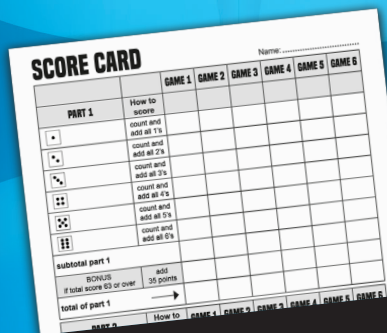


DICE GAME



LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

- 5 dobbelstenen
- scoreblok
- dobbelbeker
- pen of potlood (niet inbegrepen)

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler gooit om de beurt met de dobbelstenen. Het doel is om zo bepaalde combinaties te maken, waarmee je punten kunt verdienen.

HET SPEL

Elke speler krijgt een velletje van het scoreblok en zet zijn of haar naam erop. Tijdens een beurt mag je maximaal drie keer gooien met de dobbelstenen. Bij de tweede en derde worp mag je één of meer dobbelstenen opzij leggen en alleen met de andere dobbelstenen opnieuw gooien. Na de derde beurt ben je verplicht om jouw combinatie op te schrijven in één van de dertien categorieën. Dit mag trouwens ook na de eerste of tweede worp. Nadat de speler een categorie ingevuld heeft, is de volgende speler aan de beurt.

Je moet elke categorie één keer invullen tijdens het spel. Dit betekent dat het kan gebeuren, dat een speler nul punten scoort in een bepaalde categorie. Nadat alle spelers in alle vakjes een combinatie ingevuld hebben, tellen zij hun punten op. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Er zijn twee soorten categorieën:

- bovenste vakken: de nummercombinaties 1 t/m 6
- onderste vakken: pokerachtige combinaties

BOVENSTE VAKKEN

Bij de vakken 1 t/m 6 is het aantal punten gelijk aan het aantal keer dat je dit aantal ogen hebt gegooid, vermenigvuldigd met het aantal ogen. Gooi je een 2, een 3, een 2, een 4 en een 2 dan kun je bijv. $3 \times 2 = 6$ in het vakje van de 2 schrijven. Haal je 63 punten of meer in de bovenste vakken? Dan krijg je 35 bonuspunten.

ONDERSTE VAKKEN

Three of a kind: de score is het totaal van alle ogen, als er minstens 3 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen zijn.

Four of a kind (Carré): de score is het totaal van alle ogen, als er minstens 4 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen zijn.

Full House: 25 punten voor 3 gelijke en één paar.

Small Straight (Kleine straat): 30 punten voor 4 opeenvolgende dobbelstenen.

Large Straight (Grote straat): 40 punten voor 5 opeenvolgende dobbelstenen.

Topscore: 50 punten als alle dobbelstenen hetzelfde aantal ogen hebben.

Chance (Kans): de score is het totaal aantal ogen van alle dobbelstenen.

De speler, die na 6 rondes de meeste punten heeft verdiend, wint het spel!

EN MANUAL

For this game you will need:

- 5 dice
- A score block
- A dice cup
- A pen or pencil (not included)

GAME GOAL

Each player will take turns throwing the dice. The goal is to achieve certain combinations that can earn you points.

THE GAME

Each player receives a sheet of the score block and writes his/her name on it. When it is your turn, you may roll the dice a maximum of three times. On the

second and third roll, you can put one or more dice aside and reroll only with the other dice. After the third turn you are forced to write down your combination in one of the thirteen categories. This is also allowed after the first or second throw. After the player has entered a category, it is the next player's turn.

TOP BOXES

For squares 1 to 6, the number of points is equal to the number of times you have rolled this number of eyes, multiplied by the number of eyes. If you throw a 2, a 3, a 2, a 4 and a 2, you can, for example, write $3 \times 2 = 6$ in the box of the 2.

Did you get 63 points or more in the top boxes? If yes, then you get 35 bonus points.

BOTTOM BOXES

Three of a kind: the score is the total of all eyes, if there are at least 3 dice with the same number of eyes.

Four of a kind the score is the total of all eyes, if there are at least 4 dice with the same number of eyes.

Full House: 25 points for 3 of a kind and one pair.

Small straight: 30 points for 4 consecutive dice.

Large straight: 40 points for 5 consecutive dice.

Topscore: 50 points if all dice have the same number of eyes.

Chance: the score is the total number of eyes on all dice.

The player who accumulates the most points after 6 rounds is the winner!

FR MANUEL

Matériel :

- 5 dés
- carnet pour noter les points
- gobelet à dés
- stylo ou crayon (non inclus)

BUT DU JEU

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Le but est d'obtenir certaines combinaisons qui permettent de gagner des points.

PRÉPARATION

Chaque joueur prend une feuille dans le bloc-notes et y inscrit son nom. Vous pouvez lancer les dés au maximum trois fois lors de votre tour. Lors des deuxième et troisième lancers, vous pouvez mettre un ou plusieurs dés de côté et ne relancer que les autres dés. Au bout du troisième lancer, vous êtes obligé de noter votre combinaison dans l'une des treize catégories. Cela peut également être fait après le premier ou le deuxième lancer. Lorsqu'un joueur a terminé une catégorie, c'est au tour du joueur suivant.

