I dadi **blu** indicano cosa bisogna **fare prima** di prendere dei pali.



A questo punto giocherete con il dado bianco, con un dado arancione e uno blu.



È possibile sostituire un dado blu con uno **verde**.

Il dado **verde** vi porta in **contatto** con i vostri compagni di gioco.

### ECCO COME AUMENTARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:

- III. I conoscitori di Vollpfosten possono utilizzare **entrambi** i dadi arancioni e blu, il tutto in combinazione col dado **verde**. Oppure in alternativa possono omettere determinati dadi a scelta.
- III. Gli esperti di Vollpfosten invece possono scegliere liberamente quali dadi aggiungere a quello bianco per una determinata partita.

# SVOLGIMENTO

## PRIMA SI LANCIANO I DADI...

Un giocatore lancia **tutti** i dadi con cui state giocando.



## ... E IN SEGUITO SI PRENDONO I PALI!

Tutti i giocatori si affrettano ad afferrare un palo, anche chi ha lanciato i dadi.



## RICORDA SEMPRE LE SEGUENTI REGOLE QUANDO PRENDI UN PALO:

- 1. Utilizza **una** sola mano! Questa dovrà essere la tua **mano principale** (destra per i destri, sinistra per i mancini), sempre che i dadi **arancioni** non richiedano altro.
- 2. Non prendere **mai** un **secondo** palo!
- 3. **Non** rimettere **al suo posto** un palo che hai già preso in mano!
- 4. Non è permesso **cambiare presa** o **cambiare mano!** Avvicina il palo a te **nello stesso modo in cui lo hai afferrato!**
- 5. Non togliere mai di mano un palo a un compagno di gioco!
- 6. Gioca in modo **sportivo** e **rispettoso**, mai in maniera aggressiva! Evita di agitarti troppo: potresti farti male o ferire gli altri giocatori!



Il **dado bianco** indica **quale** palo bisogna prendere:

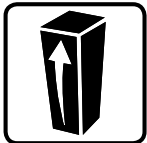
Ottenendo questo col dado...



...devi prendere

...un palo che rappresenta il **numero più alto di puntini.**

→ 6 è meglio di 5 che è meglio di 4 che è meglio di 3 ecc.



...un palo il più lungo possibile.



...un palo la cui **lettera** sta il più possibile **all'inizio dell'alfabeto.**

→ A è meglio di B che è meglio di C che è meglio di D ecc.

Ottenendo questo col dado...

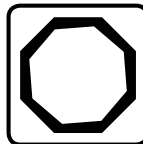


...devi prendere

...un palo il cui **animale** ha **più gambe** possibili.



...un palo che ha **più righe** possibili.



...un palo la cui **forma geometrica** ha **più angoli** possibili.



I dadi **arancioni** indicano **come** afferrare i pali:

Ottenendo questo col dado ... ... devi prendere



un palo con la mano **secondaria** (sinistra per i destri, destra per i mancini).



un palo che corrisponde al **contrario** di quanto indicato dal dado **bianco**.

**Esempio:** se il dado bianco indica **A**, devi prendere un palo la cui lettera si trova il più in fondo possibile nell'alfabeto. **F** è meglio di **E**, che è meglio di **D**, ecc.



un palo con la mano **secondaria**. Il palo deve raffigurare il **contrario** di ciò che richiede il dado **bianco**.



un palo con i **dorsi delle mani**.

(Bisogna afferrare il palo serrandolo tra i dorsi delle mani.)



un palo con **l'anulare e il mignolo**.

(Bisogna serrare il palo tra l'anulare e il mignolo della stessa mano.)



con i **dorsi delle mani** un palo che corrisponde al **contrario** di ciò che richiede il dado **bianco**.

Se si gioca con **entrambi i dadi arancioni** valgono le seguenti regole aggiuntive:

III. Se entrambi i dadi mostrano il simbolo



, essi si eliminano a vicenda.

Lo stesso vale per il simbolo



**Esempio:** se **entrambi** i dadi arancioni richiedono di **non** utilizzare la tua mano preferita, dovrai invece proprio usare la mano preferita.

III. Il simbolo  annulla il simbolo . Se dunque il dado indica il simbolo "dorso delle mani", dovrai afferrare i pali con i dorsi delle mani.



III. Qualsiasi (altra) combinazione di simboli diversi rimane valida.

Esempi:



Afferra il palo con anulare e mignolo della tua mano non preferita.



Afferra con i dorsi delle mani un palo che corrisponde alle indicazioni del dado bianco.



si annullano a vicenda.

I dadi **blu** e **quello verde** ti mostrano quali **azioni** devi eseguire **prima di afferrare** un palo:



**AZIONE !!!** Il dado **blu scuro** richiede del **movimento**.

Ottenendo questo  
col dado...

...prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:

Ottenendo questo  
col dado...

...prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:



Battere le mani.



Alzarti in piedi, girare intorno  
alla sedia e risederti.



Alzarti in piedi (e prendere il  
palo stando in piedi)



Toccare il pavimento  
con entrambe le mani.



Alzarti in piedi, girare  
su te stesso e risederti.



Fare un salto e risederti.



**SUONO !!!** Col dado **azzurro** bisogna farsi **sentire**.

Ottenendo questo  
col dado...

... prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:



Cantare come un gallo.



Abbaiare come un cane.



Gridare "impalato!"  
tenendo una mano  
davanti alla bocca.

Ottenendo questo  
col dado...

... prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:



Gridare i nomi dei compagni di  
gioco seduti alla tua destra e  
alla tua sinistra.



Contare all'indietro dal 6 all'1.



Mostrare la lingua  
(Versione più difficile:  
dicendo il tuo nome)



**INTERAZIONE !!!** Il dado **verde** vi porta in **contatto** tra di voi.

Ottenendo questo  
col dado...

... prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:



Colpire il palmo della mano dei  
compagni di gioco seduti alla  
tua destra e alla tua sinistra  
("Dare il cinque").



Colpire col tuo pugno il pugno  
chiuso dei compagni di gioco seduti  
alla tua destra e sinistra ("pugno  
contro pugno" o "fist bump")



Dare una pacca sulle spalle ai  
compagni di gioco seduti alla  
tua destra e alla tua sinistra.

Ottenendo questo  
col dado...

... prima di prendere un palo  
devi fare ciò che segue:



Posare la mano in testa ai  
compagni di gioco seduti alla  
tua destra e alla tua sinistra.



Toccare con un dito il mento dei  
compagni di gioco seduti alla  
tua destra e alla tua sinistra.



Toccare con il tuo mignolo i mignoli  
dei compagni di gioco seduti alla  
tua destra e alla tua sinistra.

# ORA RICEVETE I BASTONCINI!


Confrontate i pali che siete riusciti a procurarvi!





## ECCO COME FARE:

II. I giocatori che **non** hanno rispettato correttamente **tutte** le indicazioni dei dadi (arancioni/blu/verdi) dovranno rimettere al centro del tavolo il palo che avevano preso e **non** ricevono **nessun** bastoncino.

III. I restanti giocatori stabiliscono chi di loro in questo giro...

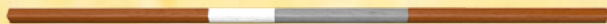
II. ...ha ottenuto il **miglior** palo di tutti. Questo giocatore riceve un bastoncino **lungo**. 

II. ...si trova in **seconda posizione**. Questo giocatore riceve un bastoncino **di lunghezza media**. 

II. ...si trova in **terza posizione**. Questo giocatore riceve un bastoncino **corto**. 

III. Tutti gli altri giocatori non ricevono nulla.

**Giocando in tre, il bastoncino corto non va utilizzato.**



Allineate tutti i bastoncini che avete ricevuto durante il gioco in una linea continua davanti a voi.

Esempio:



Il dado **arancione** richiede il **contrario** del millepiedi (dado **bianco**), quindi il palo con il serpente (nessuna gamba) è il migliore. **Non** può essere preso con **la mano principale** (dado **arancione**). Prima di poter prendere un qualsiasi palo, i giocatori devono fare un giro **intorno alla loro sedia** (dado **blu**).

Davide



Valentina



Il palo migliore (quello con il serpente) è stato preso da Davide. Tuttavia si è dimenticato di fare un giro intorno alla sua sedia, cosa richiesta dal dado blu. Per questo motivo Davide non vince nulla.

Lo stesso vale per Valentina, che purtroppo ha afferrato il palo che l'avrebbe portata in seconda posizione (l'uccello) con la sua mano principale. Nemmeno lei vince bastoncini.

1. Stefania



2. Roberto



3. Tanja



4. Alessandro



Solo Stefania, Roberto, Tanja e Alessandro hanno fatto tutto correttamente. Tra di loro Stefania ha il palo migliore (pecora), Roberto arriva in seconda posizione (scarafaggio) e Tanja è terza (polpo). Di conseguenza Stefania riceve un bastoncino lungo, Roberto uno di lunghezza media e Tanja uno corto. Alessandro invece arriva solo quarto (con il palo del millepiedi) e non vince nulla.

## **SVANTAGGIO PER CHI NON RESTA MAI AL PALO: TENETE LE MANI SOTTO LE COSCE!**

È così la vita! Tra di noi c'è sempre qualcuno che non si lascia scappare una buona occasione! Tali persone rimangono imbattibili in questo gioco. Per evitare che questi fantastici giocatori abbiano troppi vantaggi, c'è la seguente regola dedicata solo a loro:

Il giocatore che ha **ottenuto il bastoncino più lungo** diventa **impalato** nel prossimo giro.

Chi è **impalato**

||| deve tenere entrambe le mani sotto le cosce durante il prossimo lancio dei dadi.

||| può togliere le mani da sotto le cosce solo quando i giocatori hanno ottenuto il risultato dei dadi.



## **ALLA FINE DEL GIRO TUTTO TORNA AL SUO POSTO**

Al termine di ogni giro

||| i giocatori devono tornare seduti ai loro posti

||| bisogna rimettere tutti i pali al centro del tavolo in modo che siano ben raggiungibili da tutti

||| il giocatore che ha appena tirato i dadi deve passarli al giocatore seduto alla sua sinistra (se il giocatore è impalato va saltato)

||| il nuovo impalato deve mettere le mani sotto alle cosce

## **FINE DEL GIOCO E VINCITORE**

Il gioco termina quando tutti i bastoncini **lunghi** sono stati distribuiti.

Confrontate la lunghezza delle vostre linee di bastoncini. Vince il giocatore con la linea più lunga, perché è quello che è rimasto meno impalato di tutti!

## **VINCITORE**

**Autore:** Antony Proietti

**illustrazione:** Dennis Lohausen

**Disposizione:** Oliver Richtberg

**Traduzione:** Sara Pirovino

©2018 • Zoch Verlag  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.Nr.: 60 110 5126

