



## (EN) INSTRUCTIONS

The rainbow dice game is played with the score form 'RAINBOW DICE GAME' and the 5 coloured dice. Every player is given a score form and a marker. The game consists of 13 rounds and is played in clockwise direction. The youngest player starts the game. The player who has turn can throw the dice at most 3 times. After every throw, you can decide to keep some of the dice apart from the other ones in order to create the best possible dice combination. The remaining dice can be thrown again. Do you already have your optimal dice combination after 1 or 2 throws? You are not obliged to throw again.

### PART 1

In the first part of the score form 'PART 1' all ones, twos, threes, fours, fives, and sixes need to be circled in the right colour.

#### EXAMPLE

After throwing the dice three times you get the following result and you want to note this at the row of the twos:



The twos of the colours purple, blue, and orange need to be circled and the other twos need to be crossed.

The scores of 'PART 1' need to be summed by colour. If you obtain more than 15 points in a colour, you obtain a bonus of 7 points.

### PART 2

The second part of the score form 'PART 2' is based on the game poker. In every row the scores of all dice need to be filled in.

- 3 OF A KIND = 3 OF THE SAME + 2 ELSE
- 4 OF A KIND = 4 OF THE SAME + 1 ELSE
- FULL HOUSE = 3 OF THE SAME + 2 OF THE SAME
- SMALL STREET = 4 FOLLOWING NUMBERS
- LARGE STREET = 5 FOLLOWING NUMBERS
- RAINBOW = 5 OF THE SAME
- CHANCE = FREE CHOICE

#### EXAMPLE

After throwing the dice three times you get the following and you want to note this at '3 OF A KIND':



The numbers on all dice need to be noted by the right colour. This means not only the 3 sixes, but also the 3 by blue and the 5 by yellow.

The scores of 'PART 2' need to be summed by colour. If you obtain more than 25 points in a colour, you obtain a bonus of 7 points.

If you don't have an option to note your score after your turn, you need to cross out a row. After every turn you have the opportunity to cross out a row instead of noting your score.

To determine which player is the winner of the game, the total scores of 'PART 1' and 'PART 2' need to be summed. The player with the highest score wins the game.



DICE:



## (EN) INSTRUCTIONS

The play & repeat dice game is played with the score form 'PLAY & REPEAT' and 6 dice: 1 white die and the 5 coloured dice. Every player is given a score form and a marker. The youngest player starts the game.

### AIM OF THE GAME

The aim of the game is to earn as much as possible money. Money can be earned in 3 different ways:

#### 1) CROSSING OUT ROWS

There are 13 rows on the score form which are noted by Roman numerals I – XIII. The first player who crosses out a full row, earns the corresponding amount of money on the right. The other players can never earn this amount of money and need to cross this out.

#### 2) CROSSING OUT COLOURS

If a player manages to cross out all boxes of a colour, this player earns an amount of €5 and circles this amount on the right side of the score form. All other players can still reach this amount and do not need to cross out this amount.

#### 3) CROSSING OUT BONUS EURO COINS

There are Euro coins distributed across the score form. Crossing out each coin results in a bonus at the end of the game of the corresponding amount of money.

### RUN OF PLAY

The player who has turn is called the active player. This player throws all dice. He chooses one of them to cross out on the score form. The remaining dice will be passed to the next player in clockwise direction. This player chooses one die and passes the remaining dice to the next player who also chooses one die etc. The players are not obliged to cross out any box. When all players have had the opportunity to choose a die, the turn is over. Now the next player in clockwise direction becomes the active player.

### IMPORTANT RULES

- Each die reflects a colour and an amount. The white die is a joker and can be used for any colour of your own choice.
- If you choose a die, you need to cross out that exact number of boxes: more or less is not allowed.
- All players start the game in the 'START'-area. This means that the first box which is crossed out needs to be connected with the 'START'-area. Boxes which contact diagonally are not called to be connected.
- You are allowed to cross out a box or an area only if it is connected with at least one crossed out box or connected with the 'START' area.
- All boxes which are crossed out in a turn need to be connected in a colour.
- You do not need to cross out an area in one turn. For example if an area consists out of 6 boxes, it is not necessary to throw a 6. You can also decide to split this area into parts.

### END OF THE GAME

The game ends if in total 3 different colours are completely crossed out. The amount of money of the crossed out rows, crossed out colours, and crossed out bonus Euro coins need to be summed. The player with the highest amount of money wins the game.

### EXAMPLE 2 PLAYERS (ANNA & BART)

Anna is the active player and throws the following:



The orange die with number 4 can not be chosen since you can cross out at most 2 orange boxes which are connected with the 'START'-area. Anna chooses yellow 6. The remaining dice go to Bart. He can choose 1 die. The remaining dice can not cross out a full area of a colour. He chooses the blue die with number 2 and needs to split the area.

#### Score form Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Score form Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

After this turn, Bart is becoming

the active player. He throws the following:



Bart is not able to use the blue die with number 3 to complete his blue area. These are 2 separate areas which are not connected and therefore these can not be crossed out in one turn. Bart chooses the yellow die with number 5. In this way he crossed out row VII and he obtains €1. Anna can never reach this amount and needs to cross out this amount on her score form.

#### Score form Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Score form Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Anna obtains the remaining dice and chooses the white die with number 4. This die can be used for any colour. She chooses purple. In this way she can cross out the bonus Euro coin. Now the score forms look as follows.

The game continues until in total 3 different colours have been crossed out.



DICE:



## (EN) INSTRUCTIONS

The quick & tactic dice game is played with the score form 'QUICK & TACTIC' and all dice: 2 white dice and the 5 coloured dice. Every player is given a score form and a marker. The youngest player starts the game.

### RUN OF PLAY

The player who has turn is called the active player. This player throws all dice. Afterwards, this player has 3 options:

#### A) 2 WHITE DICE

The sum of these two dice can be crossed out at a colour of your own choice. In this case the other players do not have the opportunity to cross out a box. The turn goes to the next player in clockwise direction.

#### B) COMBINATION OF 1 WHITE DIE AND 1 COLOURED DIE

The sum of the white die and the coloured die can only be crossed out in the column of the corresponding colour. In this case the remaining dice will be put in the middle of the table and the other players have the opportunity to combine the white die with a remaining coloured die of their own choice. Each players can also decide to pass and not cross out any number.

#### C) PASS

During your active turn, you are not obliged to cross out any box on your score form. If you decide to pass while being the active player, all dice will be put in the middle of the table. The other players now have 3 options: choose for the 2 white dice, combine one white die and a coloured die, or pass.

### IMPORTANT RULES

#### Crossing out

Boxes need to be crossed out from the top down. It is allowed to skip one or more boxes. The skipped boxes can not be crossed out during the play anymore.

#### Closing a colour

If the box at the bottom of a colour is crossed out, this colour is closed. A colour can only be closed if a player already has at least 4 boxes crossed out in this colour. At the moment the bottom box of a colour is crossed out, the colour is closed and the die of that colour will be out of the game. From that moment on all players can not cross out any boxes in that colour.

#### Scoring + bonus

The amount of points in a colour needs results from the amount of boxes that is crossed out in a colour. The corresponding amount of points can be found in the score table at the bottom of the score form. For example if a player has crossed out 6 boxes in the purple column, this results in 16 points. In addition to the scores for each colour, also bonus points can be obtained at the end of the game. The amount of boxes that are crossed out in a row determines the corresponding bonus. You obtain a bonus if 3, 4, or 5 boxes in the same row are crossed out.

### END OF THE GAME

The game ends if one player has closed 2 coloured columns. The score will be calculated by summing the scores of each colour and the bonus points. The player with the highest score wins the game.





DICE:



## (EN) INSTRUCTIONS

The bingo dice game is played with the score form 'BINGO DICE GAME' and all dice: 2 white dice and the 5 coloured dice. Every player is given a score form and a marker. The youngest player starts the game.

### RUN OF PLAY

The player who has turn, is called the active player. This player throws all dice and selects 2 of them to note on the score form. The remaining dice will be passed to the next player in clockwise direction. This player chooses one die and passes the remaining dice to the next player who also chooses one die etc. The players are not obliged to choose any die. When all players have had the opportunity to choose a die, the turn is over. Now the next player in clockwise direction becomes the active player and this player has the first possibility to choose 2 dice.

### STRUCTURE OF SCORE FORM

The score form consists of the following colours:

1) Blue 

In the blue part numbers need to be filled in from the top down. There are restrictions to filling in the boxes. For example the first number needs to be larger than the second number. This can be derived from the size of the cloud. If you fill in a number in a box with an arrow on the left, you unlock a special action. The score of blue is equal to the sum of all filled in numbers.

2) Yellow 

In the yellow part numbers need to be filled in from the top down. There are no restrictions to filling in the boxes. If you fill in a number in a box with an arrow on the right, you unlock a special action. The score of yellow results from solving the sum. There are plus-, minus-, and multiplication signs visible between the boxes.

3) Purple  / Orange 

In these parts you cross out boxes on a 3 x 3 'bingo' card. If you cross out a column, a row, or a diagonal, you unlock a special action or a certain amount of points. The score of purple/orange results from the points which you have unlocked from crossing out columns, rows, or diagonals.

4) White  / Red 

In these parts you cross out boxes on a 3 x 4 'bingo' card. If you cross out a column, you unlock a special action or a certain amount of points. The score of white/red results from the points which you have unlocked from crossing out columns.

### SPECIAL ACTIONS

If you unlock a special action, you need to perform this action immediately. There are 3 special actions which you can unlock:

1)    

You can cross out a box of your own choice in the corresponding colour.

2)  

You can fill in a number of your own choice in the next box in the corresponding colour.

3) 

You can either cross out a box OR fill in a number in a colour of your own choice.

### END OF THE GAME

The game ends if a player has filled one colour completely. The points of each colour are counted and noted by the corresponding colour at the bottom of the score form. In addition to the 6 colours, also '3 X MIN' needs to be filled in. The lowest score of the 6 different colours needs to be noted and multiplied by 3. For example if the lowest score of the 6 colours is 10 and resulting from the orange colour, then 30 will be filled in at '3 X MIN' (3 x 10). The player with the highest score wins the game.



WÜRFEL:



## (DE) ANLEITUNG

Das Regenbogen-Würfelspiel wird mit dem Spielblatt 'RAINBOW DICE GAME' und den 5 farbigen Würfeln gespielt. Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Marker. Das Spiel besteht aus 13 Runden und wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler fängt an. Der Spieler, der am Zug ist, darf höchstens 3 Mal würfeln. Nach jedem Wurf kann man sich entscheiden, einige der Würfel getrennt von den anderen zu halten, um die bestmögliche Würfelkombination zu erhalten. Die übrigen Würfel können erneut geworfen werden. Hat man nach 1 oder 2 Würfeln bereits die optimale Würfelkombination? Dann ist man nicht verpflichtet, noch einmal zu würfeln.

### TEIL 1

Im ersten Teil des Spielblatts 'TEIL 1' müssen alle Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen in der richtigen Farbe eingekreist werden.

#### BEISPIEL

Nachdem man dreimal gewürfelt hat, erhält man folgendes Ergebnis, das man in der Zeile der Zweier notieren kann:



Die Zweiergruppen der Farben Lila, Blau und Orange müssen eingekreist und die anderen Zweiergruppen durchgestrichen werden.

Die Punktzahlen von 'TEIL 1' müssen nach Farben addiert werden. Wenn man über 15 Punkte in einer Farbe erreicht, erhält man einen Bonus von 7 Punkten.

### TEIL 2

Der zweite Teil des Spielblatts 'TEIL 2' beruht auf dem Pokerspiel. In jeder Zeile müssen die Ergebnisse aller Würfel eingetragen werden.

- 3 OF A KIND = 3 GLEICHE + 2 ANDERE ZAHLEN**
- 4 OF A KIND = 4 GLEICHE + 1 ANDERE ZAHLEN**
- FULL HOUSE = 3 GLEICHE + 2 GLEICHE ZAHLEN**
- SMALL STREET = 4 AUFEINANDER FOLGENDE ZAHLEN**
- LARGE STREET = 5 AUFEINANDER FOLGENDE ZAHLEN**
- RAINBOW = 5 GLEICHE ZAHLEN**
- CHANCE = FREIE WAHL**

#### BEISPIEL

Nachdem man dreimal gewürfelt hat, erhält man z. B bei '3 OF A KIND' das folgende Ergebnis, das man notieren kann:



Die Zahlen auf allen Würfeln müssen die entsprechende Farbe haben. Das heißt, nicht nur die 3 Sechsen, sondern auch die 3 muss Blau und die 5 muss Gelb sein.

Die Punktzahlen von 'TEIL 2' müssen nach Farben addiert werden. Wenn man über 25 Punkte in einer Farbe erreicht, erhält man einen Bonus von 7 Punkten.

Wenn man keine Möglichkeit hat, den Punktestand nach dem Zug zu notieren, musst man eine Zeile durchstreichen. Nach jedem Zug hat man die Möglichkeit, eine Zeile zu streichen, anstatt sein Ergebnis zu notieren.

Um zu ermitteln, welcher Spieler das Spiel gewonnen hat, müssen die Gesamtpunktzahlen von 'TEIL 1' und 'TEIL 2' addiert werden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.



## WÜRFEL:



## (DE) ANLEITUNG

Das Würfelspiel 'Play & Repeat' wird mit der Spielformular 'PLAY & REPEAT' und 6 Würfeln gespielt - 1 weißer und 5 farbige Würfel. Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Marker. Der jüngste Spieler fängt an.

### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist, so viel Geld wie möglich zu verdienen. Geld kann auf 3 verschiedene Arten verdient werden:

#### 1) DURCHSTREICHEN DER ZEILEN

Auf dem Spielblatt stehen 13 Zeilen, die mit den römischen Ziffern I - XIII gekennzeichnet sind. Der erste Spieler, der eine ganze Zeile durchstreichen kann, erhält den entsprechenden Geldbetrag auf der rechten Seite. Die anderen Spieler können diesen Geldbetrag nicht mehr verdienen und müssen ihn streichen.

#### 2) FARBEN DURCHSTREICHEN

Gelingt es einem Spieler, alle Kästchen einer Farbe zu streichen, erhält er einen Betrag von 5 € und kreuzt diesen Betrag auf der rechten Seite des Spielformulars an. Alle anderen Spieler können diesen Betrag noch erreichen und brauchen ihn nicht zu streichen.

#### 3) DURCHSTREICHEN DER EURO-BONUSMÜNZEN

Auf dem Spielblatt sind Euro-Münzen verteilt. Das Durchstreichen jeder Münze führt am Ende des Spiels zu einem Bonus in Höhe des entsprechenden Geldbetrags.

### SPIELVERLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Dieser Spieler wirft alle Würfel. Er wählt einen von ihnen aus, um ihn auf dem Spielblatt durchzustreichen. Die restlichen Würfel werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser Spieler wählt einen Würfel und gibt die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter, der ebenfalls einen Würfel wählt usw. Die Spieler sind nicht verpflichtet, ein Feld anzukreuzen. Wenn alle Spieler die Möglichkeit hatten, einen Würfel zu wählen, ist die Runde beendet. Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der aktive Spieler.

### WICHTIGE SPIELREGELN

- Jeder Würfel zeigt eine Farbe und einen Betrag an. Der weiße Würfel ist ein Joker und kann für eine beliebige Farbe nach Wahl verwendet werden.
- Wenn man einen Würfel wählt, muss man genau diese Anzahl Kästchen ankreuzen: mehr oder weniger ist nicht erlaubt.
- Alle Spieler beginnen das Spiel im 'START'-Bereich. Das bedeutet, dass das erste durchgestrichene Kästchen mit dem 'START'-Bereich verbunden werden muss. Kästchen, die sich diagonal berühren, werden als nicht verbunden betrachtet.
- Man darf ein Kästchen oder einen Bereich nur dann durchstreichen, wenn es mit mindestens einem durchgestrichenen Kästchen oder mit dem 'START'-Bereich verbunden ist.
- Alle Kästchen, die in einer Runde durchgestrichen werden, müssen mit einer Farbe verbunden sein.
- Man braucht eine Fläche nicht in einem Zug zu durchstreichen. Wenn sie beispielsweise aus 6 Kästchen besteht, ist es nicht notwendig, eine 6 zu werfen. Man kann auch beschließen, diesen Bereich aufzuteilen.

### ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn insgesamt 3 verschiedene Farben komplett durchgestrichen sind. Die Geldbeträge der durchgestrichenen Zeilen, der durchgestrichenen Farben und der durchgestrichenen Bonus-Euromünzen müssen addiert werden. Der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag gewinnt das Spiel.

### BEISPIEL 2 SPIELER (ANNA & BART)

Anna ist die aktive Spielerin und wirft das Folgende:



Der orangefarbene Würfel mit der Nummer 4 kann nicht gewählt werden, da man höchstens 2 orangefarbene Felder, die mit dem 'START'-Bereich verbunden sind, durchstreichen kann. Anna wählt Gelb 6. Die restlichen Würfel bekommt Bart. Er kann 1 Würfel wählen. Mit den verbleibenden Würfeln kann er nicht eine ganze Fläche einer Farbe durchstreichen. Er wählt den blauen Würfel mit der Zahl 2 und muss das Gebiet aufteilen.

#### Spielblatt Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Spielblatt Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Nach dieser Runde wird Bart der aktive Spieler. Er wirft das Folgende:



Bart kann den blauen Würfel mit der Zahl 3 nicht verwenden, um sein Blaues Feld zu vervollständigen. Es handelt sich um 2 separate Felder, die nicht miteinander verbunden sind und daher nicht in einem Zug durchgestrichen werden können. Bart wählt den gelben Würfel mit der Zahl 5. Auf diese Weise hat er die Zeile VII durchgestrichen und erhält 1€. Anna kann diesen Betrag nicht mehr erreichen und muss diesen Betrag auf ihrem Spielblatt streichen.

#### Spielblatt Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Spielblatt Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Anna erhält die übrigen Würfel und wählt den weißen Würfel mit der Nummer 4. Er kann für eine beliebige Farbe verwendet werden. Sie wählt Lila. Auf diese Weise kann sie die Bonus-Euromünze durchstreichen. Die Spielblätter sehen nun wie folgt aus.



2-6 PLAYERS

20 MIN



WÜRFEL:



## (DE) ANLEITUNG

Das Würfelspiel Quick & Tactic wird mit dem Spielblatt 'QUICK & TACTIC' und allen Würfeln gespielt - 2 weiße und 5 farbige Würfel. Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Marker. Der jüngste Spieler fängt an.

### SPIELVERLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Dieser Spieler wirft alle Würfel. Danach hat dieser Spieler 3 Möglichkeiten:

#### A) 2 WEIßE WÜRFEL

Die Summe dieser beiden Würfel kann in einer Farbe nach Wahl durchgestrichen werden. In diesem Fall haben die anderen Spieler nicht die Möglichkeit, ein Kästchen zu streichen. Der nächste Spieler ist im Uhrzeigersinn an der Reihe.

#### B) KOMBINATION AUS 1 WEIßEN UND 1 FARBIGEN WÜRFEL

Die Summe aus dem weißen und dem farbigen Würfel kann nur in der Spalte der entsprechenden Farbe durchgestrichen werden. In diesem Fall werden die verbleibenden Würfel in die Mitte des Tisches gelegt und die anderen Spieler haben die Möglichkeit, den weißen Würfel mit einem verbleibenden farbigen Würfel der eigenen Wahl zu kombinieren. Jeder Spieler kann sich auch dafür entscheiden, zu passen und keine Zahl anzukreuzen.

#### C) PASSEN

Während des aktiven Zuges ist man nicht verpflichtet, ein Kästchen auf dem Spielblatt anzukreuzen. Wenn der aktive Spieler beschließt zu passen, werden alle Würfel in die Mitte des Tisches gelegt. Die anderen Spieler haben nun 3 Möglichkeiten: sich für die 2 weißen Würfel zu entscheiden, einen weißen und einen farbigen Würfel zu kombinieren oder zu passen.

### WICHTIGE SPIELREGELN

#### Durchstreichen

Die Kästchen müssen von oben nach unten durchgestrichen werden. Es ist erlaubt, ein oder mehrere Kästchen zu überspringen. Die übersprungenen Kästchen können während des Spiels nicht mehr durchgestrichen werden.

#### Eine Farbe schließen

Wenn das untere Kästchen einer Farbe durchgestrichen ist, ist diese Farbe geschlossen. Eine Farbe kann nur geschlossen werden, wenn ein Spieler bereits mindestens 4 Kästchen in dieser Farbe durchgestrichen hat. In dem Moment, in dem das untere Kästchen einer Farbe durchgestrichen ist, ist die Farbe geschlossen und der Würfel dieser Farbe muss aus dem Spiel genommen werden. Von diesem Moment an können alle Spieler keine Kästchen dieser Farbe mehr durchstreichen.

#### Punktzahl + Bonus

Die Anzahl der Punkte in einer Farbe ergibt sich aus der Anzahl der Kästchen, die in einer Farbe durchgestrichen sind. Die entsprechende Punktzahl ist in der Punktetabelle am Ende des Spielblatts zu finden. Wenn ein Spieler zum Beispiel 6 Kästchen in der lila Spalte durchgestrichen hat, ergibt das 16 Punkte. Zusätzlich zu den Punkten für jede Farbe können am Ende des Spiels auch Bonuspunkte erzielt werden. Die Anzahl der Kästchen, die in einer Zeile durchgestrichen werden, bestimmt den entsprechenden Bonus. Einen Bonus erhält man, wenn 3, 4 oder 5 Kästchen in derselben Zeile durchgestrichen sind.

### ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 2 farbige Spalten geschlossen hat. Die Punktzahl wird berechnet, indem die Punktzahlen jeder Farbe und die Bonuspunkte addiert werden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.



WÜRFEL:



## (DE) ANLEITUNG

Das Bingo-Würfelspiel wird mit dem Spielblatt 'BINGO-DICE GAME' und allen Würfeln gespielt - 2 weiße und 5 farbige Würfel. Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Marker. Der jüngste Spieler fängt an.

### SPIELVERLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Dieser Spieler wirft alle Würfel und wählt 2 davon aus, die er auf dem Spielblatt notiert. Die restlichen Würfel werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser Spieler wählt einen Würfel und gibt die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter, der ebenfalls einen Würfel wählt usw. Die Spieler sind nicht verpflichtet, einen Würfel zu wählen. Wenn alle Spieler die Möglichkeit hatten, einen Würfel zu wählen, ist die Runde beendet. Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum aktiven Spieler und dieser hat die erste Möglichkeit, 2 Würfel zu wählen.