Vous devez remplir chaque catégorie une fois au cours du jeu. Cela signifie qu'il peut arriver qu'un joueur obtienne zéro point dans une certaine catégorie. Les points sont additionnés une fois que tous les joueurs ont inscrit une combinaison dans toutes les cases. Le joueur ayant le score le plus élevé est le gagnant.

Il existe deux types de catégories :

- cases supérieures : combinaisons de chiffres de 1 à 6
- cases inférieures : combinaisons de type poker

CASES SUPÉRIEURES

Dans les cases 1 à 6, le nombre de points est égal au nombre de fois où vous avez lancé ce nombre avec les dés, multiplié par le nombre de points obtenus. Si vous lancez un 2, un 3, un 2, un 4 et un 2, vous pouvez écrire par exemple $3 \times 2 = 6$ dans la case du 2.

Si vous obtenez 63 points ou plus dans les cases supérieures, vous obtenez 35 points bonus.

CASES INFÉRIEURES

Three of a kind (Brelan) : le score est le total de tous les points, si au moins 3 dés sont lancés avec le même nombre de points.

Four of a kind (Carré) : le score est le total de tous les points, si au moins 4 dés sont lancés avec le même nombre de points.

Full House (Full) : 25 points si vous obtenez un brelan et une paire.

Small straight (Petite suite) : 30 points pour 4 dés dont les points se suivent.

Large straight (Grande suite) : 40 points pour 5 dés dont les points se suivent.

Topscore (Meilleur score) : 50 points si tous les dés ont le même nombre de points.

Chance : Le score est le total de tous les dés.

Le joueur qui a obtenu le plus de points après 6 tours remporte la partie !

DE

ANLEITUNG

Für dieses Spiel brauchen Sie:

- 5 Würfel
- 1 Punkteblock
- 1 Würfelbecher
- Kuli oder Bleistift (nicht enthalten)

SPIELZIEL

Jeder Spieler kommt beim Würfeln an die Reihe. Das Ziel ist gewisse Kombinationen zu erreichen, mit denen Sie Punkte bekommen.

ANLEITUNG ZUM WÜRFELN

Jeder Spieler erhält ein Blatt eines Punkteblocks und schreibt seinen/ihren Namen darauf. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie maximal dreimal würfeln. Beim zweiten und dritten Wurf können sie einen oder mehr Würfel beiseite legen und nur mit den anderen erneut würfeln. Nach dem dritten Mal müssen sie Ihre Kombination in einer der 13 Kategorien aufschreiben. Das ist auch nach dem ersten oder zweiten Wurf erlaubt. Nachdem der Spieler eine Kategorie eingegeben hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sie müssen während des Spiels jede Kategorie einmal ausfüllen. Das bedeutet, dass es möglich ist, dass ein Spieler in einer gewissen Kategorie null Punkte hat. Nachdem alle Spieler ihre Kombinationen in die Felder geschrieben haben, zählen sie ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.

Es gibt zwei Arten von Kategorien:

- obere Felder: Zahlenkombinationen 1 bis 6
- untere Felder: pokerartige Kombinationen

OBERE FELDER

Bei den Feldern 1 bis 6 entspricht die Anzahl der Punkte dem, wie oft Sie diese Augenzahl gewürfelt haben, multipliziert mit der Anzahl der Augen. Wenn sie eine 2, eine 3, eine 2, eine 4 und eine 2 gewürfelt haben, können Sie zum Beispiel $3 \times 2 = 6$ in das Feld der 2 eintragen.

Haben Sie in den oberen Feldern 63 Punkte oder mehr? Falls ja, erhalten Sie 35 Bonuspunkte.

UNTERE FELDER

Three of a kind (Drilling): Die Punktzahl ist die Summe aller Augen, wenn es mindestens 3 Würfel mit der gleichen Augenzahl gibt.

Four of a kind (Vierling): Die Punktzahl ist die Summe aller Augen, wenn es mindestens 4 Würfel mit der gleichen Augenzahl gibt.

Full House: 25 Punkte für einen Drilling und ein Paar.

Small straight (Kleine Straße): 30 Punkte für 4 Würfel in Folge.

Large straight (Straße): 40 Punkte für 5 Würfel in Folge.

Topscore: 50 Punkte, wenn alle Würfel die gleiche Augenzahl haben.

Chance (Wahrscheinlichkeit): Der Punktestand ist die Gesamtzahl aller Augen auf allen Würfeln.

Der Spieler, der nach 6 Runden die meisten Punkte sammelt, ist der Sieger!

IT

ISTRUZIONI

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- 5 dadi
- Tabelle segnapunti
- Bicchiere per lancio dei dadi
- Penna o matita (non incluso)

SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore lancia i dadi a turno. Scopo del gioco è ottenere delle specifi-

che combinazioni con cui si guadagnano punti.