### AUFBAU DES SPIELBLATTS

Das Spielblatt besteht aus den folgenden Farben:

1) Blau

Die blauen Teilnummern sind von oben nach unten einzutragen. Das Ausfüllen der Kästchen ist mit Einschränkungen verbunden. Die erste Zahl muss z. B. größer sein als die zweite Zahl. Dies lässt sich aus der Größe der Wolke ableiten. Wenn man eine Zahl in ein Kästchen mit einem Pfeil auf der linken Seite einträgt, schaltet man eine besondere Aktion frei. Die Punktzahl von Blau ist gleich der Summe aller eingetragenen Zahlen.

2) Gelb

Im gelben Bereich müssen die Teilnummern von oben nach unten eingetragen werden. Für das Ausfüllen der Felder gibt es keine Einschränkungen. Wenn man eine Zahl in ein Kästchen mit einem Pfeil auf der rechten Seite einträgt, schaltet man eine besondere Aktion frei. Der gelbe Punktestand ergibt sich aus der Lösung der Summe. Zwischen den Kästchen sind Plus-, Minus- und Multiplikationszeichen zu sehen.

3) Lila / Orange

In diesen Teilen kreuzt man Kästchen auf einer 3 x 3 'Bingo'-Karte an. Wenn man eine Spalte, eine Zeile oder eine Diagonale durchstreicht, schaltet man eine besondere Aktion oder eine bestimmte Anzahl Punkte frei. Die Punktzahl von Lila/Orange ergibt sich aus den Punkten, die man durch das Streichen von Spalten, Zeilen oder Diagonalen freigespielt hat.

4) Weiß / Rot

In diesen Teilen kreuzt man Kästchen auf einer 3 x 4 'Bingo'-Karte an. Wenn man eine Spalte durchstreicht, schaltet man eine besondere Aktion oder eine bestimmte Anzahl Punkte frei. Die Punktzahl von Weiß / Rot ergibt sich aus den Punkten, die man durch das Streichen von Spalten, Zeilen oder Diagonalen freigespielt hat.

### BESONDERE AKTIONEN

Wenn man eine besondere Aktion freischaltet, muss man diese Aktion sofort ausführen. Es gibt 3 besondere Aktionen, die man freischalten kann:

1)

Man kann ein Kästchen nach eigener Wahl in der entsprechenden Farbe durchstreichen.

2)

Im nächsten Kästchen kann eine Nummer nach Wahl in der entsprechenden Farbe eingetragen werden.

3)

Man kann entweder ein Kästchen durchstreichen ODER eine Zahl in einer Farbe nach eigener Wahl eintragen.

### ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine Farbe vollständig ausgefüllt hat. Die Punkte jeder Farbe werden gezählt und mit der entsprechenden Farbe am unteren Rand des Spielblatts vermerkt. Zusätzlich zu den 6 Farben muss auch '3 X MIN' ausgefüllt werden. Die niedrigste Punktzahl der 6 verschiedenen Farben muss notiert und mit 3 multipliziert werden. Wenn z. B. die niedrigste Punktzahl der 6 Farben 10 ist und sich aus der Farbe Orange ergibt, dann wird 30 mit '3 X MIN' (3 x 10) ausgefüllt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.





DÉS:



## (FR) INSTRUCTIONS

Le jeu de dés arc-en-ciel se joue avec des fiches de score 'RAINBOW DICE GAME' et 5 dés colorés. Chaque joueur reçoit une fiche de score et un crayon pour marquer. Le jeu comprend 13 tours et se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie. Le joueur dont c'est le tour peut lancer les dés 3 fois maximum. Après chaque lancer, le joueur peut décider de garder certains des dés afin de créer la meilleure combinaison de dés possible. Les dés restants peuvent être lancés à nouveau. Si le joueur a déjà une combinaison de dés optimale après 1 ou 2 lancers, il n'est pas obligé de relancer.

### PARTIE 1

Dans la première partie de la fiche de score 'PARTIE 1', tous les uns, deux, trois, quatre, cinq et six doivent être encerclés dans la bonne couleur.

#### EXEMPLE

Après avoir lancé trois fois les dés, le joueur obtient le résultat suivant et veut le noter sur la ligne des deux :



Les 2 violet, bleu et orange doivent être encerclés et il faut faire une croix sur les deux autres.

Les scores de la 'PARTIE 1' doivent être additionnés par couleur. Si un joueur obtient plus de 15 points dans une couleur, il aura 7 points de bonus.

### PARTIE 2

La deuxième partie de la fiche de score 'PARTIE 2' est basée sur le jeu de poker. Dans chaque ligne, les scores de tous les dés doivent être remplis.

- 3 OF A KIND** = 3 DÉES IDENTIQUES + 2 AUTRES
- 4 OF A KIND** = 4 DÉES IDENTIQUES + 1 AUTRE
- FULL HOUSE** = 3 DÉES IDENTIQUES + 2 DÉES IDENTIQUES
- SMALL STREET** = 4 CHIFFRES CONSÉCUTIFS
- LARGE STREET** = 5 CHIFFRES CONSÉCUTIFS
- RAINBOW** = 5 DÉES IDENTIQUES CHIFFRES
- CHANCE** = LIBRE CHOIX

#### EXEMPLE

Après avoir lancé trois fois les dés, le joueur veut noter le résultat obtenu sur la ligne '3 OF A KIND':



Les chiffres sur tous les dés doivent être notés dans la bonne couleur. Cela signifie non seulement les trois 6, mais aussi le 3 bleu et le 5 jaune.

Les scores de la 'PARTIE 2' doivent être additionnés par couleur. Si un joueur obtient plus de 15 points dans une couleur, il aura 7 points de bonus.

Si vous ne pouvez pas noter votre score après votre tour, vous devez rayer une ligne. Après chaque tour, vous pouvez rayer une ligne au lieu de noter votre score.

Pour déterminer qui est le gagnant, il suffit d'additionner le total des scores de la 'PARTIE 1' et de la 'PARTIE 2'. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.



DÉS:



## (FR) INSTRUCTIONS

Le jeu de dés jouer et répéter se joue avec la fiche de score 'PLAY & REPEAT' et 6 dés : 1 dé blanc et 5 dés colorés. Chaque joueur reçoit une fiche de score et un crayon. Le plus jeune joueur commence la partie.

### BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus d'argent possible. L'argent peut être gagné de 3 façons différentes :

#### 1) COCHER LES LIGNES

Il y a 13 lignes sur la fiche de score qui sont notées par des chiffres romains I – XIII. Le premier joueur qui coche une ligne complète, gagne le montant d'argent correspondant sur la droite. Les autres joueurs ne peuvent jamais gagner ce montant d'argent et doivent le rayer.

#### 2) COCHER LES COULEURS

Si un joueur parvient à cocher toutes les cases d'une couleur, ce joueur gagne un montant de 5 € et encercle ce montant sur la droite de la fiche de score. Tous les autres joueurs peuvent toujours atteindre ce montant et n'ont pas besoin de rayer ce montant.

#### 3) COCHER LES PIÈCES DE BONUS EURO

Il y a des pièces Euro réparties sur la fiche de score. Cocher chaque pièce donne droit, à la fin du jeu, à un bonus du montant d'argent correspondant.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif. Ce joueur lance tous les dés. Il choisit l'un d'eux pour cocher sur la fiche de score. Les dés restants seront passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur choisit un dé et passe les dés restants au joueur suivant qui choisit également un dé, etc. Les joueurs ne sont pas obligés de cocher une case. Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de choisir un dé, le tour est terminé. Maintenant, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif.

### RÈGLES IMPORTANTES

- Chaque dé indique une couleur et une valeur. Le dé blanc est un joker et peut être utilisé pour n'importe quelle couleur de votre choix.
- Si un joueur choisit un dé, il doit cocher ce nombre exact de cases : plus ou moins n'est pas autorisé.
- Tous les joueurs commencent le jeu dans la zone 'START'. Cela signifie que la première case cochée doit être adjacente à la zone 'START'. Les cases qui se touchent en diagonale ne sont pas considérées comme étant adjacentes.
- Un joueur ne peut cocher une case ou une zone que si elle touche au moins à une case cochée ou si elle est adjacente à la zone 'START'.
- Toutes les cases qui sont cochées pendant un tour doivent être reliées dans une couleur.
- Vous n'avez pas besoin de cocher une zone en un seul tour. Par exemple, si une zone se compose de 6 cases, il n'est pas nécessaire de lancer un 6. Vous pouvez également décider de diviser cette zone en plusieurs parties.

### FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine si au total 3 couleurs différentes sont complètement cochées. Au final, il faut additionner le montant d'argent des lignes cochées, des couleurs cochées et des pièces bonus Euro cochées. Le joueur ayant le montant d'argent le plus élevé, gagne la partie.

### EXEMPLE 2 JOUEURS (ANNE & BERNARD)

Anne est la joueuse active et lance les dés suivants :



Le dé orange avec le nombre 4 ne peut pas être choisi car il n'y a que 2 cases orange qui touchent à la zone 'START'. Anne choisit le 6 jaune. Les dés restants vont à Bernard. Il peut choisir 1 dé. Les dés restants ne peuvent pas cocher une zone complète d'une couleur. Il choisit le dé bleu avec le nombre 2 et doit diviser la zone.

#### Formulaire de score Anne

III			€	X					€	€
IV			X	X	X		€			€
V				X	€					€
VI				X						€
VII	START									€
VIII										€
IX				€						€

#### Formulaire de score Bernard

III			€						€	€
IV							€			€
V					€					€
VI										€
VII	START					X	X			€
VIII										€
IX				€						€

Après le tour d'Anne, c'est Bernard qui devient le joueur actif.

Il lance les dés suivants :

Bernard ne peut pas utiliser le dé bleu avec le nombre 3 pour compléter sa zone bleue. Ce sont 2 zones distinctes qui ne sont pas reliées et donc celles-ci ne peuvent pas être cochées en un seul tour. Bernard choisit le dé jaune avec le nombre 5. De cette façon, il a coché la ligne VII et il obtient 1€. Anne ne peut jamais atteindre ce montant et doit rayer ce montant sur son formulaire de score.

#### Formulaire de score Anne

III			X	X	X					€	€
IV			X	X	X	X		€			€
V					X	€					€
VI					X						€
VII	START									X	€
VIII											€
IX				€							€

#### Formulaire de score Bernard

III			€							€	€
IV							€				€
V					€						€
VI											€
VII	START					X	X	X	X	€	€
VIII							X	X			€
IX				€				X			€

Anne obtient les dés restants et choisit le dé blanc avec le nombre 4. Ce dé peut être utilisé pour n'importe quelle couleur. Elle choisit le violet. De cette façon, elle peut faire une croix sur la pièce d'euro bonus. Maintenant, les formulaires de score se présentent comme suit.

Le jeu continue jusqu'à ce que 3 couleurs différentes en tout aient été cochées.



DÉS:



## (FR) INSTRUCTIONS

Le jeu de dés rapide et tactique se joue avec la fiche de score 'QUICK & TACTIC' et tous les dés : 2 dés blancs et les 5 dés couleur. Chaque joueur reçoit une fiche de score et un crayon. Le plus jeune joueur commence la partie.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif. Ce joueur lance tous les dés. Après quoi, ce joueur a 3 possibilités :

#### A) 2 DÉES BLANCS

La somme de ces deux dés peut être cochée sur la couleur de votre choix. Dans ce cas, les autres joueurs ne peuvent pas cocher de case. Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### B) COMBINATION DE 1 DÉ BLANC ET 1 DÉ COULEUR

La somme du dé blanc et du dé couleur ne peut être cochée que dans la colonne de la couleur correspondante. Dans ce cas, les dés restants seront placés au milieu de la table et les autres joueurs auront la possibilité de combiner le dé blanc avec un dé couleur restant de leur choix. Chaque joueur peut également décider de passer son tour et de ne cocher aucune case.

#### C) PASSER

Le joueur actif n'est pas obligé de cocher une case sur sa fiche de score. Si celui-ci décide de passer son tour, tous les dés seront mis au milieu de la table. Les autres joueurs ont alors 3 possibilités : choisir les deux dés blancs, combiner un dé blanc et un dé couleur, ou passer son tour.

### RÈGLES IMPORTANTES

#### Cocher

Les cases doivent être cochées de haut en bas. Il est permis de sauter une ou plusieurs cases. Les cases sautées ne peuvent plus être cochées pendant la partie.

#### Fermer une couleur

Si la case en bas d'une couleur est cochée, cette couleur est fermée. Une couleur ne peut être fermée que si un joueur a déjà au moins 4 cases cochées dans cette couleur. Au moment où la case du bas d'une couleur est cochée, la couleur est fermée et le dé de cette couleur sera retiré du jeu. À partir de ce moment, tous les joueurs ne peuvent plus cocher de cases de cette couleur.

#### Scorer + bonus

Le nombre de points dans une couleur résulte du nombre de cases cochées dans une couleur. Le gain de points correspondant est indiqué dans le tableau des scores au bas de la fiche de score. Par exemple, si un joueur a coché 6 cases dans la colonne violette, il gagne 16 points. En plus des scores pour chaque couleur, des points bonus peuvent venir s'ajouter à la fin du jeu. Le nombre de cases cochées dans une ligne détermine le bonus correspondant. Vous obtenez un bonus si 3, 4 ou 5 cases d'une même ligne sont cochées.

### FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine si un joueur a fermé 2 colonnes de couleur. Le score sera calculé en additionnant les scores de chaque couleur et les points bonus. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.



2-6 PLAYERS

20 MIN



DÉS:



# BINGO DICE GAME

## (FR) INSTRUCTIONS

Le jeu de dés de bingo se joue avec la fiche de score 'BINGO DICE GAME' et tous les dés : 2 dés blancs et les 5 dés couleur. Chaque joueur reçoit une fiche de score et un crayon. Le plus jeune joueur commence la partie.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif. Ce joueur lance tous les dés et en sélectionne 2 à noter sur la fiche de score. Les dés restants seront passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur choisit un dé et passe les dés restants au joueur suivant qui choisit également un dé, etc. Les joueurs ne sont pas obligés de choisir un dé. Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de choisir un dé, le tour est terminé. Maintenant, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif et est donc le premier à pouvoir choisir 2 dés.

### STRUCTURE DE LA FICHE DE SCORE

La fiche de score se compose des couleurs suivantes:

#### 1) Bleu

Dans la partie bleue, les chiffres doivent être remplis de haut en bas. Il y a des restrictions pour remplir les cases. Par exemple, le premier chiffre doit être plus grand que le deuxième chiffre. Cela peut être établi par la taille du nuage. Si un chiffre est noté dans une case avec une flèche sur la gauche, cela débloquent une action spéciale. Le score de bleu est égal à la somme de tous les chiffres remplis.

#### 2) Jaune

Dans la partie jaune, les chiffres doivent être remplis de haut en bas. Il n'y a pas de restrictions pour remplir les cases. Si un chiffre est noté dans une case avec une flèche sur la droite, cela débloquent une action spéciale. Le score de jaune est le résultat du calcul de la somme. Des signes plus, moins et de multiplication sont notés entre les cases.

#### 3) Violet / Orange

Dans ces parties, le jeu consiste à cocher des cases sur une carte 'bingo' 3 x 3. Cocher une colonne, une ligne ou une diagonale débloquent une action spéciale ou un certain nombre de points. Le score violet/orange est le résultat des points débloquentés en cochant des colonnes, des lignes ou des diagonales.

#### 4) Blanc / Rouge

Dans ces parties, le jeu consiste à cocher des cases sur une carte 'bingo' 3 x 3. Cocher une colonne débloquent une action spéciale ou un certain nombre de points. Le score blanc/rouge est le résultat des points débloquentés en cochant des colonnes.

### ACTIONS SPÉCIALES

Si vous débloquent une action spéciale, vous devez effectuer cette action immédiatement. Il y a 3 actions spéciales que vous pouvez débloquent :



Vous pouvez cocher une case de votre choix dans la couleur correspondante.



Vous pouvez remplir un chiffre de votre choix dans la case suivante dans la couleur correspondante.



Vous pouvez cocher une case OU remplir un chiffre dans la couleur de votre choix.

### FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée si un joueur a totalement rempli une couleur. Les points de chaque couleur sont comptés et notés pour la couleur correspondante au bas de la fiche de score. En plus des 6 couleurs, il faut également remplir '3 X MIN' où le score le plus bas des 6 couleurs différentes sera noté et multiplié par 3. Par exemple, si le score le plus bas des 6 couleurs est 10 et résulte de la couleur orange, alors 30 sera rempli dans '3 X MIN' (3 x 10). Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.



DOBBELSTENEN:



## (NL) INSTRUCTIES

Het regenboog dobbelspel wordt gespeeld met het scoreformulier 'RAINBOW DICE GAME' en de 5 gekleurde dobbelstenen. Iedere speler ontvangt een scoreformulier en een marker. Het spel bestaat uit 13 rondes en wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler mag het spel beginnen. Elke speler mag tijdens zijn beurt maximaal 3 keer met de dobbelstenen gooien. Na iedere worp mag je dobbelstenen apart houden om de best mogelijke combinatie te maken. De overige dobbelstenen mogen opnieuw gegooid worden. Heb je binnen 1 of 2 worpen al de gewenste dobbelstenencombinatie? Dan hoef je niet nogmaals te gooien.

### PART 1

In de bovenste helft van het scoreformulier 'PART 1' worden alle enen, tweeën, drieën, vieren, vijven en zessen omcirkeld bij de juiste kleur.

#### VOORBEELD

Je gooit na 3 worpen het volgende en wilt dit noteren bij de tweeën:



De tweeën van de kleuren paars, blauw en oranje worden omcirkeld en de overige tweeën worden doorgestreept.

De scores van 'PART 1' worden per kleur opgeteld. Wanneer je bij de bovenste helft van het scoreformulier in één kleur meer dan 15 punten hebt gehaald, ontvang je een bonus van 7 punten.

### PART 2

De onderste helft van het scoreformulier 'PART 2' is gebaseerd op het poker spel. Bij ieder van onderstaande scores worden de ogen van alle dobbelstenen bij de juiste kleur genoteerd.

3 OF A KIND	= 3 VAN DEZELFDE + 2 OVERIGE
4 OF A KIND	= 4 VAN DEZELFDE + 1 OVERIGE
FULL HOUSE	= 3 VAN DEZELFDE + 2 VAN DEZELFDE
SMALL STREET	= 4 OPEENVOLGENDE NUMMERS
LARGE STREET	= 5 OPEENVOLGENDE NUMMERS
RAINBOW	= 5 VAN DEZELFDE
CHANCE	= VRIJE KEUZE

#### VOORBEELD

Je gooit na 3 worpen het volgende en wilt dit noteren bij 3 of a kind:



Je noteert de ogen van alle dobbelstenen bij de juiste kleur, dus niet alleen de drie zessen, maar ook de 3 bij blauw en de 5 bij geel.

De scores van 'PART 2' worden per kleur opgeteld. Wanneer je bij de onderste helft van het scoreformulier in één kleur meer dan 25 punten hebt gehaald, ontvang je een bonus van 7 punten.

Wanneer je na een beurt geen mogelijkheid hebt om de score ergens te noteren, moet je een rij wegstrepen. Je mag er na iedere beurt altijd voor kiezen om een rij door te strepen en de score niet te noteren.

Om de winnaar te bepalen wordt aan het eind van het spel de totale scores van 'PART 1' en 'PART 2' bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel.



## DOBBELSTENEN:



## (NL) INSTRUCTIES

Het spel en herhaal dobbelspel wordt gespeeld met het scoreformulier 'PLAY & REPEAT' en 6 dobbelstenen: 1 witte dobbelsteen en de 5 gekleurde dobbelstenen. Iedere speler ontvangt een scoreformulier en een marker. De jongste speler mag het spel beginnen.

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk geld te verdienen. Geld kun je op 3 verschillende manieren verdienen:

#### 1) HET AFSTREPEN VAN RIJEN

Op het scoreformulier staan 13 rijen onder elkaar genoteerd met Romeinse cijfers I t/m XIII. De eerste speler die een rij volledig afstreept mag het bijbehorende geldbedrag rechts omcirkelen. De overige spelers kunnen dit geldbedrag daarna niet meer behalen en moeten op dat moment een kruis door dat geldbedrag zetten.

#### 2) HET AFSTREPEN VAN KLEUREN

Wanneer een speler alle vakjes van één kleur heeft afgestreept mag deze speler het geldbedrag van €5 omcirkelen achter de bijbehorende kleur aan de rechterkant van het scoreformulier. Andere spelers kunnen dit bedrag ook nog behalen en hoeven dus niet het bedrag door te strepen.

#### 3) HET AFSTREPEN VAN BONUS EUROMUNTEN

Over het scoreformulier zijn Euromunten verdeeld. Wanneer je een van deze Euromunten afstreept, levert dit aan het einde van het spel een bonus op van het bijbehorende bedrag.

### SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, is de actieve speler. Deze speler gooit met alle dobbelstenen. Hiervan kiest hij er één en streept deze af op het scoreformulier. De overige dobbelstenen worden met de klok mee doorgeschoven. De volgende speler mag ook één dobbelsteen uit de overgebleven dobbelstenen kiezen, daarna worden de overgebleven weer doorgeschoven en kiest de volgende speler ook één dobbelsteen etc. De spelers zijn niet verplicht om iets af te strepen. Wanneer iedere speler de mogelijkheid heeft gehad om een dobbelsteen te kiezen is de beurt voorbij. Nu wordt de volgende speler met de klok mee de actieve speler.

### BELANGRIJKE SPELREGELS

- Iedere dobbelsteen geeft zowel een kleur als een aantal aan. De witte dobbelsteen is een joker en mag voor een kleur naar keuze gebruikt worden.
- Wanneer je een dobbelsteen kiest, moet je exact dat aantal vakjes afstrepen. Dit mag niet meer of minder zijn.
- Iedereen begint het spel vanuit het 'START' vlak. Dit betekent dat het eerste vakje dat wordt afgestreept aangrenzend aan het 'START' vlak moet zijn. Diagonaal is in dit spel niet grenzend.
- Je mag alleen een vakje of gebied afstrepen wanneer dit grenst aan minstens één ander afgestreept vak of aan het 'START' vak.
- Alle vakjes die in één beurt worden afgestreept, moeten aan elkaar grenzen in de bijbehorende kleur.
- Je hoeft een gebied niet met één worp af te strepen. Wanneer een gebied bijvoorbeeld bestaat uit 6 vakjes, hoef je dit niet in één keer af te strepen door een 6 te gooien. Je kunt er ook voor kiezen om het gebied op te splitsen.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer in totaal 3 verschillende kleuren volledig zijn afgestreept. De geldbedragen van de afgestreepte rijen, afgestreepte kleuren en doorgestreepte bonus euromunten worden bij elkaar opgeteld. De speler met het hoogste geldbedrag wint het spel.

### VOORBEELD 2 SPELERS (ANNA & BART)

Anna is de actieve speler en gooit het volgende:

De dobbelsteen met oranje 4 kan niet gekozen worden, aangezien je vanuit het 'START' vlak bij oranje maximaal 2 vakjes kunt afstrepen. Anna kiest voor de gele 6. De overige dobbelstenen gaan naar Bart toe en Bart mag hiervan ook 1 dobbelsteen kiezen. Alle overgebleven dobbelstenen kunnen niet een volledig gebied in een kleur opvullen. Hij kiest voor de blauwe 2 en moet daardoor een gebied opsplitsen.

#### Scoreformulier Anna

III									
IV									
V									
VI									
VII	START								
VIII									
IX									

#### Scoreformulier Bart

III									
IV									
V									
VI									
VII	START								
VIII									
IX									

Na deze beurt is Bart de

actieve speler. Hij gooit het volgende:

Bart kan in dit geval de blauwe 3 niet gebruiken om zijn blauwe gebied compleet te maken. Dit zijn 2 aparte delen die niet aan elkaar grenzen dus mag dit niet in één keer afgestreept worden. Hij kiest nu voor de gele 5. Hierdoor heeft hij rij VII afgestreept en omcirkelt hij €1. Anna kan dit geldbedrag niet meer krijgen en kruist dit door.

#### Scoreformulier Anna

III									
IV									
V									
VI									
VII	START								
VIII									
IX									

#### Scoreformulier Bart

III									
IV									
V									
VI									
VII	START								
VIII									
IX									

Anna krijgt de overgebleven dobbelstenen en kiest voor de witte 4. Deze mag voor iedere kleur gebruikt worden. Ze kiest voor paars. Hierdoor kan ze de bonus euromunt afstrepen op het scoreformulier. De scoreformulieren zien er na deze beurt als volgt uit.

Het spel gaat verder tot 3 volledige kleuren zijn afgestreept.



DOBBELSTENEN:



## (NL) INSTRUCTIES

Het snel & tactisch dobbelspel wordt gespeeld met het scoreformulier 'QUICK & TACTIC' en alle dobbelstenen: 2 witte dobbelstenen en de 5 gekleurde dobbelstenen. Iedere speler ontvangt een scoreformulier en een marker. De jongste speler mag het spel beginnen.

### SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, wordt de actieve speler genoemd. Deze speler gooit alle dobbelstenen en heeft daarna 3 keuze mogelijkheden:

#### A) 2 WITTE DOBBELSTENEN

De som van de ogen van deze dobbelstenen mag bij een kleur naar keuze worden afgestreept. In dit geval hebben de overige spelers geen mogelijkheid om een vakje af te strepen. De beurt gaat direct met de klok mee naar de volgende speler.

#### B) COMBINATIE VAN 1 WITTE DOBBELSTEEN EN 1 GEKLEURDE DOBBELSTEEN

De som van de ogen van de witte en de gekleurde dobbelsteen mag alleen afgestreept worden in de kolom met de bijbehorende kleur. In dit geval gaan de overgebleven dobbelstenen naar het midden van de tafel en hebben de andere spelers de mogelijkheid om de witte dobbelsteen te combineren met een overgebleven kleur naar keuze of te passen.

#### C) PASSEN

Je bent tijdens de actieve beurt niet verplicht om iets af te strepen op je scoreformulier. Wanneer je als actieve speler voor deze optie kiest, gaan alle dobbelstenen naar het midden van de tafel en hebben de andere spelers 3 mogelijkheden: de 2 witte dobbelstenen te kiezen, een witte dobbelsteen te combineren met een kleur naar keuze of te passen.

### BELANGRIJKE SPELREGELS

#### Afstrepen

Het afstrepen van getallen gebeurt van boven naar beneden. Het is toegestaan om één of meerdere vakjes over te slaan. De overgeslagen vakjes mogen tijdens het spel niet meer afgestreept worden.

#### Afsluiten van een kleur

Een kleur afsluiten gebeurt door het onderste vakje van de kleur af te strepen. Een kleur mag pas worden afgesloten wanneer een speler al minimaal 4 vakjes in die kleur heeft afgestreept. Op het moment dat het onderste vakje van een kleur wordt afgestreept, is die kleur afgesloten en kan die kleur dobbelsteen uit het spel. Alle spelers kunnen vanaf dat moment in die kleur geen vakjes meer afstrepen.

#### Puntentelling + bonus

Het aantal punten per kleur wordt bepaald door het aantal vakjes dat in die kleur is afgestreept. Dit is terug te vinden in de scoretabel onderaan het scoreformulier. Wanneer een speler bijvoorbeeld 6 kruisjes bij paars heeft gezet, ontvangt hij hiervoor 16 punten. Naast de scores per kleur zijn er aan het eind van het spel bonuspunten te behalen. Het aantal afgestreepte vakjes in iedere rij, bepaalt de bonus die daarbij hoort. Je ontvangt een bonus wanneer je 3, 4 of 5 vakjes in dezelfde rij hebt afgestreept.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer één speler in totaal 2 gekleurde kolommen heeft afgesloten. De score wordt berekend door de scores van iedere kleur en de bonuspunten bij elkaar op te tellen. De speler met de meeste punten wint het spel.



## DOBBELSTENEN:



# BINGO DICE GAME

## (NL) INSTRUCTIES

Het bingo dobbelspel wordt gespeeld met het scoreformulier 'BINGO DICE GAME' en alle dobbelstenen: 2 witte dobbelsteen en de 5 gekleurde dobbelstenen. Iedere speler ontvangt een scoreformulier en een marker. De jongste speler mag het spel beginnen.

### SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, wordt de actieve speler genoemd. Deze speler gooit alle dobbelstenen en selecteert er 2 die hij wil noteren op het scoreformulier. De overige dobbelstenen worden met de klok mee doorgeschoven. De volgende speler mag één dobbelsteen uit de overgebleven dobbelstenen kiezen, daarna worden de overgebleven dobbelstenen weer doorgeschoven en kiest de volgende speler ook één dobbelsteen etc. De spelers zijn niet verplicht om een dobbelsteen te kiezen. Wanneer iedere speler de mogelijkheid heeft gehad om een dobbelsteen te kiezen is de beurt voorbij. Nu wordt de volgende speler met de klok mee de actieve speler en heeft hij de eerste mogelijkheid om 2 dobbelstenen te kiezen.

### OPBOUW SCOREFORMULIER

Het scoreformulier is opgebouwd uit de volgende kleuren:

#### 1) Blauw



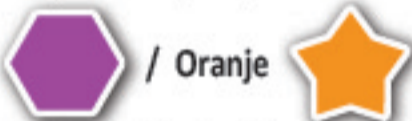
In het blauwe gedeelte vul je getallen van boven naar beneden in. Aan het invullen van de vakjes zitten voorwaarden. Bijvoorbeeld het eerste getal moet groter zijn dan het tweede getal dat je invult. De grootte van de wolk geeft dit weer. Wanneer je een getal invult in een vakje waar aan de linkerkant een pijl staat, speel je een speciale actie vrij. De score van blauw is gelijk aan de som van de ingevulde getallen.

#### 2) Geel



In het gele gedeelte vul je getallen van boven naar beneden in. Aan het invullen van de vakjes zitten geen voorwaarden. Wanneer je een getal invult in een vakje waar aan de rechterkant een pijl staat, speel je een speciale actie vrij. De score van geel bereken je door de som op te lossen. Tussen de vakjes staan plus-, min- en vermenigvuldigtekens.

#### 3) Paars / Oranje



In deze gedeeltes zet je kruisjes op een 3 x 3 'bingo' kaart. Wanneer je een kolom, rij of diagonaal hebt afgestreept, heb je een speciale actie of een bepaald aantal punten vrijgespeeld. De score van paars/oranje is afkomstig van de punten die je hebt vrijgespeeld door kolommen, rijen en diagonalen af te strepen.

#### 4) Wit / Rood



In deze gedeeltes zet je kruisjes op een 3 x 4 'bingo' kaart. Wanneer je een kolom hebt afgestreept, heb je een speciale actie of een bepaald aantal punten vrijgespeeld. De score van wit/rood is afkomstig van de punten die je hebt vrijgespeeld door kolommen af te strepen.

### SPECIALE ACTIES

Wanneer je een speciale actie vrijspeelt, moet je deze direct uitvoeren. Er zijn 3 speciale acties die je kunt vrijspelen:



Je mag op een plek naar keuze een kruisje zetten in de aangegeven kleur.



Je mag een willekeurig getal invullen in het volgende vakje van de aangegeven kleur.



Je mag óf een kruisje óf een getal naar keuze invullen in een kleur naar keuze.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler één volledige kleur gevuld heeft. De punten per kleur worden geteld en genoteerd bij de juiste kleur onderaan. Naast de 6 kleuren moet ook '3 X MIN' worden ingevuld. Hier wordt de laagste score van de 6 verschillende kleuren ingevuld en vermenigvuldigd met 3. Voorbeeld: de slechtste score van de 6 kleuren is 10 en is afkomstig van oranje, dan wordt bij '3 X MIN' het getal 30 (3 x 10) ingevuld. De scores van de 6 kleuren en '3 X MIN' worden bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel.





DADOS:



## (ES) INSTRUCCIONES

El juego de dados arco iris se juega con el marcador «RAINBOW DICE GAME» y los 5 dados de colores. Cada jugador recibe un formulario de puntuación y un marcador. El juego consta de 13 rondas y se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza la partida. El jugador que tiene turno puede lanzar los dados como máximo 3 veces. Después de cada lanzamiento, puede decidir mantener algunos de los dados separados de los demás para crear la mejor combinación de dados posible. Los dados restantes se pueden volver a lanzar. ¿Ya tienes tu combinación óptima de dados después de 1 o 2 lanzamientos? No estás obligado a volver a lanzarlos.

### PART 1

En la primera parte del formulario de puntuación «PART 1», todos los unos, dos, tres, cuatro, cinco y seis deben estar marcados con un círculo del color correcto.

#### EJEMPLO

Después de lanzar los dados tres veces, obtienes el siguiente resultado y quieres anotarlo en la fila de los doses:



Los doses de los colores morado, azul y naranja deben rodearse con un círculo y los otros doses deben tacharse.

Hay que sumar las puntuaciones de la «PART 1» por color. Si se obtienen más de 15 puntos en un color, se obtiene una bonificación de 7 puntos.

### PART 2

La segunda parte del formulario de puntuación «PART 2» se basa en el juego del póquer. En cada fila hay que rellenar las puntuaciones de todos los dados.

- 3 OF A KIND** = 3 IGUALES + 2 MÁS
- 4 OF A KIND** = 4 IGUALES + 1 MÁS
- FULL HOUSE** = 3 IGUALES + 2 IGUALES
- SMALL STREET** = 4 NÚMEROS SIGUIENTES
- LARGE STREET** = 5 NÚMEROS SIGUIENTES
- RAINBOW** = 5 IGUALES
- CHANCE** = LIBRE ELECCIÓN

#### EJEMPLO

Después de lanzar los dados tres veces obtienes lo siguiente y quieres anotarlo en '3 OF A KIND':



Los números de todos los dados deben anotarse con el color correcto. Esto significa no sólo los 3 seises, sino también el 3 por el azul y el 5 por el amarillo.

Las puntuaciones de la 'PART 2' tienen que sumarse por colores. Si obtiene más de 25 puntos en un color, obtendrá una bonificación de 7 puntos.

Si no tienes la opción de anotar tu puntuación después de tu turno, tienes que tachar una fila. Después de cada turno tienes la oportunidad de tachar una fila en lugar de anotar tu puntuación.

Para determinar qué jugador es el ganador de la partida, hay que sumar las puntuaciones totales de la 'PART 1' y la 'PART 2'. El jugador con la puntuación más alta gana la partida.



DADOS:



## (ES) INSTRUCCIONES

El juego de dados «PLAY & REPEAT» se juega con el marcador «PLAY & REPEAT» y 6 dados: 1 dado blanco y los 5 dados de colores. Cada jugador recibe una hoja de puntuación y un marcador. El jugador más joven empieza la partida.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ganar el máximo dinero posible. El dinero se puede ganar de 3 maneras diferentes:

#### 1) TACHANDO FILAS

En el formulario de puntuación hay 13 filas que se indican con números romanos del I al XIII. El primer jugador que tacha una fila completa, gana la cantidad de dinero correspondiente a la derecha. Los demás jugadores nunca podrán ganar esta cantidad de dinero y tendrán que tachar-la.

#### 2) TACHAR COLORES

Si un jugador consigue tachar todas las casillas de un color, este jugador gana una cantidad de 5 euros y rodea con un círculo esta cantidad en la parte derecha del formulario de puntuación. To-dos los demás jugadores pueden seguir alcanzando esta cantidad y no necesitan tacharla.

#### 3) TACHAR LAS MONEDAS DE EURO DE BONIFICACIÓN

Hay monedas de euro distribuidas por el formulario de puntuación. Al tachar cada moneda se obtiene una bonificación al final de la partida de la cantidad de dinero correspondiente.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que tiene el turno se llama jugador activo. Este jugador lanza todos los dados. Elige uno de ellos para tacharlo en el formulario de puntuación. Los dados restantes pasarán al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Este jugador elige un dado y pasa los dados restantes al siguiente jugador, que también elige un dado, etc. Los jugadores no están obligados a tachar ninguna casilla. Cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de elegir un dado, termina el turno. Ahora el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj pasa a ser el jugador activo.

### REGLAS IMPORTANTES

- Cada dado refleja un color y una cantidad. El dado blanco es un comodín y puede utilizarse para cualquier color de tu elección.
- Si eliges un dado, tienes que tachar ese número exacto de casillas: más o menos no está permiti-do.
- Todos los jugadores empiezan la partida en la zona 'START'. Esto significa que la primera casilla tachada debe estar conectada con la zona de 'START'. Las casillas que tocan en diagonal no deben conectarse.
- Puede tachar una casilla o un área sólo si está conectada con al menos una casilla tachada o conectada con el área 'START'.
- Todas las casillas tachadas en un turno deben estar conectadas en un color.
- No es necesario tachar un área en un turno. Por ejemplo, si un área consta de 6 casillas, no es necesario tachar un 6. También puedes decidir dividir esta área en partes.

### FIN DEL JUEGO

El juego termina si en total se tachan 3 colores diferentes. Hay que sumar la cantidad de dinero de las filas tachadas, los colores tachados y las monedas de euro de bonificación tachadas. El jugador con la mayor cantidad de dinero gana el juego.

### EJEMPLO: 2 JUGADORES (ANNA Y BART)

Anna es el jugador activo y lanza lo siguiente:



El dado naranja con el número 4 no puede ser elegido ya que se pueden tachar como máximo 2 casillas naranjas que estén conectadas con la zona «START». Anna elige el 6 amarillo. Los da-dos restantes son para Bart. Puede elegir 1 dado. Los dados restantes no pueden tachar un área completa de un color. Elige el dado azul con el número 2 y tiene que dividir el área.

#### Puntuación de Anna

III			€	X					€	€
IV			X	X	X		€			€
V				X	€					€
VI				X						€
VII	START									€
VIII										€
IX				€						€

#### Puntuación de Bart

III			€						€	€
IV							€			€
V					€					€
VI										€
VII	START			X	X					€
VIII										€
IX				€						€

Después de este turno, Bart pasa a ser el jugador activo.

Lanza lo siguiente:

Bart no puede utilizar el dado azul con el número 3 para completar su área azul. Se trata de 2 áreas separadas que no están conectadas y por lo tanto no se pueden tachar en un turno. Bart elige el dado amarillo con el número 5. De esta forma tacha la fila VII y obtiene 1 euro. Anna nunca puede alcanzar esta cantidad y necesita tachar esta cantidad en su formulario de puntuación.

Anna obtiene los dados restantes y elige el dado blanco con el número 4. Este dado puede utilizarse para cualquier color. Elige el morado. Así puede tachar la moneda de euro de bonificación. Ahora los formularios de puntuación tienen el siguiente aspecto. El juego continúa hasta que se hayan tachado 3 colores diferentes.

#### Puntuación de Anna

III		X	X	X					€	€
IV		X	X	X	X		€			€
V				X	€					€
VI				X						€
VII	START								X	€
VIII										€
IX				€						€

#### Puntuación de Bart

III			€						€	€
IV							€			€
V					€					€
VI										€
VII	START			X	X	X	X		€	€
VIII							X	X		€
IX				€				X		€

El juego continúa hasta que se hayan tachado 3 colores diferentes.





DADOS:



## (ES) INSTRUCCIONES

El juego de dados quick & tactic se juega con el formulario de puntuación 'QUICK & TACTIC' y todos los dados: 2 dados blancos y los 5 dados de colores. Cada jugador recibe un formulario de puntuación y un marcador. El jugador más joven empieza la partida.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que tiene el turno se llama jugador activo. Este jugador lanza todos los dados. Después, este jugador tiene 3 opciones:

#### A) 2 DADOS BLANCOS

La suma de estos dos dados puede tacharse con un color de su elección. En este caso los otros jugadores no tienen la oportunidad de tachar una casilla. El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

#### B) COMBINACIÓN DE 1 DADO BLANCO Y 1 DADO DE COLOR

La suma del dado blanco y el dado de color sólo puede tacharse en la columna del color correspondiente. En este caso, los dados restantes se colocarán en el centro de la mesa y los demás jugadores tendrán la oportunidad de combinar el dado blanco con un dado de color restante de su propia elección. Cada jugador también puede decidir pasar y no tachar ningún número.

#### C) PASAR

Durante tu turno activo, no estás obligado a tachar ninguna casilla de tu hoja de puntuación. Si decides pasar siendo el jugador activo, todos los dados se pondrán en el centro de la mesa. Los otros jugadores tienen ahora 3 opciones: elegir los 2 dados blancos, combinar un dado blanco y un dado de color, o pasar.

### REGLAS IMPORTANTES

#### Tachar

Las casillas deben tacharse de arriba abajo. Está permitido saltarse una o más casillas. Las casillas omitidas ya no se pueden tachar durante el juego.

#### Cerrar un color

Si la casilla de la parte inferior de un color está tachada, ese color está cerrado. Un color sólo puede cerrarse si un jugador ya tiene al menos 4 casillas tachadas en ese color. En el momento en que la casilla inferior de un color está tachada, el color está cerrado y el dado de ese color estará fuera del juego. A partir de ese momento, ningún jugador podrá tachar ninguna casilla de ese color.

#### Puntuación + bonificación

La cantidad de puntos que necesita un color es el resultado de la cantidad de casillas tachadas en un color. La cantidad de puntos correspondiente se puede encontrar en la tabla de puntuación en la parte inferior del formulario de puntuación. Por ejemplo, si un jugador ha tachado 6 casillas en la columna morada, obtendrá 16 puntos. Además de las puntuaciones de cada color, también se pueden obtener puntos extra al final de la partida. La cantidad de casillas tachadas en una fila determina la bonificación correspondiente. Se obtiene una bonificación si se tachan 3, 4 ó 5 casillas de la misma fila.

### FIN DE LA PARTIDA

El juego termina si un jugador ha cerrado 2 columnas de colores. La puntuación se calculará sumando las puntuaciones de cada color y los puntos de bonificación. El jugador con la puntuación más alta gana la partida.



2-6 PLAYERS

20 MIN



DADOS:



## (ES) INSTRUCCIONES

El juego de dados bingo se juega con el formulario de puntuación 'BINGO DICE GAME' y todos los dados: 2 dados blancos y los 5 dados de colores. Cada jugador recibe un formulario de puntuación y un marcador. El jugador más joven empieza la partida.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que tiene el turno, se llama jugador activo. Este jugador lanza todos los dados y selecciona 2 de ellos para anotarlos en el formulario de puntuación. Los dados restantes pasarán al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Este jugador elige un dado y pasa los dados restantes al siguiente jugador, que también elige un dado, etc. Los jugadores no están obligados a elegir ningún dado. Cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de elegir un dado, termina el turno. Ahora el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj pasa a ser el jugador activo y este jugador tiene la primera posibilidad de elegir 2 dados.

### ESTRUCTURA DEL FORMULARIO DE PUNTUACIÓN

El formulario de puntuación consta de los siguientes colores:

#### 1) Azul

En la parte azul los números deben rellenarse de arriba hacia abajo. Hay restricciones para rellenar las casillas. Por ejemplo, el primer número debe ser mayor que el segundo. Esto puede deducirse del tamaño de la nube. Si rellenas un número en una casilla con una flecha a la izquierda, desbloqueas una acción especial. La puntuación de azul es igual a la suma de todos los números rellenados.

#### 2) Amarillo

En el amarillo, los números deben rellenarse de arriba abajo. No hay restricciones para rellenar las casillas. Si rellenas un número en una casilla con una flecha a la derecha, desbloqueas una acción especial. La puntuación de amarillo resulta de resolver la suma. Hay signos de más, menos y multiplicación visibles entre las casillas.

#### 3) Morado / Naranja

En estas partes se tachan casillas de un cartón de bingo de 3 x 3. Si se tacha una columna, se obtiene una puntuación especial. Si tachas una columna, una fila o una diagonal, desbloqueas una acción especial o una determinada cantidad de puntos. La puntuación de morado/naranja es el resultado de los puntos que has desbloqueado al tachar columnas, filas o diagonales.

#### 4) Blanco / Rojo

En estas partes se tachan casillas de un cartón de bingo de 3 x 4. Si se tacha una columna, se gana un punto. Si tachas una columna, desbloqueas una acción especial o una determinada cantidad de puntos. La puntuación de blanco/rojo es el resultado de los puntos que has desbloqueado al tachar columnas.

### ACCIONES ESPECIALES

Si desbloqueas una acción especial, debes realizarla inmediatamente. Hay 3 acciones especiales que puedes desbloquear:



Puedes tachar una casilla de tu elección del color correspondiente.



Puedes rellenar un número de tu elección en la siguiente casilla del color correspondiente.



Puedes tachar una casilla O introducir un número del color que prefieras.

### FIN DEL JUEGO

El juego termina si un jugador ha rellenado un color por completo. Los puntos de cada color se cuentan y se anotan con el color correspondiente en la parte inferior del formulario de puntuación. Además de los 6 colores, también hay que rellenar '3 X MIN'. Hay que anotar la puntuación más baja de los 6 colores diferentes y multiplicarla por 3. Por ejemplo, si la puntuación más baja de los 6 colores es 10 y resulta del color naranja, entonces se rellenará 30 en '3 X MIN' (3 x 10). El jugador con la puntuación más alta gana el juego.



KOŚCI:



## (PL) INSTRUKCJE

Tęczowa gra w kości jest rozgrywana przy użyciu formularza punktacji 'RAINBOW DICE GAME' i 5 kolorowych kości. Każdy gracz otrzymuje formularz punktacji i znacznik. Gra składa się z 13 rund i jest rozgrywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracz, który ma kolejkę, może rzucić kostką maksymalnie 3 razy. Po każdym rzucie można zdecydować się na zachowanie niektórych kości, aby stworzyć najlepszą możliwą kombinację kości. Pozostałe kości mogą zostać rzucone ponownie. Czy po 1 lub 2 rzutach masz już optymalną kombinację kości? Nie musisz rzucać ponownie.

### PART 1

W pierwszej części formularza wyników 'PART 1' wszystkie jedynki, dwójki, trójki, czwórki, piątki i szóstki muszą być zakreślone odpowiednim kolorem.

#### PRZYKŁAD

Po trzykrotnym rzucie kostką uzyskano następujący wynik, który należy zapisać w rzędzie dwójek:



Dwójki w kolorach fioletowym, niebieskim i pomarańczowym należy zakreślić kółkiem, a pozostałe dwójki należy przekreślić.

Wyniki 'PART 1' należy zsumować według kolorów. Jeśli uzyskasz więcej niż 15 punktów w danym kolorze, otrzymasz bonus w wysokości 7 punktów.

### PART 2

Druga część formularza wyników „PART 2” opiera się na grze w pokera. W każdym rzędzie należy wpisać wyniki wszystkich kości.

- 3 OF A KIND = 3 TAKIE SAME + 2 INNE
- 4 OF A KIND = 4 TAKIE SAME + 1 INNY
- FULL HOUSE = 3 TAKIE SAME + 2 TAKIE SAME
- SMALL STREET = 4 NASTĘPUJĄCE LICZBY
- LARGE STREET = 5 KOLEJNYCH LICZB
- RAINBOW = 5 TAKICH SAMYCH LICZB
- CHANCE = WOLNY WYBÓR

#### PRZYKŁAD

Po trzykrotnym rzucie kostką otrzymujesz następujący wynik, który chcesz zapisać jako 3 OF A KIND:



Liczby na wszystkich kostkach muszą być oznaczone odpowiednim kolorem. Oznacza to nie tylko 3 szóstki, ale także 3 w kolorze niebieskim i 5 w kolorze żółtym.

Wyniki z „PART 2” należy zsumować według kolorów. Jeśli uzyskasz więcej niż 25 punktów w danym kolorze, otrzymasz bonus w wysokości 7 punktów.

Jeśli nie masz możliwości zanotowania wyniku po swojej turze, musisz przekreślić rząd. Po każdej turze gracz ma możliwość przekreślenia rzędu zamiast zapisywania wyniku.

Aby określić, który gracz jest zwycięzcą gry, należy zsumować łączne wyniki 'PART 1' i 'PART 2'. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.



KOŚCI:



## (PL) INSTRUKCJE

Gra w kości 'Play & Repeat' jest rozgrywana przy użyciu formularza punktacji 'PLAY & REPEAT' i 6 kości: 1 białej kości i 5 kolorowych kości. Każdy gracz otrzymuje formularz punktacji i znacznik. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

### CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości pieniędzy. Pieniądze można zdobyć na 3 różne sposoby:

#### 1) PRZEKREŚLANIE RZĘDÓW

Na formularzu punktacji znajduje się 13 rzędów oznaczonych cyframi rzymskimi od I do XIII. Pierwszy gracz, który skreśli cały rząd, zdobywa odpowiednią kwotę pieniędzy po prawej stronie. Pozostali gracze nigdy nie mogą zarobić tej kwoty i muszą ją skreślić.

#### 2) PRZEKREŚLANIE KOLORÓW

Jeśli graczowi uda się skreślić wszystkie pola danego koloru, zarabia on kwotę 5 € i zakreśla tę kwotę po prawej stronie formularza wyników. Pozostali gracze nadal mogą osiągnąć tę kwotę i nie muszą jej skreślać.

#### 3) ZAKREŚLANIE BONUSOWYCH MONET EURO

W formularzu wyników rozmieszczone są monety euro. Skreślenie każdej monety skutkuje bo-nusem na koniec gry w wysokości odpowiadającej jej kwoty.

### PRZEBIEG GRY

Gracz, który ma turę, nazywany jest aktywnym graczem. Gracz ten rzuca wszystkimi kośćmi. Wybiera jedną z nich do przekreślenia na formularzu wyników. Pozostałe kości zostaną przekazane kolejnemu graczowi w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz ten wybiera jedną kość i przekazuje pozostałe kości kolejnemu graczowi, który również wybiera jedną kość itd. Gracze nie muszą przekreślać żadnego pola. Gdy wszyscy gracze mieli możliwość wyboru kości, tura dobiega końca. Aktywnym graczem zostaje następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

### WAŻNE ZASADY

- Każda kość odzwierciedla kolor i kwotę. Biała kość jest jokerem i może być użyta do wyboru dowolnego koloru.
- Jeśli wybierzesz kość, musisz skreślić dokładnie tę liczbę pól: więcej lub mniej nie jest dozwolone.
- Wszyscy gracze rozpoczynają grę w obszarze 'START'. Oznacza to, że pierwsze skreślone pole musi być połączone z obszarem 'START'. Pola stykające się po przekątnej nie muszą być połączone.
- Możesz przekreślić pole lub obszar tylko wtedy, gdy jest on połączony z co najmniej jednym przekreślonym polem lub połączony z obszarem 'START'.
- Wszystkie pola przekreślone w turze muszą być połączone kolorem.
- Nie musisz przekreślać obszaru w jednej turze. Na przykład, jeśli obszar składa się z 6 pól, nie jest konieczne wyrzucenie 6. Możesz również zdecydować się na podzielenie tego obszaru na części.

### KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli w sumie 3 różne kolory zostaną całkowicie przekreślone. Należy zsumować sumę pieniędzy z przekreślonych rzędów, przekreślonych kolorów i przekreślonych bonusowych monet euro. Gracz z największą sumą pieniędzy wygrywa grę.

### PRZYKŁAD 2 GRACZY (ANNA I BART)

Anna jest aktywnym graczem i rzuca następujące monety:



Pomarańczowa kość z numerem 4 nie może zostać wybrana, ponieważ można przekreślić co najwyżej 2 pomarańczowe pola, które są połączone z obszarem „START”. Anna wybiera żółtą 6. Pozostałe kości trafiają do Barta. Może on wybrać 1 kość. Pozostałe kości nie mogą zakreślić całego pola danego koloru. Wybiera niebieską kość z numerem 2 i musi podzielić obszar.

#### Wynik Anna

III			€	X					€	€
IV			X	X	X			€		€
V				X	€					€
VI				X						€
VII	START									€
VIII										€
IX				€						€

#### Wynik Bart

III			€						€	€
IV								€		€
V					€					€
VI										€
VII	START			X	X					€
VIII										€
IX				€						€

Po tej turze Bart staje się aktywnym graczem. Rzuca następująco:

Bart nie jest w stanie użyć niebieskiej kości z numerem 3, aby uzupełnić swój niebieski obszar. Są to 2 oddzielne obszary, które nie są ze sobą połączone, więc nie można ich skreślić w jednej turze. Bart wybiera żółtą kość z numerem 5. W ten sposób przekreślił rząd VII i otrzymał 1 €. Anna nigdy nie osiągnie tej kwoty i musi ją przekreślić w swoim formularzu wyników.

#### Wynik Anna

III			X	X	X				€	€
IV			X	X	X	X		€		€
V				X	€					€
VI				X						€
VII	START								X	€
VIII										€
IX				€						€

#### Wynik Bart

III			€						€	€
IV								€		€
V					€					€
VI										€
VII	START			X	X	X	X		€	€
VIII							X	X		€
IX				€				X		€

Anna otrzymuje pozostałe kości i wybiera białą kość z numerem 4. Kość ta może być użyta dla dowolnego koloru. Wybiera kolor fioletowy. W ten sposób może skreślić bonusową monetę euro. Teraz formularze wyników wyglądają następująco.

Gra jest kontynuowana do momentu skreślenia w sumie 3 różnych kolorów.





KOŚCI:



## (PL) INSTRUKCJE

Gra w kości QUICK & TACTIC jest rozgrywana przy użyciu formularza punktacji 'QUICK & TACTIC' i wszystkich kości: 2 białych kości i 5 kolorowych kości. Każdy gracz otrzymuje formularz punktacji i znacznik. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

### PRZEBIEG GRY

Gracz, który ma turę, nazywany jest aktywnym graczem. Gracz ten rzuca wszystkimi kośćmi. Następnie gracz ten ma 3 opcje:

#### A) 2 BIAŁE KOŚCI

Suma tych dwóch kości może zostać przekreślona na wybrany przez gracza kolor. W tym przypadku pozostali gracze nie mają możliwości przekreślenia pola. Kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

#### B) POŁĄCZENIE 1 BIAŁEJ KOŚCI I 1 KOLOROWEJ KOŚCI

Suma białej i kolorowej kości może zostać przekreślona tylko w kolumnie odpowiedniego ko-loru. W takim przypadku pozostałe kości zostaną umieszczone na środku stołu, a pozostali gracze mają możliwość połączenia białej kości z pozostałą kolorową kością według własnego wyboru. Każdy z graczy może również zdecydować się spasować i nie przekreślać żadnej liczby.

#### C) PAS

Podczas swojej aktywnej tury gracz nie jest zobowiązany do przekreślania żadnego pola na swoim formularzu punktacji. Jeśli zdecydujesz się spasować, będąc aktywnym graczem, wszystkie kości zostaną umieszczone na środku stołu. Pozostali gracze mają teraz 3 opcje: wybrać 2 białe kości, połączyć jedną białą i jedną kolorową kość lub spasować.

### WAŻNE ZASADY

#### Przekreślanie

Pola należy przekreślać od góry do dołu. Dozwolone jest pominięcie jednego lub więcej pól. Pominiętych pól nie można już przekreślać podczas gry.

#### Zamykanie koloru

Jeśli pole na dole koloru jest przekreślone, kolor ten jest zamknięty. Kolor może zostać zamknięty tylko wtedy, gdy gracz ma już co najmniej 4 przekreślone pola w tym kolorze. W momencie przekreślenia dolnego pola danego koloru, kolor ten zostaje zamknięty, a kość tego koloru odpada z gry. Od tego momentu wszyscy gracze nie mogą skreślać żadnych pól w tym kolorze.

#### Punktacja + premia

Ilość punktów w danym kolorze wynika z ilości pól, które zostały przekreślone w danym ko-lorze. Odpowiednią liczbę punktów można znaleźć w tabeli wyników na dole formularza wyników. Na przykład, jeśli gracz skreślił 6 pól w fioletowej kolumnie, otrzyma 16 punktów. Oprócz punktów za każdy kolor, na koniec gry można również uzyskać punkty bonusowe. Liczba przekreślonych pól w rzędzie określa odpowiednią premię. Premię uzyskuje się za prze-kreślenie 3, 4 lub 5 pól w tym samym rzędzie.

### KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zamknie 2 kolorowe kolumny. Wynik zostanie obliczony poprzez zsumowanie wyników każdego koloru i punktów bonusowych. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.





kości:



## (PL) INSTRUKCJE

Gra w bingo jest rozgrywana przy użyciu formularza wyników 'BINGO DICE GAME' i wszystkich kości: 2 białych kości i 5 kolorowych kości. Każdy gracz otrzymuje formularz punktacji i znacznik. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

### PRZEBIEG GRY

Gracz, który ma kolejną, nazywany jest aktywnym graczem. Gracz ten rzuca wszystkimi kośćmi i wybiera 2 z nich do odnotowania w formularzu wyników. Pozostałe kości są przekazywane kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz ten wybiera jedną kość i przekazuje pozostałe kości kolejnemu graczowi, który również wybiera jedną kość itd. Gracze nie są zobowiązani do wyboru żadnej kości. Gdy wszyscy gracze mieli możliwość wyboru kości, tura dobiega końca. Teraz następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara staje się aktywnym graczem i jako pierwszy ma możliwość wyboru 2 kości.

### STRUKTURA FORMULARZA PUNKTACJI

Formularz punktacji składa się z następujących kolorów:

#### 1) Niebieski



W części niebieskiej numery należy wypełniać od góry do dołu. Istnieją ograniczenia dotyczące wypełniania pól. Na przykład pierwsza liczba musi być większa niż druga. Można to wywnioskować z rozmiaru chmury. Jeśli wypełnisz liczbę w polu ze strzałką po lewej stronie, odblokujesz specjalną akcję. Wynik niebieskiego jest równy sumie wszystkich wypełnionych liczb.

#### 2) Żółty



W żółtej części liczby należy wpisywać od góry do dołu. Nie ma żadnych ograniczeń w wypełnianiu pól. Jeśli wypełnisz liczbę w polu ze strzałką po prawej stronie, odblokujesz specjalną akcję. Wynik w kolorze żółtym wynika z rozwiązania sumy. Pomiędzy polami widoczne są znaki plus, minus i mnożenia.

#### 3) Fioletowy



/ Pomarańczowy



W tych częściach przekreślasz pola na karcie 'bingo' 3 x 3. Jeśli przekreślisz kolumnę, wiersz lub przekątną, odblokujesz specjalną akcję lub określoną liczbę punktów. Wynik w kolorze fioletowym/pomarańczowym wynika z punktów odblokowanych za przekreślenie kolumn, rzędów lub przekątnych.

#### 4) Białe



/ Czerwony



W tych częściach skreślasz pola na karcie 3 x 4 'bingo'. Jeśli skreślisz kolumnę, odblokujesz specjalną akcję lub określoną liczbę punktów. Wynik białego/czerwonego wynika z punktów, które odblokowałeś, przekreślając kolumny.

### AKCJE SPECJALNE

Jeśli odblokujesz akcję specjalną, musisz ją natychmiast wykonać. Istnieją 3 akcje specjalne, które można odblokować:



Możesz przekreślić wybrane przez siebie pole w odpowiednim kolorze.



Możesz wpisać wybraną przez siebie liczbę w następnym polu w odpowiednim kolorze.



Możesz przekreślić pole LUB wpisać liczbę w wybranym przez siebie kolorze.

### KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracz całkowicie wypełni jeden kolor. Punkty każdego koloru są zliczane i zapisywane przy odpowiednim kolorze na dole formularza wyników. Oprócz 6 kolorów należy również wypełnić pole '3 X MIN'. Najniższy wynik z 6 różnych kolorów należy zanotować i pomnożyć przez 3. Na przykład, jeśli najniższy wynik z 6 kolorów wynosi 10 i wynika z koloru pomarańczowego, wówczas 30 zostanie wypełnione jako '3 X MIN' (3 x 10). Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.







KOSTKY:



## (CZ) NÁVOD

Hra s duhovými kostkami se hraje s formulářem 'RAINBOW DICE GAME' a 5 barevnými kostkami. Každý hráč dostane bodovací formulář a značku. Hra se skládá ze 13 kol a hraje se po směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, může kostkou hodit nejvýše třikrát. Po každém hodu se může rozhodnout, že si některé kostky nechá odděleně od ostatních, aby vytvořil co nejlepší kombinaci kostek. Zbýlými kostkami lze házet znovu. Máte již po 1 nebo 2 hodech optimální kombinaci kostek? Nejste povinni házet znovu.

### PART 1

V první části výsledkového formuláře 'PART 1' je třeba zakroužkovat všechny jedničky, dvojky, trojky, čtyřky, pětky a šestky správnou barvou.

#### PŘÍKLAD

Po trojím hodu kostkou získáte následující výsledek a chcete jej zaznamenat u řádku dvojek:



Dvojky fialové, modré a oranžové barvy je třeba zakroužkovat a ostatní dvojky přeškrtnout.

Výsledky 'PART 1' je třeba sečíst podle barev. Pokud získáte v některé barvě více než 15 bodů, získáte bonus 7 bodů.

### PART 2

Druhá část bodovacího formuláře 'PART 2' je založena na hře poker. V každém řádku je třeba vyplnit skóre všech kostek.

3 OF A KIND	= 3 STEJNÉ + 2 JINÉ
4 OF A KIND	= 4 STEJNÝCH + 1 OSTATNÍCH
FULL HOUSE	= 3 STEJNÉ + 2 STEJNÉ.
SMALL STREET	= 4 NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA
LARGE STREET	= 5 NÁSLEDUJÍCÍCH ČÍSEL
RAINBOW	= 5 STEJNÝCH ČÍSEL
CHANCE	= SVOBODNÁ VOLBA

#### PŘÍKLAD

Po třech hodech kostkou vám vyjde následující výsledek, který si poznamenejte na '3 OF A KIND':



Čísla na všech kostkách je třeba zaznamenat správnou barvou. To znamená nejen 3 šestky, ale také 3 modrou barvou a 5 žlutou barvou.

Výsledky 'PART 2' je třeba sečíst podle barev. Pokud získáte více než 25 bodů v jedné barvě, získáte bonus 7 bodů.

Pokud nemáte možnost po svém tahu zaznamenat své skóre, musíte řádek přeškrtnout. Po každém tahu máte možnost místo zaznamenání svého skóre řádek přeškrtnout.

Abyste bylo možné určit, který hráč je vítězem hry, je třeba sečíst celkové skóre 'PART 1' a 'PART 2'. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává hru.

KOSTKY:



## (CZ) POKYNY

Kostková hra Play & Repeat se hraje s výsledkovým formulářem 'PLAY & REPEAT' a 6 kostkami: 1 bílou kostkou a 5 barevnými kostkami. Každý hráč dostane bodovací formulář a značku. Hru začíná nejmladší hráč.

### CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce peněz. Peníze lze získat 3 různými způsoby:

#### 1) VYŠKRTNUTÍM ŘÁDKŮ

Na výsledkovém formuláři je 13 řádků, které jsou označeny římskými číslicemi I - XIII. Hráč, který jako první přeškrtně celý řádek, získá odpovídající částku peněz vpravo. Ostatní hráči tuto částku nikdy nemohou získat a musí ji přeškrtnout.

#### 2) ŠKRTÁNÍ BAREV

Pokud se hráči podaří přeškrtnout všechna políčka dané barvy, získá tento hráč částku 5 € a zakroužkuje tuto částku na pravé straně výsledkového formuláře. Všichni ostatní hráči na tuto částku stále mohou dosáhnout a nemusí ji škrtnat.

#### 3) PŘEŠKRTNUTÍ BONUSOVÝCH EUROMINCÍ

Po celém výsledkovém formuláři jsou rozmístěny euromince. Přeškrtnutím každé mince získáte na konci hry bonus v odpovídající výši.

### PRŮBĚH HRY

Hráč, který je na tahu, se nazývá aktivní hráč. Tento hráč hází všemi kostkami. Vybere si jednu z nich, kterou přeškrtně na výsledkovém formuláři. Zbývající kostky předá dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Tento hráč si vybere jednu kostku a předá zbývající kostky dalšímu hráči, který si také vybere jednu kostku atd. Hráči nejsou povinni přeškrtnout žádné políčko. Jakmile měli všichni hráči možnost vybrat si kostku, tah končí. Nyní se aktivním hráčem stává další hráč ve směru hodinových ručiček.

### DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- Každá kostka odráží barvu a částku. Bílá kostka je žolík a lze ji použít pro libovolnou barvu dle vlastního výběru.
- Pokud si vyberete kostku, musíte zaškrtnout přesně tento počet políček: více nebo méně není dovoleno.
- Všichni hráči začínají hru v oblasti 'START'. To znamená, že první přeškrtnuté políčko musí být spojeno s oblastí 'START'. Políčka, která se dotýkají diagonálně, se k propojení nevyžadují.
- Přeškrtnout políčko nebo oblast je povoleno pouze tehdy, pokud je spojeno s alespoň jedním přeškrtnutým políčkem nebo je spojeno s oblastí 'START'.
- Všechna políčka, která jsou v jednom tahu přeškrtnuta, musí být barevně propojena.
- Hra končí, pokud jsou celkem zcela vyškrtnuty 3 různé barvy. Peněžní částky vyškrtnutých řádků, vyškrtnutých barev a vyškrtnutých bonusových euromincí je třeba sečíst. Hráč s nejvyšší částkou peněz vyhrává hru.

### END OF THE GAME

The game ends if in total 3 different colours are completely crossed out. The amount of money of the crossed out rows, crossed out colours, and crossed out bonus Euro coins need to be summed. The player with the highest amount of money wins the game.

### PŘÍKLAD 2 HRÁČI (ANNA A BART)

Anna je aktivním hráčem a hází následujícím způsobem:



Oranžovou kostku s číslem 4 nelze vybrat, protože lze přeškrtnout nejvýše 2 oranžová políčka, která jsou spojena s oblastí „START“. Anna si vybere žlutou kostku 6. Zbývající kostky připadne Bartovi. Ten si může vybrat 1 kostku. Zbývající kostky nemohou přeškrtnout celou oblast nějaké barvy. Vybere si modrou kostku s číslem 2 a musí rozdělit oblast.

Výsledek: Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Výsledek v podobě Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Po tomto tahu se aktivním hráčem stává Bart.

Hází následujícími kostkami:



Výsledek: Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Výsledek v podobě Bart

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Bart nemůže použít modrou kostku s číslem 3 k dokončení své modré oblasti. Jedná se o 2 sa-mostatné oblasti, které nejsou propojeny, a proto je nelze vyškrtnout v jednom tahu. Bart si vybere žlutou kostku s číslem 5. Tímto způsobem vyškrtnul řádek VII a získal 1 €. Anna na tuto částku nikdy nedosáhne a musí ji vyškrtnout na svém výsledkovém formuláři.

Anna získá zbývající kostky a vybere si bílou kostku s číslem 4. Tato kostka může být použita pro libovolnou barvu. Vybere si fialovou. Tímto způsobem může vyškrtnout bonusovou euro-minci. Nyní vypadají výsledkové formuláře následovně.

Hra pokračuje, dokud nejsou vyškrtnuty celkem 3 různé barvy.





KOSTKY:



## (CZ) POKYNY

Hra s kostkami Quick & Tactic se hraje s bodovací formou 'QUICK & TACTIC' a se všemi kostkami: 2 bílými kostkami a 5 barevnými kostkami. Každý hráč dostane bodovací formulář a značku. Hru začíná nejmladší hráč.

### PRŮBĚH HRY

Hráč, který je na tahu, se nazývá aktivní hráč. Tento hráč hází všemi kostkami. Poté má tento hráč 3 možnosti:

#### A) 2 BÍLÉ KOSTKY

Součet těchto dvou kostek lze přeškrtnout na barvu dle vlastního výběru. V tomto případě nemají ostatní hráči možnost škrtnat políčko. Na řadu přichází další hráč ve směru hodinových ručiček.

#### B) KOMBINACE 1 BÍLÉ KOSTKY A 1 BAREVNÉ KOSTKY

Součet bílé kostky a barevné kostky lze přeškrtnout pouze ve sloupci příslušné barvy. V tomto případě se zbývající kostky položí doprostřed stolu a ostatní hráči mají možnost kombinovat bílou kostku se zbývající barevnou kostkou podle vlastního výběru. Každý z hráčů se také může rozhodnout, že kostku vynechá a žádné číslo nevyškrtně.

#### C) PŘIHRÁVKA

Během svého aktivního tahu nejste povinni přeškrtnout žádné políčko na svém výsledkovém formuláři. Pokud se rozhodnete pasovat v době, kdy jste aktivním hráčem, všechny kostky se položí doprostřed stolu. Ostatní hráči mají nyní 3 možnosti: vybrat si pro 2 bílé kostky, zkombinovat jednu bílou a jednu barevnou kostku, nebo pasovat.

### DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

#### Vyškrtnutí

Políčka je třeba škrtnat odshora dolů. Je povoleno vynechat jedno nebo více políček. Vynechaná políčka již nelze během hry přeškrtnout.

#### Uzavření barvy

Pokud je políčko ve spodní části barvy přeškrtnuto, je tato barva uzavřena. Barvu lze uzavřít pouze tehdy, pokud již hráč v této barvě přeškrtnl alespoň 4 políčka. V okamžiku, kdy je spodní políčko barvy přeškrtnuto, je barva uzavřena a kostka této barvy vypadne ze hry. Od tohoto okamžiku již všichni hráči nemohou v této barvě škrtnat žádná políčka.

#### Bodování + bonus

Počet bodů, které daná barva potřebuje, vyplývá z počtu políček, která jsou v dané barvě přeškrtnuta. Odpovídající počet bodů naleznete v tabulce skóre ve spodní části formuláře. Například pokud hráč přeškrtnl 6 políček ve fialovém sloupci, je výsledkem 16 bodů. Kromě bodů za jednotlivé barvy lze na konci hry získat také bonusové body. Počet políček, která jsou přeškrtnuta v řadě, určuje příslušný bonus. Bonus získáte, pokud jsou přeškrtnuta 3, 4 nebo 5 políček ve stejné řadě.

### KONEC HRY

Hra končí, pokud jeden z hráčů uzavřel 2 barevné sloupce. Skóre se vypočítá součtem bodů za jednotlivé barvy a bonusových bodů. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává hru.





KOSTKY:



## (CZ) POKYNY

Kostková hra bingo se hraje s formulářem pro skóre 'BINGO DICE GAME' a se všemi kostkami: 2 bílými kostkami a 5 barevnými kostkami. Každý hráč dostane bodovací formulář a značku. Hru začíná nejmladší hráč.

### PRŮBĚH HRY

Hráč, který je na tahu, se nazývá aktivní hráč. Tento hráč hodí všemi kostkami a vybere 2 z nich, které zaznamená do formuláře pro skóre. Zbývající kostky předá dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Tento hráč si vybere jednu kostku a zbývající kostky předá dalšímu hráči, který si také vybere jednu kostku atd. Hráči nejsou povinni vybrat si žádnou kostku. Jakmile měli všichni hráči možnost vybrat si kostku, tah končí. Nyní se aktivním hráčem stává další hráč ve směru hodinových ručiček, který má jako první možnost vybrat si 2 kostky.

### STRUKTURA VÝSLEDKOVÉHO FORMULÁŘE

Výsledkový formulář se skládá z následujících barev:

#### 1) Modrá barva



V modré části je třeba vyplnit čísla shora dolů. Pro vyplňování políček platí určitá omezení. Například první číslo musí být větší než druhé číslo. To lze odvodit z velikosti mraku. Pokud vyplníte číslo v políčku se šipkou vlevo, odemknete speciální akci. Skóre modré barvy se rovná součtu všech vyplněných čísel.

#### 2) Žlutá barva



Ve žluté části je třeba vyplňovat čísla shora dolů. Pro vyplňování políček neexistují žádná omezení. Pokud vyplníte číslo v políčku se šipkou vpravo, odemknete speciální akci. Skóre žluté barvy vyplývá z vyřešení součtu. Mezi políčky jsou viditelná znaménka plus, mínus a násobení.

#### 3) Fialová



/ Oranžová



V těchto částech škrtnete políčka na 'bingo' kartě 3 x 3. Pokud přeškrtnete sloupec, řádek nebo úhlopříčku, odemknete si speciální akci nebo určitý počet bodů. Skóre fialové/oranžové barvy je výsledkem bodů, které jste odemkli za přeškrtnutí sloupců, řádků nebo úhlopříček.

#### 4) Bílá



/ červená



V těchto částech křížkujete políčka na 'bingo' kartě 3 x 4 políčka. Pokud přeškrtnete sloupec, odemknete si speciální akci nebo určitý počet bodů. Skóre bílé/červené barvy vyplývá z bodů, které jste odemkli vyškrtnutím sloupců.

### SPECIÁLNÍ AKCE

Pokud si odemknete speciální akci, musíte tuto akci provést okamžitě. Existují 3 speciální akce, které můžete odemknout:



Můžete přeškrtnout políčko podle vlastního výběru v příslušné barvě.



Můžete vyplnit číslo podle vlastního výběru v dalším políčku v odpovídající barvě.



Můžete buď přeškrtnout políčko, NEBO vyplnit číslo podle vlastního výběru v odpovídající barvě.

### KONEC HRY

Hra končí, pokud hráč zcela vyplní jednu barvu. Body jednotlivých barev se spočítají a zaznamenají podle příslušné barvy ve spodní části výsledkového formuláře. Kromě 6 barev je třeba vyplnit také '3 X MIN'. Je třeba zaznamenat nejnižší počet bodů ze 6 různých barev a vynásobit je číslem 3. Například pokud je nejnižší počet bodů ze 6 barev 10 a vyplývá z oranžové barvy, pak se vyplní 30 bodů v položce '3 X MIN' (3 x 10). Hráč s nejvyšším skóre vyhrává hru.



ZARURI:



## (RO) INSTRUCȚIUNI

Jocul de zaruri curcubeu se joacă cu formularul de scor „RAINBOW DICE GAME” și cu zarurile de 5 culori. Fiecare jucător primește un formular de scor și un marker. Jocul constă în 13 runde și se joacă în sensul acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe jocul. Jucătorul care are rândul poate arunca zarurile de cel mult 3 ori. După fiecare aruncare, puteți decide să păstrați o parte din zaruri separat de celelalte pentru a crea cea mai bună combinație posibilă de zaruri. Zarurile rămase pot fi aruncate din nou. Aveți deja combinația optimă de zaruri după 1 sau 2 aruncări? Nu sunteți obligat să aruncați din nou.

### PART 1

În prima parte a formularului de punctaj ‘PART 1’, toate numerele unu, doi, trei, patru, cinci și șase trebuie încercuite în culoarea corectă.

#### EXEMPLU

După ce aruncați zarurile de trei ori, obțineți următorul rezultat și doriți să îl notați la rândul celor doi:



Cei doi de culorile violet, albastru și portocaliu trebuie încercuiți, iar ceilalți doi trebuie să fie tăiați.

Punctajele din ‘PART 1’ trebuie însumate în funcție de culoare. Dacă obțineți mai mult de 15 puncte la o culoare, obțineți un bonus de 7 puncte.

### PART 2

A doua parte a formularului de punctaj ‘PART 2’ se bazează pe jocul de poker. În fiecare rând trebuie completate scorurile tuturor zarurilor.

3 OF A KIND	= 3 DE ACELAȘI FEL + ALTE 2
4 OF A KIND	= 4 DE ACELAȘI FEL + 1 ALTCEVA
FULL HOUSE	= 3 NUMERE IDENTICE + 2 NUMERE IDENTICE
SMALL STREET	= 4 NUMERE URMĂTOARE
LARGE STREET	= 5 NUMERE URMĂTOARE
RAINBOW	= 5 NUMERE IDENTICE
CHANCE	= ALEGERE LIBERĂ

#### EXEMPLU

După ce aruncați zarurile de trei ori, obțineți următorul rezultat și doriți să notați acest lucru la ‘3 OF A KIND’:



Numerele de pe toate zarurile trebuie să fie notate cu culoarea potrivită. Acest lucru înseamnă nu numai cele 3 șesuri, ci și cele 3 de culoare albastră și cele 5 de culoare galbenă.

Punctajele din ‘PART 2’ trebuie însumate în funcție de culoare. Dacă obțineți mai mult de 25 de puncte la o culoare, obțineți un bonus de 7 puncte.

Dacă nu aveți opțiunea de a vă nota scorul după rândul dumneavoastră, trebuie să tăiați un rând. După fiecare tură aveți posibilitatea de a tăia un rând în loc să vă notați scorul.

Pentru a determina care jucător este câștigătorul jocului, scorurile totale din ‘PART 1’ și ‘PART 2’ trebuie însumate. Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă jocul.



## ZARURI:



## (RO) INSTRUCIUNI

Jocul de zaruri Play & Repeat se joacă cu formularul de scor 'PLAY & REPEAT' și 6 zaruri: 1 zar alb și cele 5 zaruri colorate. Fiecare jucător primește un formular de scor și un marker. Cel mai tânăr jucător începe jocul.

### SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este să câștigi cât mai mulți bani. Bani pot fi câștigați în 3 moduri diferite:

#### 1) TĂIEREA RÂNDURILOR

Pe formularul de scor există 13 rânduri care sunt notate cu cifrele romane I - XIII. Primul jucător care bifează un rând întreg, câștigă suma de bani corespunzătoare din dreapta. Ceilalți jucători nu pot câștiga niciodată această sumă de bani și trebuie să o bareze.

#### 2) TĂIEREA CULORILOR

Dacă un jucător reușește să bifeze toate căsuțele unei culori, acest jucător câștigă o sumă de 5 € și încercuiește această sumă în partea dreaptă a formularului de scor. Toți ceilalți jucători pot atinge în continuare această sumă și nu trebuie să o bifeze.

#### 3) TĂIEREA MONEDELOR EURO BONUS

Există monede euro distribuite pe formularul de scor. Tăierea fiecărei monede duce la un bonus la sfârșitul jocului de suma de bani corespunzătoare.

### RUNDA DE JOC

Jucătorul care are rândul este numit jucător activ. Acest jucător aruncă toate zarurile. El alege unul dintre ele pentru a-l bifa pe formularul de scor. Zarurile rămase vor fi transmise următorului jucător în sensul acelor de ceasornic. Acest jucător alege un zar și pasează zarurile rămase următorului jucător care, de asemenea, alege un zar etc. Jucătorii nu sunt obligați să bifeze nicio căsuță. Atunci când toți jucătorii au avut ocazia să aleagă un zar, rândul se încheie. Următorul jucător în sensul acelor de ceasornic devine jucătorul activ.

### REGULI IMPORTANTE

- Fiecare zar reflectă o culoare și o sumă. Zarul alb este un joker și poate fi folosit pentru orice culoare la alegere.
- Dacă alegeți un zar, trebuie să bifați exact acel număr de căsuțe: mai mult sau mai puțin nu este permis.
- Toți jucătorii încep jocul în zona 'START'. Aceasta înseamnă că prima căsuță care este barată trebuie să fie conectată cu zona 'START'. Cutiile care intră în contact pe diagonală nu trebuie să fie conectate.
- Aveți voie să tăiați o casetă sau o zonă numai dacă aceasta este conectată cu cel puțin o casetă tăiată sau conectată cu zona 'START'.
- Toate casetele care sunt barate într-o tură trebuie să fie conectate într-o culoare.
- Nu este necesar să bifați o zonă într-o singură tură. De exemplu, dacă o zonă este formată din 6 cutii, nu este necesar să arunci un 6. De asemenea, poți decide să împarți această zonă în părți.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie dacă în total 3 culori diferite sunt complet tăiate. Trebuie însumate sumele de bani din rândurile tăiate, culorile tăiate și monedele euro bonus tăiate. Jucătorul cu cea mai mare sumă de bani câștigă jocul.

### EXEMPLU 2 JUCĂTORI (ANNA & BART)

Anna este jucătorul activ și aruncă următoarele:

Zarurile portocalii cu numărul 4 nu pot fi alese deoarece puteți tăia cel mult 2 căsuțe portocalii care sunt legate de zona 'START'. Anna alege galbenul 6. Zarurile rămase merg la Bart. El poate alege 1 zar. Zarurile rămase nu pot tăia o zonă întreagă a unei culori. El alege zarul albastru cu numărul 2 și trebuie să împartă zona.

#### Punctaj pentru Anna

III				X					
IV			X	X	X				
V				X					
VI				X					
VII	START								
VIII									
IX									

#### Punctaj Bart

III									
IV									
V									
VI									
VII	START			X	X				
VIII									
IX									

După această tură, Bart devine jucătorul activ.

El aruncă următoarele:

Bart nu poate folosi zarul albastru cu numărul 3 pentru a-și completa zona albastră. Acestea sunt 2 zone separate care nu sunt conectate și, prin urmare, acestea nu pot fi tăiate într-o singură tură. Bart alege zarul galben cu numărul 5. În acest fel, a bifat rândul VII și a obținut 1 €. Anna nu poate atinge niciodată această sumă și trebuie să o bifeze pe formularul de scor.

Anna obține zarurile rămase și alege zarul alb cu numărul 4. Acest zar poate fi folosit pentru orice culoare. Ea alege mov. În acest fel, ea poate tăia moneda de euro bonus. Acum formele de scor arată după cum urmează.

#### Punctaj pentru Anna

III			X	X	X				
IV	X	X	X	X	X				
V				X					
VI				X					
VII	START							X	
VIII									
IX									

#### Punctaj Bart

III									
IV									
V									
VI									
VII	START			X	X	X	X		
VIII							X	X	
IX							X		

Jocul continuă până când în total au fost tăiate 3 culori diferite.



ZARURI:



## (RO) INSTRUCȚIUNI

Jocul de zaruri Quick & Tactic se joacă cu formularul de scor 'QUICK & TACTIC' și cu toate zarurile: 2 zaruri albe și 5 zaruri colorate. Fiecare jucător primește un formular de scor și un marker. Cel mai tânăr jucător începe jocul.

### DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jucătorul care are rândul este numit jucător activ. Acest jucător aruncă toate zarurile. După aceea, acest jucător are 3 opțiuni:

#### A) 2 ZARURI ALBE

Suma acestor două zaruri poate fi barată la o culoare la alegere. În acest caz, ceilalți jucători nu au posibilitatea de a bifa o căsuță. Rândul trece la următorul jucător în sensul acelor de cea-sornic.

#### B) COMBINAȚIA DINTRE 1 ZAR ALB ȘI 1 ZAR COLORAT

Suma dintre zarul alb și zarul colorat poate fi barată doar în coloana culorii corespunzătoare. În acest caz, zarurile rămase vor fi așezate în mijlocul mesei, iar ceilalți jucători au posibilitatea de a combina zarul alb cu un zar colorat rămas la alegerea lor. De asemenea, fiecare jucător poate decide să treacă și să nu bareze niciun număr.

#### C) PAS

În timpul turei dumneavoastră active, nu sunteți obligat să bifați nicio căsuță de pe formularul de scor. Dacă decideți să treceți în timp ce sunteți jucător activ, toate zarurile vor fi puse în mijlocul mesei. Ceilalți jucători au acum 3 opțiuni: să aleagă pentru cele 2 zaruri albe, să combine un zar alb și un zar colorat sau să treacă.

### REGULI IMPORTANTE

#### Tăierea

Casetele trebuie tăiate de sus în jos. Este permisă să se sară peste una sau mai multe casete. Casetele sărite nu mai pot fi tăiate în timpul jocului.

#### Închiderea unei culori

Dacă căsuța din partea de jos a unei culori este barată, culoarea respectivă este închisă. O culoare poate fi închisă numai dacă un jucător are deja cel puțin 4 căsuțe tăiate în această culoare. În momentul în care căsuța de jos a unei culori este barată, culoarea este închisă, iar zarurile din culoarea respectivă vor fi scoase din joc. Din acel moment, toți jucătorii nu mai pot tăia nicio căsuță din acea culoare.

#### Punctaj + bonus

Numărul de puncte necesare pentru o culoare rezultă din numărul de căsuțe care sunt barate într-o culoare. Suma corespunzătoare de puncte poate fi găsită în tabelul de scoruri din partea de jos a formularului de scoruri. De exemplu, dacă un jucător a tăiat 6 căsuțe din coloana violet, rezultă 16 puncte. În plus față de scorurile pentru fiecare culoare, la sfârșitul jocului se pot obține și puncte bonus. Numărul de căsuțe care sunt tăiate pe un rând determină bonusul corespunzător. Obțineți un bonus dacă sunt tăiate 3, 4 sau 5 căsuțe din același rând.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie dacă un jucător a închis 2 coloane colorate. Scorul va fi calculat prin însumarea scorurilor fiecărei culori și a punctelor bonus. Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă jocul.



2-6 PLAYERS

20 MIN



ZARURI:



## (RO) INSTRUCȚIUNI

Jocul de zaruri bingo se joacă cu formularul de scor 'BINGO DICE GAME' și cu toate zarurile: 2 zaruri albe și cele 5 zaruri colorate. Fiecare jucător primește un formular de scor și un marker. Cel mai tânăr jucător începe jocul.

### DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jucătorul care are rândul, se numește jucătorul activ. Acest jucător aruncă toate zarurile și se-lectează 2 dintre ele pentru a le nota pe formularul de scor. Zarurile rămase vor fi transmise următorului jucător în sensul acelor de ceasornic. Acest jucător alege un zar și pasează zarurile rămase următorului jucător care, de asemenea, alege un zar etc. Jucătorii nu sunt obligați să aleagă niciun zar. Atunci când toți jucătorii au avut ocazia să aleagă un zar, rândul se încheie. Acum, următorul jucător în sensul acelor de ceasornic devine jucător activ și acest jucător are prima posibilitate de a alege 2 zaruri.

### STRUCTURA FORMULARULUI DE SCOR

Formularul de scor este format din următoarele culori:

#### 1) Albastru



În partea albastră numerele trebuie completate de sus în jos. Există restricții la completarea căsuțelor. De exemplu, primul număr trebuie să fie mai mare decât al doilea număr. Acest lucru poate fi dedus din dimensiunea norului. Dacă completați un număr într-o casetă cu o săgeată în stânga, deblocați o acțiune specială. Scorul de albastru este egal cu suma tuturor numerelor completate.

#### 2) Galben



În galben, numerele pieselor trebuie completate de sus în jos. Nu există restricții la completarea căsuțelor. Dacă completați un număr într-o căsuță cu o săgeată pe dreapta, deblocați o acțiune specială. Scorul de galben rezultă din rezolvarea sumei. Există semne de plus, minus și înmulțire vizibile între casete.

#### 3) Violet / Portocaliu



/



În aceste părți barezi căsuțele de pe o carte 'bingo' de 3 x 3. Dacă bifați o coloană, un rând sau o diagonală, deblocați o acțiune specială sau o anumită cantitate de puncte. Scorul de violet / portocaliu rezultă din punctele pe care le-ați deblocat prin bararea coloanelor, rândurilor sau diagonalelor.

#### 4) Alb / Roșu



/



În aceste părți barezi căsuțele de pe o carte 'bingo' de 3 x 4. Dacă bifați o coloană, deblocați o acțiune specială sau o anumită cantitate de puncte. Punctajul din alb/roșu rezultă din punctele pe care le-ați deblocat prin bararea coloanelor.

### ACȚIUNI SPECIALE

Dacă deblocați o acțiune specială, trebuie să efectuați această acțiune imediat. Există 3 acțiuni speciale pe care le puteți debloca:



Puteți bifa o căsuță la alegerea dvs. în culoarea corespunzătoare.



Puteți completa un număr la alegere în căsuța următoare în culoarea corespunzătoare.



Puteți fie să bifați o căsuță, fie să completați un număr în culoarea la alegere.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie dacă un jucător a umplut complet o culoare. Punctele fiecărei culori sunt numărate și notate prin culoarea corespunzătoare în partea de jos a formularului de scor. În plus față de cele 6 culori, trebuie completat și '3 X MIN'. Cel mai mic punctaj din cele 6 culori diferite trebuie notat și înmulțit cu 3. De exemplu, dacă cel mai mic punctaj din cele 6 culori este 10 și rezultă din culoarea portocalie, atunci 30 va fi completat la '3 X MIN' (3 x 10). Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă jocul.





KOCKY:



## (SK) INŠTRUKCIE

Dúhová hra s kockami sa hrá s formulárom 'RAINBOW DICE GAME' a 5 farebnými kockami. Každý hráč dostane skórovací formulár a značku. Hra pozostáva z 13 kôl a hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč. Hráč, ktorý je na rade, môže hodiť kockou najviac 3-krát. Po každom hode sa môžete rozhodnúť, že si niektoré kocky necháte oddelene od ostatných, aby ste vytvorili čo najlepšiu kombináciu kociek. Zvyšnými kockami sa môže hádzať znova. Máte už po 1 alebo 2 hodoch optimálnu kombináciu kociek? Nie ste povinní hádzať znova.

### PART 1

V prvej časti výsledkového formulára 'PART 1' musia byť všetky jednotky, dvojky, trojky, štvorky, päťky a šesťky zakrúžkované správnou farbou.

#### PRÍKLAD

Po trojnásobnom hode kockou dostanete nasledujúci výsledok a chcete ho zaznamenať v riadku dvojok:



Dvojky fialovej, modrej a oranžovej farby je potrebné zakrúžkovať a ostatné dvojky prečiarknuť.

Výsledky 'PART 1' je potrebné sčítať podľa farieb. Ak v niektorej farbe získate viac ako 15 bodov, získate bonus 7 bodov.

### PART 2

Druhá časť bodového formulára 'PART 2' je založená na hre poker. V každom riadku je potrebné vyplniť skóre všetkých kociek.

3 OF A KIND	= 3 ROVNAKÉ + 2 INÉ
4 OF A KIND	= 4 ROVNAKÉ + 1 INÉ
FULL HOUSE	= 3 ROVNAKÉ + 2 ROVNAKÉ
SMALL STREET	= 4 NASLEDUJÚCE ČÍSLA
LARGE STREET	= 5 NASLEDUJÚCICH ČÍSEL
RAINBOW	= 5 ROVNAKÝCH ČÍSEL
CHANCE	= SLOBODNÝ VÝBER

#### PRÍKLAD

Po trojnásobnom hode kockou dostanete nasledujúce číslo a chcete si ho zapísať na '3 OF A KIND':



Čísla na všetkých kockách je potrebné zaznamenať správnou farbou. To znamená nielen 3 šesťky, ale aj 3 modrou farbou a 5 žltou farbou.

Výsledky 'PART 2' je potrebné sčítať podľa farby. Ak v niektorej farbe získate viac ako 25 bodov, získate bonus 7 bodov.

Ak nemáte možnosť zaznamenať si skóre po svojom ťahu, musíte riadok prečiarknuť. Po každom ťahu máte možnosť prečiarknuť riadok namiesto zaznamenania svojho skóre.

Na určenie toho, ktorý hráč je víťazom hry, je potrebné sčítať celkové skóre 'PART 1' a 'PART 2'. Hráč s najvyšším skóre vyhráva hru.



KOCKY:



## (SK) INŠTRUKCIE

Hra s kockami Play & Repeat sa hrá so skórovacím formulárom 'PLAY & REPEAT' a 6 kockami: 1 bielou kockou a 5 farebnými kockami. Každý hráč dostane skórovací formulár a značku. Hru začína najmladší hráč.

### CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať čo najviac peňazí. Peniaze sa dajú získať 3 rôznymi spôsobmi:

#### 1) VYŠKRTNUTÍM RIADKOV

Na výsledkovom formulári je 13 riadkov, ktoré sú označené rímskymi číslicami I - XIII. Hráč, ktorý ako prvý prečiarkne celý riadok, získa príslušnú sumu peňazí vpravo. Ostatní hráči túto sumu peňazí nikdy nemôžu získať a musia ju prečiarknuť.

#### 2) PREŠKRTÁVANIE FARIEB

Ak sa hráčovi podarí prečiarknuť všetky políčka jednej farby, tento hráč získava sumu 5 € a túto sumu zakrúžkuje na pravej strane výsledkového formulára. Všetci ostatní hráči môžu túto sumu ešte dosiahnuť a nemusia ju prečiarknuť.

#### 3) PREŠKRTNUTIE BONUSOVÝCH EUROMINCÍ

Po celom výsledkovom formulári sú rozmiestnené euromince. Preškrtnutím každej mince získate na konci hry bonus vo výške zodpovedajúcej peňažnej sumy.

### PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý je na ťahu, sa nazýva aktívny hráč. Tento hráč hádže všetkými kockami. Vyberie si jednu z nich, ktorú prečiarkne na výsledkovom formulári. Zvyšné kocky sa odovzdajú ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Tento hráč si vyberie jednu kocku a zvyšné kocky odovzdá ďalšiemu hráčovi, ktorý si tiež vyberie jednu kocku atď. Hráči nie sú povinní prečiarknuť žiadne políčko. Keď mali všetci hráči možnosť vybrať si kocku, ťah sa končí. Teraz sa aktívnym hráčom stáva ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

### DÔLEŽITÉ PRAVIDLÁ

- Každá kocka odráža farbu a sumu. Biela kocka je žolík a môže byť použitá pre akúkoľvek farbu podľa vlastného výberu.
- Ak si vyberiete kocku, musíte vyškrtnúť presne tento počet políčok: viac alebo menej nie je povolené.
- Všetci hráči začínajú hru v oblasti 'START'. To znamená, že prvé prečiarknuté políčko musí byť spojené s oblasťou 'START'. Políčka, ktoré sa dotýkajú diagonálne, sa nemusia spájať.
- Preškrtnúť políčko alebo oblasť je povolené len vtedy, ak je spojené aspoň s jedným preškrtnutým políčkom alebo je spojené s oblasťou 'START'.
- Všetky políčka, ktoré sú v jednom ťahu prečiarknuté, musia byť farebne spojené.
- V jednom ťahu nemusíte prečiarknuť oblasť. Ak napríklad oblasť pozostáva zo 6 políčok, nie je potrebné hádzať 6. Môžete sa tiež rozhodnúť rozdeliť túto oblasť na časti.

### KONIEC HRY

Hra sa končí, ak sú celkovo úplne vyškrtnuté 3 rôzne farby. Sumy peňazí vyškrtnutých riadkov, vyškrtnutých farieb a vyškrtnutých bonusových euromincí je potrebné sčítať. Hráč s najvyššou sumou peňazí vyhráva hru.

### PRÍKLAD 2 HRÁČI (ANNA A BART)

Anna je aktívnym hráčom a hádže:



Oranžovú kocku s číslom 4 nemožno vybrať, pretože môžete preškrtnúť najviac 2 oranžové políčka, ktoré sú spojené s políčkom 'START'. Anna si vyberie žltú 6. Zvyšné kocky pripadnú Bartovi. Ten si môže vybrať 1 kocku. Zostávajúce kocky nemôžu prečiarknuť celú oblasť niektorej farby. Vyberie si modrú kocku s číslom 2 a musí rozdeliť oblasť.

Výsledok: Anna

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Výsledok v podobe Bart

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Po tomto ťahu sa aktívnym hráčom stáva Bart.

Hádže nasledovné:

Bart nemôže použiť modrú kocku s číslom 3 na dokončenie svojej modrej oblasti. Ide o 2 samo-statné oblasti, ktoré nie sú prepojené, a preto ich nemožno vyškrtnúť v jednom ťahu. Bart si vyberie žltú kocku s číslom 5. Týmto spôsobom prečiarkol riadok VII a získava 1 €. Anna túto sumu nikdy nemôže dosiahnuť a musí ju prečiarknuť na svojom výsledkovom formulári.

Anna získa zvyšné kocky a vyberie si bielu kocku s číslom 4. Túto kocku môže použiť pre akúkoľvek farbu. Vyberie si fialovú. Týmto spôsobom môže preškrtnúť bonusovú euromincu. Výsledkové formuláre teraz vyzerajú takto.

Hra pokračuje, kým sa nevyškrtnú celkovo 3 rôzne farby.

Výsledok: Anna

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Výsledok v podobe Bart

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													



KOCKY:



## (SK) INŠTRUKCIE

Hra s kockami quick & tactic sa hrá s formulárom 'QUICK & TACTIC' a všetkými kockami: 2 bielymi kockami a 5 farebnými kockami. Každý hráč dostane skórovací formulár a značku. Hru začína najmladší hráč.

### PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý je na ťahu, sa nazýva aktívny hráč. Tento hráč hádže všetkými kockami. Potom má tento hráč 3 možnosti:

#### A) 2 BIELE KOCKY

Súčet týchto dvoch kociek môže byť preškrtnutý na farbu podľa vlastného výberu. V tomto prípade ostatní hráči nemajú možnosť škrtnúť políčko. Na ťahu je ďalší hráč v smere hodi-nových ručičiek.

#### B) KOMBINÁCIA 1 BIELEJ KOCKY A 1 FAREBNEJ KOCKY

Súčet bielej kocky a farebnej kocky možno prečiarknuť len v stĺpci príslušnej farby. V tomto prípade sa zvyšné kocky položia do stredu stola a ostatní hráči majú možnosť kombinovať bielu kocku so zvyšnou farebnou kockou podľa vlastného výberu. Každý z hráčov sa tiež môže rozhodnúť, že prejde a nevyškrtnie žiadne číslo.

#### C) PAS

Počas svojho aktívneho ťahu nie ste povinný prečiarknuť žiadne políčko na svojom výsledkovom formulári. Ak sa rozhodnete pasovať, kým ste aktívnym hráčom, všetky kocky sa položia do stredu stola. Ostatní hráči majú teraz 3 možnosti: vybrať si pre 2 biele kocky, skombinovať jednu bielu kocku a farebnú kocku, alebo pasovať.

### DÔLEŽITÉ PRAVIDLÁ

#### Vyškrtnutie

Políčka je potrebné prečiarknuť zhora nadol. Je povolené vynechať jedno alebo viac políčok. Vynechané políčka už nie je možné počas hry prečiarknuť.

#### Zatvorenie farby

Ak je políčko v spodnej časti farby prečiarknuté, táto farba je uzavretá. Farba môže byť uzavretá len vtedy, ak hráč už má v tejto farbe prečiarknuté aspoň 4 políčka. V okamihu, keď je spodné políčko farby prečiarknuté, je farba uzavretá a kocka tejto farby vypadne z hry. Od tohto okamihu už všetci hráči nemôžu prečiarknuť žiadne políčko v tejto farbe.

#### Bodovanie + bonus

Počet bodov vo farbe je výsledkom počtu prečiarknutých políčok v danej farbe. Príslušný počet bodov nájdete v tabuľke skóre v spodnej časti formulára. Napríklad ak hráč prečiarkol 6 políčok vo fialovom stĺpci, výsledkom je 16 bodov. Okrem bodov za jednotlivé farby možno na konci hry získať aj bonusové body. Počet prečiarknutých políčok v rade určuje príslušný bonus. Bonus získate, ak sú v tom istom riadku prečiarknuté 3, 4 alebo 5 políčok.

### KONIEC HRY

Hra sa končí, ak jeden z hráčov uzavrel 2 farebné stĺpce. Skóre sa vypočíta súčtom bodov za jednotlivé farby a bonusových bodov. Hráč s najvyšším skóre vyháva hru.





KOCKY:



# BINGO DICE GAME

## (SK) INŠTRUKCIE

Hra s kockami bingo sa hrá s formulárom 'BINGO DICE GAME' a so všetkými kockami: 2 bielymi kockami a 5 farebnými kockami. Každý hráč dostane skórovací formulár a značku. Hru začína najmladší hráč.

### PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý je na ťahu, sa nazýva aktívny hráč. Tento hráč hodí všetkými kockami a vyberie 2 z nich, ktoré zaznamená do formulára na zaznamenávanie skóre. Zvyšné kocky odovzdá ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Tento hráč si vyberie jednu kocku a zvyšné kocky odovzdá ďalšiemu hráčovi, ktorý si tiež vyberie jednu kocku atď. Hráči nie sú povinní vybrať si žiadnu kocku. Keď mali všetci hráči možnosť vybrať si kocku, ťah sa končí. Aktívnym hráčom sa teraz stáva ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, ktorý má ako prvý možnosť vybrať si 2 kocky.

### ŠTRUKTÚRA VÝSLEDKOVÉHO FORMULÁRA

Výsledkový formulár sa skladá z nasledujúcich farieb:

#### 1) Modrá farba



V modrej časti je potrebné vyplniť čísla zhora nadol. Pri vyplňaní políček existujú obmedzenia. Napríklad prvé číslo musí byť väčšie ako druhé číslo. To sa dá odvodiť od veľkosti mraku. Ak vyplníte číslo v políčku so šípkou vľavo, odomknete špeciálnu akciu. Skóre modrej farby sa rovná súčtu všetkých vyplnených čísel.

#### 2) Žltá farba



Žltej časti je potrebné vyplniť čísla zhora nadol. Pri vyplňaní políček neexistujú žiadne obmedzenia. Ak vyplníte číslo v políčku so šípkou vpravo, odomknete špeciálnu akciu. Skóre žltej farby vyplýva z vyriešenia súčtu. Medzi políčkami sú viditeľné znamienka plus, mínus a násobenie.

#### 3) Fialová / Oranžová



V týchto častiach preškrtavate políčka na „bingo“ karte 3 x 3. Ak prečiarknete stĺpec, riadok alebo uhlopriečku, odomknete špeciálnu akciu alebo určitý počet bodov. Skóre fialovej/oranžovej farby vyplýva z bodov, ktoré ste odomkli prečiarknutím stĺpcov, riadkov alebo uhlopriečok.

#### 4) Biela / červená



V týchto častiach preškrtavate políčka na „bingo“ karte 3 x 4. Ak prečiarknete stĺpec, odomknete špeciálnu akciu alebo určitý počet bodov. Skóre bielej/červenej farby vyplýva z bodov, ktoré ste odomkli prečiarknutím stĺpcov.

### ŠPECIÁLNE AKCIE

Ak odomknete špeciálnu akciu, musíte túto akciu vykonať okamžite. K dispozícii sú 3 špeciálne akcie, ktoré môžete odomknúť:



Môžete prečiarknuť políčko podľa vlastného výberu v príslušnej farbe.



Môžete vyplniť číslo podľa vlastného výberu v ďalšom políčku príslušnej farby.



Môžete buď prečiarknuť políčko, ALEBO vyplniť číslo podľa vlastného výberu vo farbe.

### KONIEC HRY

Hra sa končí, ak hráč úplne vyplní jednu farbu. Body jednotlivých farieb sa spočítajú a zaznamenajú podľa príslušnej farby v dolnej časti formulára s výsledkami. Okrem 6 farieb je potrebné vyplniť aj '3 X MIN'. Je potrebné zaznamenať najnižší počet bodov zo 6 rôznych farieb a vynásobiť ho číslom 3. Napríklad ak je najnižší počet bodov zo 6 farieb 10 a vyplýva z oranžovej farby, potom sa pri '3 X MIN'(3 x 10) vyplní 30. Hráč s najvyšším skóre vyhráva hru.



TERNINGER:



## (DK) INSTRUKTIONER

Regnbue-terningspillet spilles med scoreskemaet 'RAINBOW DICE GAME' og de 5 farvede terninger. Hver spiller får et scoreskema og en markør. Spillet består af 13 runder og spilles i urets retning. Den yngste spiller starter spillet. Den spiller, der har tur, kan højst kaste terningerne 3 gange. Efter hvert kast kan man beslutte at holde nogle af terningerne adskilt fra de andre for at skabe den bedst mulige terningkombination. De resterende terninger kan kastes igen. Har du allerede din optimale terningkombination efter 1 eller 2 kast? Du er ikke forpligtet til at kaste igen.

### PART 1

I den første del af scoreskemaet 'PART 1' skal alle enere, toere, treere, firere, femmere og seksere være omkranset af den rigtige farve.

#### EKSEMPEL

Når du har kastet terningerne tre gange, får du følgende resultat, og du vil notere det i rækken med toere:



Toerne i farverne lilla, blå og orange skal omkranses, og de andre toere skal overstreges.

Pointene i 'PART 1' skal lægges sammen efter farve. Hvis du får mere end 15 point i en farve, får du en bonus på 7 point.

### PART 2

Den anden del af pointskemaet 'PART 2' er baseret på spillet poker. I hver række skal pointene for alle terninger udfyldes.

**3 OF A KIND** = 3 ENS + 2 ANDRE

**4 OF A KIND** = 4 ENS + 1 ANDET

**FULL HOUSE** = 3 ENS + 2 ENS

**SMALL STREET** = 4 FØLGENDE NUMRE

**LARGE STREET** = 5 FØLGENDE NUMRE

**RAINBOW** = 5 AF DE SAMME

**CHANCE** = FRIT VALG

#### EKSEMPEL

Når du har kastet terningerne tre gange, får du følgende, og du vil notere det ved '3 OF A KIND':



Tallene på alle terninger skal noteres med den rigtige farve. Det betyder ikke kun de 3 seksere, men også 3'eren med blå og 5'eren med gul.

Pointene i 'PART 2' skal lægges sammen efter farve. Hvis du får mere end 25 point i en farve, får du en bonus på 7 point.

Hvis du ikke har mulighed for at notere din score efter din tur, skal du strege en række ud. Efter hver tur har du mulighed for at strege en række ud i stedet for at notere din score.

For at afgøre, hvilken spiller der har vundet spillet, skal den samlede score for 'PART 1' og 'PART 2' lægges sammen. Spillere med den højeste score vinder spillet.



## TERNINGER:



## (DK) INSTRUKTIONER

Play & Repeat-spillet spilles med scoreformularen 'PLAY & REPEAT' og 6 terninger: 1 hvid terning og de 5 farvede terninger. Hver spiller får et scoreskema og en markør. Den yngste spiller starter spillet.

### FORMÅLET MED SPILLET

Målet med spillet er at tjene så mange penge som muligt. Penge kan tjenes på 3 forskellige måder:

#### 1) KRYDSNING AF RÆKKER

Der er 13 rækker på scoreskemaet, som er markeret med romertal I - XIII. Den første spiller, der krydser en hel række, tjener det tilsvarende beløb til højre. De andre spillere kan aldrig tjene dette beløb og skal derfor strege det ud.

#### 2) OVERSTREGNING AF FARVER

Hvis det lykkes en spiller at strege alle felter i en farve over, tjener spilleren €5 og sætter en ring om dette beløb i højre side af scoreskemaet. Alle andre spillere kan stadig nå dette beløb og behøver ikke at krydse dette beløb ud.

#### 3) AFKRYDSNING AF BONUS-EUROMØNTER

Der er euromønter fordelt over hele scoreformularen. Hvis man krydser hver mønt ud, får man en bonus ved spillets afslutning på det tilsvarende beløb.

### AFVIKLING AF SPILLET

Den spiller, der har tur, kaldes den aktive spiller. Denne spiller kaster alle terningerne. Han vælger en af dem til at krydse af på scoreskemaet. De resterende terninger gives videre til den næste spiller i urets retning. Denne spiller vælger en terning og giver de resterende terninger videre til den næste spiller, som også vælger en terning osv. Spillerne er ikke forpligtet til at krydse nogen felter af. Når alle spillere har haft mulighed for at vælge en terning, er turen slut. Nu bliver den næste spiller i urets retning den aktive spiller.

### VIGTIGE REGLER

- Hver terning afspejler en farve og et beløb. Den hvide terning er en joker og kan bruges til en hvilken som helst farve efter eget valg.
- Hvis du vælger en terning, skal du krydse det nøjagtige antal felter af: mere eller mindre er ikke tilladt.
- Alle spillere starter spillet i 'START'-området. Det betyder, at den første kasse, der streges over, skal være forbundet med 'START'-området. Kasser, der har diagonal kontakt, skal ikke forbindes.
- Du må kun strege et felt eller et område over, hvis det er forbundet med mindst ét overstreget felt eller er forbundet med 'START'-området.
- Alle felter, der er streget over i en tur, skal forbindes med en farve.
- Du behøver ikke at strege et område ud i én omgang. Hvis et område f.eks. består af 6 felter, er det ikke nødvendigt at kaste en 6'er. Du kan også beslutte at dele området op i flere dele.

### AFSLUTNING AF SPILLET

Spillet slutter, hvis i alt 3 forskellige farver er streget helt ud. Pengebeløbene for de overstregede rækker, de overstregede farver og de overstregede bonus-euro-mønter skal lægges sammen. Spilleren med det højeste beløb vinder spillet.

### EKSEMPEL 2 SPILLERE (ANNA & BART)

Anna er den aktive spiller og kaster følgende:

Den orange terning med tallet 4 kan ikke vælges, da man højst kan krydse 2 orange felter, som er forbundet med 'START'-området. Anna vælger den gule 6'er. De resterende terninger går til Bart. Han kan vælge 1 terning. De resterende terninger kan ikke krydse et helt område af en farve. Han vælger den blå terning med tallet 2 og skal dele området.

#### Score fra Anna

III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			
IX																			

#### Score fra Bart

III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			
IX																			

Efter denne tur bliver Bart den aktive spiller.

Han kaster følgende:

Bart kan ikke bruge den blå terning med nummer 3 til at færdiggøre sit blå område. Det er to separate områder, som ikke er forbundet, og derfor kan de ikke krydses ud i én tur. Bart vælger den gule terning med nummer 5. På den måde har han krydset række VII af, og han får €1. Anna kan aldrig nå dette beløb og skal derfor krydse det af på sit scoreskema.

Anna får de resterende terninger og vælger den hvide terning med nummer 4. Denne terning kan bruges til en hvilken som helst farve. Hun vælger lilla. På den måde kan hun krydse bonus-euromønter af. Nu ser scoreskemaerne ud som følger.

#### Score fra Anna

III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			
IX																			

#### Score fra Bart

III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			
IX																			

Spillet fortsætter, indtil der i alt er streget 3 forskellige farver ud.



**TERNINGER:**



## (DK) INSTRUKTIONER

Quick & Tactic-terningspillet spilles med scoreskemaet 'QUICK & TACTIC' og alle terningerne: 2 hvide terninger og de 5 farvede terninger. Hver spiller får et scoreskema og en markør. Den yngste spiller starter spillet.

### AFVIKLING AF SPILLET

Den spiller, der har tur, kaldes den aktive spiller. Denne spiller kaster alle terningerne. Bagefter har denne spiller 3 muligheder:

#### A) 2 HVIDE TERNINGER

Summen af disse to terninger kan overstreges med en farve efter eget valg. I dette tilfælde har de andre spillere ikke mulighed for at krydse et felt af. Turen går til den næste spiller i urets retning.

#### B) KOMBINATION AF 1 HVID TERNING OG 1 FARVET TERNING

Summen af den hvide terning og den farvede terning kan kun krydses af i kolonnen med den tilsvarende farve. I dette tilfælde lægges de resterende terninger midt på bordet, og de andre spillere har mulighed for at kombinere den hvide terning med en resterende farvet terning efter eget valg. Hver spiller kan også beslutte at lade være med at strege et tal over.

#### C) PASSERE

Under din aktive tur er du ikke forpligtet til at krydse noget af på dit scoreskema. Hvis du beslutter dig for at melde pas, mens du er den aktive spiller, lægges alle terningerne midt på bordet. De andre spillere har nu tre muligheder: at vælge de to hvide terninger, at kombinere en hvid terning med en farvet terning eller at melde pas.

### VIGTIGE REGLER

#### Overstregning af felter

Kasserne skal streges ud oppefra og ned. Det er tilladt at springe et eller flere felter over. De oversprungne felter kan ikke længere overstreges under spillet.

#### Lukning af en farve

Hvis feltet i bunden af en farve er streget ud, er denne farve lukket. En farve kan kun lukkes, hvis en spiller allerede har mindst 4 felter krydset over i denne farve. I det øjeblik det nederste felt i en farve er streget ud, er farven lukket, og terningen i den pågældende farve er ude af spillet. Fra det øjeblik kan alle spillere ikke krydse nogen felter i den pågældende farve.

#### Scoring + bonus

Antallet af point i en farve afhænger af antallet af felter, der er krydset over i en farve. Det tilsvarende antal point kan findes i pointtabellen nederst på scoreskemaet. Hvis en spiller f.eks. har krydset 6 felter i den lilla kolonne, giver det 16 point. Ud over pointene for hver farve kan der også opnås bonuspoint i slutningen af spillet. Antallet af felter, der overstreges i en række, bestemmer den tilsvarende bonus. Du får en bonus, hvis 3, 4 eller 5 felter i samme række overstreges.

### AFSLUTNING AF SPILLET

Spillet slutter, hvis en spiller har lukket 2 farvede kolonner. Scoren beregnes ved at summere scoren for hver farve og bonuspointene. Spilleren med den højeste score vinder spillet.



TERNINGER:



## (DK) INSTRUKTIONER

Bingo-terningspillet spilles med scoreskemaet 'BINGO DICE GAME' og alle terningerne: 2 hvide terninger og de 5 farvede terninger. Hver spiller får et scoreskema og en markør. Den yngste spiller starter spillet.

### AFVIKLING AF SPILLET

Den spiller, der har tur, kaldes den aktive spiller. Denne spiller kaster alle terningerne og vælger 2 af dem til at notere på scoreskemaet. De resterende terninger gives videre til den næste spiller i urets retning. Denne spiller vælger en terning og giver de resterende terninger videre til den næste spiller, som også vælger en terning osv. Spillerne er ikke forpligtet til at vælge en terning. Når alle spillere har haft mulighed for at vælge en terning, er turen slut. Nu bliver den næste spiller i urets retning den aktive spiller, og denne spiller har først mulighed for at vælge 2 terninger.

### SCOREFORMULARENS OPBYGNING

Scoreskemaet består af følgende farver:

1) Blå 

I den blå del skal numrene udfyldes oppefra og ned. Der er begrænsninger for udfyldelsen af felterne. For eksempel skal det første tal være større end det andet tal. Dette kan udledes af skyens størrelse. Hvis du udfylder et tal i et felt med en pil til venstre, låser du op for en særlig handling. Scoren for blå er lig med summen af alle udfyldte tal.

2) Gul 

I gul skal delnumrene udfyldes oppefra og ned. Der er ingen begrænsninger for at udfylde felterne. Hvis du udfylder et tal i et felt med en pil til højre, låser du op for en særlig handling. Dengule score er resultatet af at løse summen. Der er plus-, minus- og multiplikationstegn syn-lige mellem felterne.

3) Lilla  / Orange 

I disse dele skal du krydse felter på et 3 x 3 'bingo'-kort. Hvis du krydser en kolonne, en række eller en diagonal, låser du op for en særlig handling eller et bestemt antal point. Scoren for lil-la/orange er resultatet af de point, du har låst op for ved at krydse kolonner, rækker eller diagonaler.

4) Hvid  / rød 

I disse dele krydser du felter på et 3 x 4 »bingo«-kort. Hvis du overstreger en kolonne, låser du op for en særlig handling eller et bestemt antal point. Scoren for hvid/rød er resultatet af de point, du har låst op for ved at krydse kolonner.

### SÆRLIGE HANDLINGER

Hvis du låser op for en særlig handling, skal du udføre den med det samme. Der er 3 særlige handlinger, som du kan låse op for:

1)    

Du kan krydse et felt efter eget valg i den tilsvarende farve.

2)  

Du kan udfylde et tal efter eget valg i det næste felt i den tilsvarende farve.

3) 

Du kan enten strege et felt ud ELLER udfylde et tal i en farve efter eget valg.

### SLUT PÅ SPILLET

Spillet slutter, hvis en spiller har fyldt en farve helt ud. Pointene for hver farve tælles og noteres ved den tilsvarende farve nederst på scoreskemaet. Ud over de 6 farver skal også '3 X MIN' udfyldes. Den laveste score for de 6 forskellige farver skal noteres og ganges med 3. Hvis den laveste score for de 6 farver f.eks. er 10 og stammer fra den orange farve, skal der udfyldes 30 ved '3 X MIN' (3 x 10). Spilleren med den højeste score vinder spillet.





TÄRNING:



## (SE) INSTRUKTIONER

Regnbågstärningsspelet spelas med poängformuläret 'RAINBOW DICE GAME' och de 5 färgade tärningarna. Varje spelare får en poängblankett och en markör. Spelet består av 13 omgångar och spelas medsols. Den yngsta spelaren börjar spelet. Den spelare som har tur kan kasta tärningen högst 3 gånger. Efter varje kast kan du bestämma dig för att hålla några av tärningarna åtskilda från de andra för att skapa bästa möjliga tärningskombination. De återstående tärningarna kan kastas igen. Har du redan din optimala tärningskombination efter 1 eller 2 kast? Du behöver inte kasta igen.

### PART 1

I den första delen av poängformuläret 'PART 1' ska alla ettor, tvåor, treor, fyror, femmor och sexor ringas in med rätt färg.

#### EXEMPEL

Efter att ha kastat tärningen tre gånger får du följande resultat och du vill notera detta på raden för tvåorna:



Tvåorna i färgerna lila, blå och orange ska ringas in och de övriga tvåorna ska strykas över.

Poängen för 'PART 1' ska summeras per färg. Om du får mer än 15 poäng i en färg får du en bonus på 7 poäng.

### PART 2

Den andra delen av poängformuläret 'PART 2' är baserad på spelet poker. På varje rad ska poängen för alla tärningar fyllas i.

- 3 OF A KIND = 3 LIKADANA + 2 ANDRA
- 4 OF A KIND = 4 AV SAMMA SLAG + 1 ANNAN
- FULL HOUSE = 3 LIKADANA + 2 LIKADANA
- SMALL STREET = 4 FÖLJANDE NUMMER
- LARGE STREET = 5 FÖLJANDE NUMMER
- RAINBOW = 5 LIKADANA
- CHANCE = FRITT VAL

#### EXEMPEL

Efter att ha kastat tärningen tre gånger får du följande resultat och du vill notera det som '3 OF A KIND':



Siffrorna på alla tärningar måste markeras med rätt färg. Detta innebär inte bara de 3 sexorna, utan även 3 med blått och 5 med gult.

Poängen i "PART 2" ska summeras efter färg. Om du får mer än 25 poäng i en färg, får du en bonus på 7 poäng.

Om du inte har möjlighet att notera din poäng efter din tur, måste du stryka över en rad. Efter varje tur har du möjlighet att stryka en rad i stället för att notera din poäng.

För att avgöra vilken spelare som är vinnare i spelet måste de totala poängen för 'PART 1' och 'PART 2' summeras. Spelaren med den högsta poängen vinner spelet.

**TÄRNING:**



**(SE) INSTRUKTIONER**

Tärningsspelet play & repeat spelas med poängformuläret 'PLAY & REPEAT' och 6 tärningar: 1 vit tärning och de 5 färgade tärningarna. Varje spelare får en poängblankett och en markör. Den yngsta spelaren börjar spelet.

**SPELETS SYFTE**

Målet med spelet är att tjäna så mycket pengar som möjligt. Pengar kan tjänas på 3 olika sätt:

**1) STRYK RADER**

Det finns 13 rader på poängformuläret som markeras med romerska siffror I - XIII. Den första spelaren som stryker över en hel rad tjänar motsvarande summa pengar till höger. De andra spelarna kan aldrig tjäna denna summa pengar och måste därför stryka över den.

**2) STRYKNING AV FÄRGER**

Om en spelare lyckas stryka alla rutor i en färg tjänar spelaren 5 euro och skriver in beloppet till höger på poängformuläret. Alla andra spelare kan fortfarande nå detta belopp och behöver inte stryka detta belopp.

**3) STRYKNING AV BONUSMYNT I EURO**

Det finns euromynt utspridda över hela spelkuponen. Om du stryker varje mynt får du en bo-nus i slutet av spelet på motsvarande summa pengar.

**SPELETS GÅNG**

Den spelare som har turen kallas för den aktiva spelaren. Denna spelare kastar alla tärningar. Han väljer en av dem för att stryka över på poängformuläret. De återstående tärningarna skickas till nästa spelare i medurs riktning. Denna spelare väljer en tärning och skickar de återstående tärningarna till nästa spelare som också väljer en tärning osv. Spelarna är inte skyldiga att kryssa i någon ruta. När alla spelare har haft möjlighet att välja en tärning är turen slut. Nu blir nästa spelare i medsols riktning den aktiva spelaren.

**VIKTIGA REGLER**

- Varje tärning visar en färg och ett belopp. Den vita tärningen är en joker och kan användas för vilken färg som helst som du själv väljer.
- Om du väljer en tärning måste du kryssa i exakt det antalet rutor: mer eller mindre är inte tillåtet.
- Alla spelare börjar spelet i 'START'-området. Detta innebär att den första rutan som stryks över måste vara ansluten till 'START'-området. Rutor som har diagonal kontakt behöver inte anslutas.
- Du får bara stryka över en ruta eller ett område om det är anslutet till minst en överstruken ruta eller anslutet till 'START'-området.
- Alla rutor som är överkryssade i ett varv måste anslutas med en färg.
- Du behöver inte stryka över ett område i en omgång. Om ett område t.ex. består av 6 rutor behöver man inte kasta en 6:a. Man kan också välja att dela upp området i flera delar.

**SLUT PÅ SPELET**

Spelet slutar om totalt 3 olika färger är helt överkryssade. Pengarna för de överkryssade raderna, de överkryssade färgerna och de överkryssade bonusmynten i euro ska summeras. Spelaren med den högsta summan pengar vinner spelet.

**EXEMPEL 2 SPELARE (ANNA & BART)**

Anna är den aktiva spelaren och kastar följande:



Den orangefärgade tärningen med siffran 4 kan inte väljas eftersom man kan stryka högst 2 orangefärgade rutor som är förbundna med 'START'-området. Anna väljer den gula 6:a. De återstående tärningarna går till Bart. Han kan välja 1 tärning. De återstående tärningarna kan inte stryka över ett helt område av en färg. Han väljer den blå tärningen med siffran 2 och måste dela upp området.

Poängformulär Anna

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Poängformulär Bart

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Efter den här turen blir Bart den aktiva spelaren. Han kastar följande:



Poängformulär Anna

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Poängformulär Bart

III													
IV													
V													
VI													
VII	START												
VIII													
IX													

Bart kan inte använda den blå tärningen med siffran 3 för att slutföra sitt blå område. Det är 2 separata områden som inte är sammankopplade och därför kan de inte strykas ut i en tur. Bart väljer den gula tärningen med nummer 5. På så sätt stryker han rad VII och får €1. Anna kan aldrig komma upp i denna summa och måste stryka denna summa på sin poängblankett.

Anna får de återstående tärningarna och väljer den vita tärningen med siffran 4. Denna tärning kan användas för vilken färg som helst. Hon väljer lila. På så sätt kan hon stryka bonusmyntet i euro. Nu ser poängformulären ut på följande sätt.

Spelet fortsätter tills totalt 3 olika färger har strukits över.





TÄRNING:



## (SE) INSTRUKTIONER

Tärningsspelet Quick & Tactic spelas med poängformuläret 'QUICK & TACTIC' och alla tärningar: 2 vita tärningar och de 5 färgade tärningarna. Varje spelare får en poängblankett och en markör. Den yngsta spelaren startar spelet.

### SPELETS GÅNG

Den spelare som har turen kallas aktiv spelare. Denna spelare kastar alla tärningar. Efteråt har denna spelare 3 alternativ:

#### A) 2 VITA TÄRNINGAR

Summan av dessa två tärningar kan strykas över med en färg som du själv väljer. I detta fall har de andra spelarna inte möjlighet att stryka en ruta. Turen går till nästa spelare i medsols riktning.

#### B) KOMBINATION AV 1 VIT TÄRNING OCH 1 FÄRGAD TÄRNING

Summan av den vita tärningen och den färgade tärningen kan endast strykas i kolumnen för motsvarande färg. I detta fall läggs de återstående tärningarna mitt på bordet och de andra spelarna har möjlighet att kombinera den vita tärningen med en återstående färgad tärning efter eget val. Varje spelare kan också bestämma sig för att passa och inte stryka något nummer.

#### C) PASSA

Under din aktiva tur är du inte skyldig att stryka över någon ruta på din poängblankett. Om du bestämmer dig för att passa medan du är den aktiva spelaren, kommer alla tärningar att läggas mitt på bordet. De andra spelarna har nu tre alternativ: välja de två vita tärningarna, kombinera en vit tärning med en färgad tärning eller passa.

### VIKTIGA REGLER

#### Stryk över rutor

Rutorna ska strykas uppifrån och ner. Det är tillåtet att hoppa över en eller flera rutor. De över-hoppade rutorna kan inte längre strykas under spelets gång.

#### Stängning av en färg

Om rutan längst ned i en färg är överstruken är färgen stängd. En färg kan endast stängas om en spelare redan har minst 4 rutor överkryssade i den aktuella färgen. När den nedersta rutan i en färg är överkryssad är färgen stängd och tärningen i den färgen är ute ur spelet. Från och med det ögonblicket kan alla spelare inte stryka över några rutor i den färgen.

#### Poäng + bonus

Antalet poäng i en färg beror på hur många rutor som är överkryssade i en färg. Motsvarande antal poäng finns i poängtabellen längst ner på poängformuläret. Om en spelare t.ex. har kryssat i 6 rutor i den lila kolumnen ger det 16 poäng. Förutom poängen för varje färg kan även bonus-poäng erhållas i slutet av spelet. Antalet rutor som stryks över i en rad avgör motsvarande bonus. Du får en bonus om 3, 4 eller 5 rutor i samma rad är överkryssade.

### SLUT PÅ SPELET

Spelet är slut om en spelare har stängt 2 färgade kolumner. Poängen beräknas genom att sum-mera poängen för varje färg och bonuspoängen. Spelaren med den högsta poängen vinner spelet.





TÄRNING:



## (SE) INSTRUKTIONER

Bingotärningsspelet spelas med poängformuläret "BINGO DICE GAME" och alla tärningar: 2 vita tärningar och de 5 färgade tärningarna. Varje spelare får en poängblankett och en markör. Den yngsta spelaren börjar spelet.

### SPELETS GÅNG

Den spelare som har turen kallas den aktiva spelaren. Denne kastar alla tärningar och väljer ut 2 av dem för att notera på poängformuläret. De återstående tärningarna skickas till nästa spelare i medurs riktning. Denna spelare väljer en tärning och skickar de återstående tärningarna till nästa spelare som också väljer en tärning osv. Spelarna är inte skyldiga att välja någon tärning. När alla spelare har haft möjlighet att välja en tärning är turen slut. Nu blir nästa spelare i medurs riktning den aktiva spelaren och denna spelare har första möjligheten att välja 2 tärningar.

### SCOREFORMULÄRETS STRUKTUR

Scoreblanketten består av följande färger:

1) Blå



I den blå delen ska siffrorna fyllas i uppifrån och ner. Det finns begränsningar för hur rutorna ska fyllas i. Till exempel måste det första numret vara större än det andra numret. Detta kan härledas från molnets storlek. Om du fyller i ett tal i en ruta med en pil till vänster låser du upp en speciell åtgärd. Poängen för blå är lika med summan av alla ifyllda siffror.

2) Gult



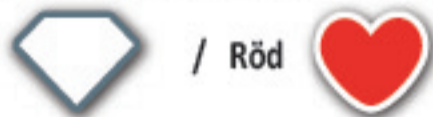
I gult måste delnumren fyllas i uppifrån och ner. Det finns inga begränsningar för att fylla i ru-torna. Om du fyller i ett nummer i en ruta med en pil till höger låser du upp en speciell åtgärd. Dengula poängen är resultatet av att lösa summan. Det finns plus-, minus- och multiplikationstecken synliga mellan rutorna.

3) Lila / Orange



I dessa delar kryssar du i rutor på en 3 x 3 "bingokarta". Om du stryker över en kolumn, en rad eller en diagonal låser du upp en speciell åtgärd eller ett visst antal poäng. Poängen för li-la/orange är resultatet av de poäng som du har låst upp genom att stryka över kolumner, rader eller diagonaler.

4) Vit / Röd



I dessa delar kryssar du i rutor på en 3 x 4 "bingokarta". Om du stryker över en kolumn låser du upp en speciell åtgärd eller ett visst antal poäng. Poängen för vit/röd är resultatet av de poäng som du har låst upp genom att stryka över kolumner.

### SÄRSKILDA ÅTGÄRDER

Om du låser upp en specialåtgärd måste du utföra den omedelbart. Det finns 3 specialåtgärder som du kan låsa upp:



Du kan stryka över en ruta som du själv väljer i motsvarande färg.



Du kan fylla i en siffra som du själv väljer i nästa ruta i motsvarande färg.



Du kan antingen stryka över en ruta ELLER fylla i en siffra i en valfri färg.

### SLUT PÅ SPELET

Spelet är slut om en spelare har fyllt en färg helt och hållet. Poängen för varje färg räknas och noteras med motsvarande färg längst ner på poängformuläret. Förutom de 6 färgerna ska även '3 X MIN' fyllas i. Den lägsta poängen för de 6 olika färgerna ska noteras och multipliceras med 3. Om t.ex. den lägsta poängen för de 6 färgerna är 10 och härrör från den orange färgen, ska 30 fyllas i vid '3 X MIN' (3 x 10). Spelaren med den högsta poängen vinner spelet.



2-5 PLAYERS

30 MIN



TERNING:



## (NO) INSTRUKSJONER

Regnbueterningsspillet spilles med poengskjemaet 'RAINBOW DICE GAME' og de fem fargede terningene. Hver spiller får et poengskjema og en markør. Spillet består av 13 runder og spilles i retning med klokken. Den yngste spilleren starter spillet. Spilleren som har tur, kan kaste terningen høyst 3 ganger. Etter hvert kast kan man velge å holde noen av terningene adskilt fra de andre for å skape en best mulig terningkombinasjon. De gjenværende terningene kan kastes på nytt. Har du allerede den optimale terningkombinasjonen etter 1 eller 2 kast? Du er ikke forpliktet til å kaste igjen.

### PART 1

I den første delen av poengskjemaet 'PART 1' skal alle enere, toere, treere, firere, femmere og seksere ringes inn med riktig farge.

#### EKSEMPEL

Etter å ha kastet terningen tre ganger får du følgende resultat, og du vil notere dette på raden med toere:



Toerne i fargene lilla, blå og oransje må ringes inn, og de andre toerne må krysses over.

Poengsummen for 'PART 1' skal summeres etter farge. Hvis du får mer enn 15 poeng i en farge, får du en bonus på 7 poeng.

### PART 2

Den andre delen av poengskjemaet 'PART 2' er basert på spillet poker. I hver rad skal poengsummen for alle terningene fylles ut.

- 3 OF A KIND = 3 LIKE + 2 ANDRE
- 4 OF A KIND = 4 LIKE + 1 ANNET
- FULL HOUSE = 3 AV DET SAMME + 2 AV DET SAMME
- SMALL STREET = 4 FØLGENDE TALL
- LARGE STREET = 5 FØLGENDE TALL
- RAINBOW = 5 AV DE SAMME
- CHANCE = FRITT VALG

#### EKSEMPEL

Etter å ha kastet terningen tre ganger får du følgende resultat, og du vil notere dette ved '3 OF A KIND':



Tallene på alle terningene må noteres med riktig farge. Dette betyr ikke bare de 3 sekserne, men også 3 med blå og 5 med gul.

Poengsummen i 'PART 2' skal summeres etter farge. Hvis du får mer enn 25 poeng i en farge, får du en bonus på 7 poeng.

Hvis du ikke har mulighet til å notere poengsummen din etter turen, må du krysse av en rad. Etter hver tur har du mulighet til å stryke en rad i stedet for å notere poengsummen din.

For å avgjøre hvilken spiller som vinner spillet, må den totale poengsummen for 'PART 1' og 'PART 2' legges sammen. Spilleren med høyest poengsum vinner spillet.



## TERNING:



## (NO) INSTRUKSJONER

Play & Repeat terningspill spilles med poengskjemaet 'PLAY & REPEAT' og 6 terninger: 1 hvit terning og de 5 fargede terningene. Hver spiller får et poengskjema og en markør. Den yngste spilleren starter spillet.

### MÅLET MED SPILLET

Målet med spillet er å tjene så mye penger som mulig. Penger kan tjenes på 3 forskjellige måter:

#### 1) KRYSSSE UT RADER

Det er 13 rader på poengskjemaet som er merket med romertallene I - XIII. Den første spilleren som krysser ut en hel rad, tjener det tilsvarende beløpet til høyre. De andre spillerne kan aldri tjene dette beløpet, og må derfor krysse av for dette.

#### 2) KRYSSSE UT FARGER

Hvis en spiller klarer å krysse ut alle feltene i en farge, tjener denne spilleren et beløp på € 5 og setter en ring rundt dette beløpet på høyre side av poengskjemaet. Alle andre spillere kan fortsatt nå dette beløpet og trenger ikke å krysse ut dette beløpet.

#### 3) KRYSSSE AV BONUSMYNTER I EURO

Det er euromynter fordelt over hele poengskjemaet. Hvis du krysser ut hver mynt, får du en bonus på slutten av spillet på det tilsvarende beløpet.

### SPILLETS GANG

Spilleren som har tur kalles den aktive spilleren. Denne spilleren kaster alle terningene. Han velger en av dem for å krysse av på poengskjemaet. De gjenværende terningene sendes videre til neste spiller i retning med klokken. Denne spilleren velger en terning og gir de resterende terningene videre til neste spiller, som også velger en terning osv. Spillerne er ikke forpliktet til å krysse av i noen av rutene. Når alle spillerne har hatt mulighet til å velge en terning, er turen over. Nå er det neste spiller i retning med klokken som blir den aktive spilleren.

### VIKTIGE REGLER

- Hver terning reflekterer en farge og et beløp. Den hvite terningen er en joker og kan brukes til en hvilken som helst farge etter eget valg.
- Hvis du velger en terning, må du krysse av for nøyaktig det antallet felter du har valgt: mer eller mindre er ikke tillatt.
- Alle spillerne starter spillet i 'START'-området. Det betyr at den første boksen som krysses over, må være i kontakt med 'START'-området. Bokser som har diagonal kontakt, skal ikke kobles sammen.
- Du kan bare krysse over en rute eller et område hvis det er forbundet med minst én rute som er krysses over, eller hvis det er forbundet med 'START'-området.
- Alle feltene som er krysses over i en tur, må kobles sammen i en farge.
- Du trenger ikke å krysse ut et område i én omgang. Hvis et område for eksempel består av 6 felter, er det ikke nødvendig å kaste en 6-er. Du kan også velge å dele opp området i flere deler.

### SLUTT PÅ SPILLET

Spillet avsluttes hvis totalt 3 forskjellige farger er helt krysses ut. Pengebeløpet for de over-kryssede radene, de overkryssede fargene og de overkryssede bonuseuromynten må summeres. Spilleren med det høyeste beløpet vinner spillet.

### EKSEMPEL 2 SPILLERE (ANNA & BART)

Anna er den aktive spilleren og kaster følgende:

Den oransje terningen med tallet 4 kan ikke velges, siden man maksimalt kan krysse over 2 oransje felter som er forbundet med 'START'-området. Anna velger gul 6. De resterende terningene går til Bart. Han kan velge 1 terning. De gjenværende terningene kan ikke krysse ut et helt område av en farge. Han velger den blå terningen med tallet 2 og må dele opp området.

#### Poengsum fra Anna

III				X												
IV			X	X	X											
V				X												
VI				X												
VII	START															
VIII																
IX																

#### Poengtall fra Bart

III																
IV																
V																
VI																
VII	START			X	X											
VIII																
IX																

Etter denne runden blir Bart den aktive spilleren. Han kaster følgende:

#### Poengsum fra Anna

III			X	X	X											
IV	X	X	X	X	X											
V				X												
VI				X												
VII	START														X	
VIII																
IX																

#### Poengtall fra Bart

III																
IV																
V																
VI																
VII	START			X	X	X	X	X								
VIII																
IX																

Bart kan ikke bruke den blå terningen med nummer 3 for å fullføre det blå området sitt. Dette er to separate områder som ikke henger sammen, og de kan derfor ikke krysses ut i én omgang. Bart velger den gule terningen med nummer 5. På denne måten krysser han ut rad VII og får €1. Anna kan aldri nå dette beløpet og må krysse av dette beløpet på poengskjemaet sitt.

Anna får de resterende terningene og velger den hvite terningen med nummer 4. Denne terningen kan brukes til hvilken som helst farge. Hun velger lilla. På denne måten kan hun krysse av for bonuseuromynten. Nå ser poengskjemaene ut som følger.

Spillet fortsetter til det er krysses av totalt 3 forskjellige farger.



TERNING:



## (NO) INSTRUKSJONER

Quick & Tactic terningspill spilles med poengskjemaet 'QUICK & TACTIC' og alle terningene: 2 hvite terninger og de 5 fargede terningene. Hver spiller får et poengskjema og en markør. Den yngste spilleren starter spillet.

### SPILLETS GANG

Spilleren som har tur, kalles den aktive spilleren. Denne spilleren kaster alle terningene. Etterpå har denne spilleren 3 alternativer:

#### A) 2 HVITE TERNINGER

Summen av disse to terningene kan krysses av i en farge etter eget valg. I dette tilfellet har ikke de andre spillerne mulighet til å krysse av en rute. Turen går til neste spiller i retning med klok-ken.

#### B) KOMBINASJON AV 1 HVIT TERNING OG 1 FARGET TERNING

Summen av den hvite terningen og den fargede terningen kan bare krysses av i kolonnen for den tilsvarende fargen. I dette tilfellet legges de gjenværende terningene midt på bordet, og de andre spillerne har mulighet til å kombinere den hvite terningen med en gjenværende farget terning etter eget valg. Hver spiller kan også bestemme seg for å stå over og ikke krysse av noe tall.

#### C) PASS

I løpet av din aktive tur er du ikke forpliktet til å krysse av i noen boks på poengskjemaet ditt. Hvis du bestemmer deg for å stå over mens du er den aktive spilleren, legges alle terningene midt på bordet. De andre spillerne har nå tre alternativer: velge de to hvite terningene, kombinere en hvit terning og en farget terning, eller stå over.

### VIKTIGE REGLER

#### Kryss ut

Rutene må krysses ut ovenfra og ned. Det er lov å hoppe over en eller flere ruter. De hoppede rutene kan ikke strykes ut under spillet lenger.

#### Stenge en farge

Hvis ruten nederst i en farge er krysset over, er denne fargen lukket. En farge kan bare lukkes hvis en spiller allerede har krysset over minst 4 felter i denne fargen. I det øyeblikket den nederste ruten i en farge er krysset over, er fargen lukket, og terningen i den fargen er ute av spillet. Fra det øyeblikket kan ingen spillere krysse ut noen felter i den fargen.

#### Poengberegning + bonus

Antall poeng i en farge avhenger av antall felter som er krysset over i en farge. Det tilsvarende antall poeng finner du i poengtabellen nederst i poengskjemaet. Hvis en spiller for eksempel har krysset av 6 felter i den lilla kolonnen, gir dette 16 poeng. I tillegg til poengene for hver farge kan man også oppnå bonuspoeng på slutten av spillet. Antall felter som krysses ut i en rekke, avgjør den tilsvarende bonusen. Du får en bonus hvis 3, 4 eller 5 felter i samme rad er krysset over.

### SLUTT PÅ SPILLET

Spillet avsluttes hvis en av spillerne har lukket 2 fargede kolonner. Poengsummen beregnes ved å summere poengene for hver farge og bonuspoengene. Spilleren med høyest poengsum vinner spillet.





TERNING:



## (NO) INSTRUKSJONER

Bingo-terningspillet spilles med poengskjemaet 'BINGO DICE GAME' og alle terningene: 2 hvite terninger og de 5 fargede terningene. Hver spiller får et poengskjema og en markør. Den yngste spilleren starter spillet.

### SPILLETS GANG

Spilleren som har tur, kalles den aktive spilleren. Denne spilleren kaster alle terningene og vel-ger ut 2 av dem som skal noteres på poengskjemaet. De resterende terningene sendes videre til neste spiller i retning med klokken. Denne spilleren velger én terning og gir de resterende ter-ningene til neste spiller, som også velger én terning osv. Spillerne er ikke forpliktet til å velge noen terning. Når alle spillerne har hatt mulighet til å velge en terning, er turen over. Nå blir neste spiller i retning med klokken den aktive spilleren, og denne spilleren har den første mu-ligheten til å velge to terninger.

### POENGSKJEMAETS STRUKTUR

Poengskjemaet består av følgende farger:

1) Blå



I den blå delen skal tallene fylles ut ovenfra og ned. Det er visse begrensninger for utfyllingen av feltene. For eksempel må det første tallet være større enn det andre tallet. Dette kan utledes av størrelsen på skyen. Hvis du fyller ut et tall i en rute med en pil til venstre, låser du opp en spesiell handling. Poengsummen for blå er lik summen av alle tallene som er fylt inn.

2) Gul



I den gule delen må tallene fylles ut ovenfra og ned. Det er ingen begrensninger for utfylling av feltene. Hvis du fyller inn et tall i en rute med en pil til høyre, låser du opp en spesiell handling. Dengule poeng summen er resultatet av å løse summen. Det er pluss-, minus- og multipli-kasjonste-gn synlige mellom boksene.

3) Lilla / Oransje



I disse delene krysser du av i feltene på et 3 x 3 «bingobrett». Hvis du krysser ut en kolonne, en rad eller en diagonal, låser du opp en spesiell handling eller et visst antall poeng. Poengsummen ililla/oransje er et resultat av poengene du har låst opp ved å krysse ut kolonner, rader eller diagonaler.

4) Hvit / rød



I disse delene krysser du av i feltene på et 3 x 4 «bingobrett». Hvis du krysser ut en kolonne, låser du opp en spesiell handling eller et visst antall poeng. Poengsummen i hvit/rød er et resul-tat av poengene du har låst opp ved å krysse ut kolonner.

### SPESIELLE HANDLINGER

Hvis du låser opp en spesialhandling, må du utføre denne handlingen umiddelbart. Du kan låse opp tre spesialhandlinger:



Du kan krysse av en rute etter eget valg i tilsvarende farge.



Du kan fylle inn et tall etter eget valg i neste rute i tilsvarende farge.



Du kan enten krysse ut en rute ELLER fylle inn et tall i en selvvalgt farge.

### SLUTT PÅ SPILLET

Spillet avsluttes hvis en spiller har fylt én farge helt ut. Poengene for hver farge telles opp og noteres ved den tilsvarende fargen nederst på poengskjemaet. I tillegg til de 6 fargene må også '3 X MIN' fylles ut. Den laveste poengsummen for de 6 ulike fargene skal noteres og multi-plise-res med 3. Hvis for eksempel den laveste poengsummen for de 6 fargene er 10 og kommer fra den oransje fargen, skal 30 fylles ut med '3 X MIN' (3 x 10). Spilleren med høyest poeng-sum vinner spillet.





NOPAT:



## (FI) OHJEET

Bingo noppapeliä pelataan pistelomakkeella 'BINGO DICE GAME' ja kaikilla nopilla: 2 valkoista noppaa ja 5 värillistä noppaa. Jokaiselle pelaajalle annetaan pistelomake ja merkki. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

### PELIN KULKU

Pelaaja, jolla on vuoro, on aktiivinen pelaaja. Tämä pelaaja heittää kaikki nopat ja valitsee niistä 2, jotka merkitään pistelomakkeeseen. Loput nopat siirtyvät seuraavalle pelaajalle myötöpäivään. Tämä pelaaja valitsee yhden nopan ja antaa loput nopat seuraavalle pelaajalle, joka myös valitsee yhden nopan jne. Pelaajien ei ole pakko valita mitään noppaa. Kun kaikilla pelaajilla on ollut mahdollisuus valita noppa, vuoro päättyy. Seuraavasta pelaajasta myötöpäivään tulee aktiivinen pelaaja, ja hänellä on ensimmäinen mahdollisuus valita kaksi noppaa.

### PISTELOMAKKEEN RAKENNE

Pistelomake koostuu seuraavista väreistä:

#### 1) Sininen



Sinisessä osassa numerot on täytettävä ylhäältä alaspäin. Ruutujen täyttämiseksi on rajoituksia. Esimerkiksi ensimmäisen numeron on oltava suurempi kuin toisen numeron. Tämä voidaan johtaa pilven koosta. Jos täytät numeron laatikkoon, jossa on nuoli vasemmalla, avaat erikoistoiminnon. Sinisen pisteet ovat yhtä suuret kuin kaikkien täytettyjen numeroiden summa.

#### 2) Keltainen



Keltaisessa osassa numerot on täytettävä ylhäältä alaspäin. Ruutujen täyttämiseksi ei ole rajoituksia. Jos täytät numeron ruutuun, jossa on nuoli oikealla, avaat erikoistoiminnon. Keltaisen pisteet syntyvät summan ratkaisemisesta. Ruutujen välissä on näkyvissä plus-, miinus- ja kerto-laskumerkkejä.

#### 3) Violetti



/ Oranssi



Näissä osissa ruksataan laatikoita 3 x 3 'bingo'-kortissa. Jos ylivivaat sarakkeen, rivin tai lävistäjän, saat avattua erikoistoiminnon tai tietyn määrän pisteitä. Purppuran/oranssin pistemäärä perustuu pisteisiin, jotka olet saanut, kun olet ylivivannut sarakkeita, rivejä tai lävistäjiä.

#### 4) Valkoinen



/ punainen



Näissä osissa ylivivataan 3 x 4 'bingo'-kortin ruutuja. Jos ylivivaat sarakkeen, avaat erikoistoiminnon tai tietyn määrän pisteitä. Valkoisen/punaisen pistemäärä syntyy niistä pisteistä, jotka olet avannut sarakkeiden ylivivaamisesta.

### ERITYISTOIMINNOT

Jos avaat erikoistoiminnon, sinun on suoritettava se välittömästi. Voit avata 3 erikoistoimintoa:



Voit ylivivata valitsemasi laatikon vastaavalla värillä.



Voit täyttää itse valitsemasi numeron seuraavaan ruutuun vastaavalla värillä.



Voit joko ylivivata laatikon TAI täyttää numeron valitsemallasi värillä.

### PELIN LOPPU

Peli päättyy, jos pelaaja on täyttänyt yhden värin kokonaan. Kunkin värin pisteet lasketaan ja merkitään vastaavalla värillä pistelomakkeen alaosaan. Kuuden värin lisäksi on täytettävä myös '3 X MIN'. Kuuden eri värin pienin pistemäärä merkitään muistiin ja kerrotaan kolmella. Jos esimerkiksi oranssin värin pienin pistemäärä kuudesta väristä on 10, täytetään 30 pistettä '3 X MIN' (3 x 10). Pelaaja, jolla on korkein pistemäärä, voittaa pelin.



2-5 PLAYERS



30 MIN



NOPAT:



## (FI) OHJEET

Quick & Tactic -noppapeliä pelataan pistelomakkeella 'QUICK & TACTIC' ja kaikilla nopilla: 2 valkoista noppaa ja 5 värillistä noppaa. Jokaiselle pelaajalle annetaan pistelomake ja merkki. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

### PELIN KULKU

Vuorossa olevaa pelaajaa kutsutaan aktiiviseksi pelaajaksi. Tämä pelaaja heittää kaikki nopat. Tämän jälkeen pelaajalla on 3 vaihtoehtoa:

#### A) 2 VALKOISTA NOPPAA

Näiden kahden nopan summa voidaan ruksata valitsemallaan värillä. Tällöin muilla pelaajilla ei ole mahdollisuutta yliviivata ruutua. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötöpäivään.

#### B) 1 VALKOISEN JA 1 VÄRILLISEN NOPAN YHDISTELMÄ.

Valkoisen nopan ja värillisen nopan summa voidaan yliviivata vain vastaavan väriseen sarak-keeseen. Tällöin jäljelle jääneet nopat asetetaan pöydän keskelle, ja muilla pelaajilla on mahdol-lisuus yhdistää valkoinen noppa ja jäljelle jäänyt värillinen noppa oman valintansa mukaan. Kukin pelaaja voi myös päättää jättää väliin eikä yliviivaamaan mitään numeroa.

#### C) PASS

Aktiivisen vuorosi aikana sinun ei ole pakko yliviivata yhtään ruutua pistelomakkeellasi. Jos päätät passata aktiivisena pelaajana, kaikki nopat asetetaan pöydän keskelle. Muilla pelaajilla on nyt kolme vaihtoehtoa: valita kaksi valkoista noppaa, yhdistää yksi valkoinen ja yksi värillinen noppa tai passata.

## TÄRKEÄT SÄÄNNÖT

### Ristiintaulukointi

Ruudut on yliviivattava ylhäältä alaspäin. Yksi tai useampi ruutu saa jättää väliin. Ohitettuja ruutuja ei voi enää yliviivata pelin aikana.

### Värin sulkeminen

Jos värin alareunassa oleva ruutu on yliviivattu, väri on suljettu. Väri voidaan sulkea vain, jos pelaajalla on jo vähintään 4 ruutua yliviivattuna kyseisessä värissä. Kun värin alimmainen ruutu on yliviivattu, väri suljetaan ja kyseisen värin heittokuppi on poissa pelistä. Siitä hetkestä lähtien kaikki pelaajat eivät voi yliviivata yhtään kyseisen värin ruutua.

### Pisteytys + bonus

Värin tarvitsemat pisteet määräytyvät värin yliviivattujen ruutujen määrän perusteella. Vastaava pistemäärä löytyy pistetaulukosta pistelomakkeen alaosassa. Jos pelaaja on esimerkiksi rastittanut 6 ruutua violetissa sarakkeessa, se antaa 16 pistettä. Värikohtaisten pisteiden lisäksi pelin lopussa voi saada myös bonuspisteitä. Vastaava bonus määräytyy sen mukaan, kuinka monta ruutua on yliviivattu rivissä. Saat bonuksen, jos samassa rivissä on yliviivattu 3, 4 tai 5 laatikkoa.

### PELIN LOPPU

Peli päättyy, jos yksi pelaaja on sulkenut 2 värillistä saraketta. Pisteet lasketaan laskemalla yht-een kunkin värin pisteet ja bonuspisteet. Pelaaja, jolla on korkein pistemäärä, voittaa pelin.



NOPAT:



## (FI) OHJEET

Play & repeat -noppapeliä pelataan pistelomakkeella 'PLAY & REPEAT' ja 6 nopalla: 1 valkoi-nen noppa ja 5 värillistä noppaa. Jokaiselle pelaajalle annetaan pistelomake ja merkki. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

### PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on ansaita mahdollisimman paljon rahaa. Rahaa voi ansaita kolmella eri tavalla:

#### 1) RIVEJÄ YLITTÄMÄLLÄ

Pistelomakkeessa on 13 riviä, jotka on merkitty roomalaisilla numeroilla I - XIII. Ensimmäinen pelaaja, joka yliviivaa kokonaisen rivin, ansaitsee oikealla olevan vastaavan rahasumman. Muut pelaajat eivät voi koskaan ansaita tätä rahasummaa, ja heidän on yliviivattava tämä rivi.

#### 2) VÄRIEN YLIVIIVAAMINEN

Jos pelaaja onnistuu yliviivaamaan kaikki värin ruudut, hän ansaitsee 5 euron summan ja ympyröi tämän summan pistelomakkeen oikealla puolella. Kaikki muut pelaajat voivat edelleen saavuttaa tämän summan, eikä heidän tarvitse yliviivata tätä summaa.

#### 3) BONUS EUROKOLIKOIDEN YLIVIIVAAMINEN

Pistelomakkeessa on jaettu eurokolikoita. Kunkin kolikon yliviivaaminen johtaa pelin lopussa vastaavan rahasumman bonukseen.

### PELIN KULKU

Pelaajaa, jolla on vuoro, kutsutaan aktiiviseksi pelaajaksi. Tämä pelaaja heittää kaikki nopat. Hän valitsee niistä yhden, jonka hän yliviivaa pistelomakkeella. Loput nopat siirtyvät seuraavalle pelaajalle myötöpäivään. Tämä pelaaja valitsee yhden nopan ja antaa loput nopat seuraavalle pelaajalle, joka myös valitsee yhden nopan jne. Pelaajien ei ole pakko yliviivata mitään ruutua. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet valita nopan, vuoro on päättynyt. Seuraavasta pelaajasta myötöpäivään tulee aktiivinen pelaaja.

### TÄRKEÄT SÄÄNNÖT

- Jokaisella nopalla on väri ja määrä. Valkoinen noppa on jokeri, ja sitä voi käyttää mihin tahansa itse valitsemaansa väriin.
- Jos valitset nopan, sinun on yliviivattava täsmälleen sama määrä ruutuja: enemmän tai vähemmän ei ole sallittua.
- Kaikki pelaajat aloittavat pelin 'START'-alueelta. Tämä tarkoittaa, että ensimmäisen yliviivatun ruudun on oltava yhteydessä 'START'-alueeseen. Ruutuja, jotka ovat kosketuksissa vinosti, ei tarvitse yhdistää.
- Ruudun tai alueen saa yliviivata vain, jos se on yhteydessä vähintään yhteen yliviivattuun ruutuun tai 'START'-alueeseen.
- Kaikki vuoron aikana yliviivatut laatikot on yhdistettävä värillä.
- Sinun ei tarvitse yliviivata aluetta yhdellä vuorolla. Jos alue koostuu esimerkiksi kuudesta laatikosta, ei ole tarpeen heittää 6. Voit myös päättää jakaa alueen osiin.

### PELIN LOPPU

Peli päättyy, jos yhteensä 3 eri väriä on kokonaan yliviivattu. Poistettujen rivien, poistettujen värien ja poistettujen bonus eurokolikoiden rahamäärät on laskettava yhteen. Pelaaja, jolla on eniten rahaa, voittaa pelin.

### ESIMERKKI 2 PELAAJAA (ANNA JA BART)

Anna on aktiivinen pelaaja ja heittää seuraavaa:



Oranssia noppaa, jossa on numero 4, ei voi valita, koska voit yliviivata enintään 2 oranssia ruutua, jotka ovat yhteydessä 'START'-alueeseen. Anna valitsee keltaisen 6. Loput nopat menevät Bartille. Hän voi valita 1 nopan. Jäljellä olevat nopat eivät voi ylittää koko värin aluetta. Hän valitsee sinisen nopan, jossa on numero 2, ja hänen täytyy jakaa alue.

#### Pisteet Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Pisteet Bartin muodossa

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Tämän vuoron jälkeen Bartista tulee aktiivinen pelaaja.

Hän heittää seuraavaa:

Bart ei voi käyttää sinistä noppaa numerolla 3 sinisen alueensa täydentämiseen. Nämä ovat kaksi erillistä aluetta, jotka eivät ole yhteydessä toisiinsa, eikä niitä siksi voi rastittaa yhdellä vuorolla. Bart valitsee keltaisen nopan numerolla 5. Näin hän yliviivaa rivin VII ja saa 1 euron. Anna ei voi koskaan saavuttaa tätä summaa, ja hänen on yliviivattava tämä summa tulostelomakkeellaan.

Anna saa loput nopat ja valitsee valkoisen nopan, jossa on numero 4. Anna saa loput nopat ja valitsee valkoisen nopan, jossa on numero 4. Tätä noppaa voidaan käyttää minkä tahansa värin kohdalla. Hän valitsee violetin. Näin hän voi yliviivata bonus eurokolikon. Nyt pistelomakkeet näyttävät seuraavilta.

#### Pisteet Anna

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

#### Pisteet Bartin muodossa

III												
IV												
V												
VI												
VII	START											
VIII												
IX												

Peliä jatketaan, kunnes yhteensä 3 eri väriä on yliviivattu.



2-6 PLAYERS

20 MIN



NOPAT:



## (FI) OHJEET

Sateenkaari-noppapeliä pelataan pistelomakkeella 'RAINBOW DICE GAME' ja 5 värillisellä nopalla. Jokaiselle pelaajalle annetaan pistelomake ja merkki. Pelissä on 13 kierrosta, ja sitä pelataan myötäpäivään. Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Vuorossa oleva pelaaja voi heittää noppaa enintään 3 kertaa. Jokaisen heiton jälkeen voi päättää pitää osan nopista erillään muista nopista parhaan mahdollisen noppayhdistelmän luomiseksi. Jäljelle jääneet nopat voidaan heittää uudelleen. Onko sinulla jo optimaalinen noppayhdistelmä 1 tai 2 heiton jälkeen? Sinun ei ole pakko heittää uudelleen.

### PART 1

Pistelomakkeen ensimmäisessä osassa 'PART 1' kaikki ykköset, kakkoset, kolmoset, neloset, vitoset ja kuutoset on ympyröitävä oikealla värillä.

#### ESIMERKKI

Kun olet heittänyt noppaa kolme kertaa, saat seuraavan tuloksen ja haluat merkitä sen kakkosten riville:



Violetin, sinisen ja oranssin väriset kakkoset on ympyröitävä ja muut kakkoset on ruksattava.

PART 1:n pisteet on laskettava yhteen väreittäin. Jos saat jostakin väristä yli 15 pistettä, saat 7 pistettä bonusta.

### PART 2

Pistelomakkeen 'PART 2' toinen osa perustuu pokeripeliin. Jokaiselle riville on täytettävä kaikkien noppien pisteet.

**3 OF A KIND = 3 SAMANLAISTA + 2 MUUTA**

**4 OF A KIND = 4 OF THE SAME + 1 ELSE**

**FULL HOUSE = 3 SAMAA + 2 SAMAA**

**SMALL STREET = 4 SEURAAVAA NUMEROA**

**LARGE STREET = 5 SEURAAVAA NUMEROA**

**RAINBOW = 5 SAMAA NUMEROA**

**CHANCE = VAPAA VALINTA**

#### ESIMERKKI

Kun olet heittänyt noppaa kolme kertaa, saat seuraavan tuloksen ja haluat merkitä sen kohtaan '3 OF A KIND':



Kaikkien noppien numerot on merkittävä oikealla värillä. Tämä tarkoittaa paitsi 3 kuutosta, myös 3 sinisellä ja 5 keltaisella.

PART 2:n pisteet on laskettava yhteen värin mukaan. Jos saat yli 25 pistettä jollakin värillä, saat 7 pisteen bonuksen.

Jos sinulla ei ole mahdollisuutta merkitä pisteitäsi vuorosi jälkeen, sinun on yliviivattava rivi. Jokaisen vuoron jälkeen sinulla on mahdollisuus yliviivata rivi sen sijaan, että merkitsit pisteet.

Pelin voittajan määrittämiseksi on laskettava yhteen 'PART 1:n' ja 'PART 2:n' kokonaispisteet. Pelaaja, jolla on korkein pistemäärä, voittaa pelin.