COME SI GIOCA A DADI

Ciascun giocatore riceve un foglietto con la tabella segnapunti e ci scrive su il proprio nome. Durante un turno è possibile lanciare i dadi fino a 3 volte. In occasione del secondo e terzo lancio, è possibile togliere uno o più dadi dal bicchiere e lanciare unicamente gli altri dadi rimasti. Dopo il terzo turno, ciascun giocatore è tenuto ad annotare la propria combinazione in una di tredici categorie. Questo può avvenire anche dopo il primo o il secondo lancio. Una volta che un giocatore avrà riempito una categoria, il turno passa al giocatore successivo.

Durante il gioco è possibile riempire ciascuna categoria una sola volta. Ciò significa che può succedere che un giocatore totalizzi zero punti in una determinata categoria. Una volta che tutti i giocatori avranno inserito una combinazione in ogni casella, passeranno al conteggio dei propri punti. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto.

Ci sono due tipi di categorie:

- caselle superiori: le combinazioni di numeri da 1 a 6 (compreso)
- caselle inferiori: combinazioni simili a quelle del poker

CASELLE SUPERIORI

Nelle caselle da 1 a 6, il punteggio è uguale al numero di volte che hai tirato questo numero, moltiplicato per il numero dei punti. Se ottieni un 2, un 3, un 2, un 4 e un 2, allora ad es. potrai annotare $3 \times 2 = 6$ nella casella del 2.

Hai ottenuto 63 o più punti nelle caselle superiori? Allora riceverai 35 punti bonus.

CASELLE INFERIORI

Three of a kind (Tris): il punteggio corrisponde al totale di tutti i punti, se ci sono almeno 3 dadi con lo stesso numero di punti.

Four of a kind (Carré): il punteggio corrisponde al totale di tutti i punti, se ci sono almeno 4 dadi con lo stesso numero di punti.

Full House (Full): 25 punti per 3 dadi uguali e una coppia.

Small straight (Piccola scala): 30 punti per 4 dadi uguali.

Large straight (Grande scala): 40 punti per 5 dadi uguali.

Topscore: 50 punti se tutti i dadi mostrano lo stesso punteggio.

Chance: il punteggio corrisponde al totale dei punti di tutti i dadi.

Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto al termine dei 6 turni, vince la partita!

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- 5 dados
- Un bloc de puntuación
- Un cubilete de dados
- un bolígrafo o un lápiz (no incluido)

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador se turnará para lanzar los dados. El objetivo es lograr ciertas combinaciones que te permitan ganar el mejor puntaje.

CÓMO JUGAR A LOS DADOS

Cada jugador recibe una hoja del bloc de puntuación y escribe su nombre en ella. Cuando sea tu turno, puedes lanzar los dados un máximo de tres veces. En la segunda y tercera lanzada, puedes dejar uno o más dados a un lado y volver a lanzar con los dados que quedan. Después del tercer turno, estarás obligado a escribir tu combinación en una de las trece categorías (casillas) que hay. Esto también se permite después del primer o segundo lanzamiento. Una vez que el jugador ha anotado en una categoría, es el turno del siguiente jugador.

Debes completar cada categoría una vez durante el juego. Esto quiere decir que es posible que un jugador obtenga cero puntos en alguna categoría determinada. Después de que todos los jugadores hayan completado una combinación en todas las casillas, deben sumar sus puntos. El jugador con el mayor puntaje es el ganador.

Hay dos tipos de categorías:

- casillas superiores: las combinaciones de números 1 a 6
- casillas inferiores: combinaciones parecidas al póquer

CASILLAS SUPERIORES

Para las casillas del 1 al 6, el número de puntos es igual al número de veces que has sacado este número de ojos, multiplicado por el número de ojos. Si sacas un 2, un 3, un 2, un 4 y un 2, puedes, por ejemplo, escribir $3 \times 2 = 6$ en la casilla del 2.

¿Sacaste 63 puntos o más en las casillas superiores? Si es así, recibirás 35

puntos de bonificación.

CASILLAS INFERIORES

Three of a kind (Trica): la puntuación es el total de todos los ojos, si lanzas al menos 3 dados con el mismo número de ojos.

Four of a kind (Cuarteto): la puntuación es el total de todos los ojos, si lanzas al menos 4 dados con el mismo número de ojos.

Full House o casa llena: 25 puntos por 3 dados iguales y una pareja.

Small straight (Escalera pequeña): 30 puntos por 4 dados consecutivos.

Large straight (Escalera mayor): 40 puntos por 5 dados consecutivos.

Topscore (Puntaje alto): 50 puntos si todos los dados tienen el mismo número de ojos.

Chance (Probabilidad): la puntuación es el número total de ojos en todos los dados.

¡El jugador que acumule más puntos después de 6 rondas es el absoluto ganador!

Adres bewaren. Keep address. Adresse à conserver. Bewahren Sie die Adresse auf. Guardar Dirección. Salvare l'indirizzo.



2021
Made in China

Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL