



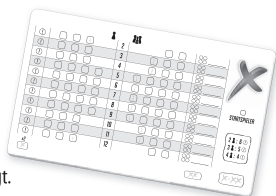
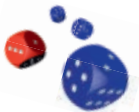
GANZ SCHÖN KNIFFLIG!

Für 2-4 Spieler, ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL:

- Würfelblock
- 4 Würfel
- 1 Spielanleitung

Außerdem wird noch für jeden Spieler ein Stift benötigt.



SPIELZIEL:

Die Würfel werden geworfen und jeder Spieler darf dann Kästchen auf seinem Spielblatt ankreuzen. Doch nur vollständig ausgefüllte Reihen bringen Punkte. Auch ein Blick auf die Spielfelder der Mitspieler ist hilfreich!

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler bekommt ein Spielblatt vom Würfelblock und legt es vor sich ab. Dann nimmt sich jeder Spieler noch einen Stift (nicht enthalten). Die Würfel werden bereit gelegt.

Spielt ihr zu viert, muss jeder Spieler vor dem Spiel die beiden Kästchen ankreuzen, in denen eine „4“ steht. Spielt ihr zu zweit, müssen beide Spieler die neun Kästchen mit einer „2“ ankreuzen.



Der jüngste Spieler kreuzt das Feld für den Startspieler auf seinem Spielblatt an.



Und schon kann's losgehen!

DAS SPIELBLATT:

Das Spielblatt ist in zwei Hälften geteilt.

Die Kästchen auf der linken Seite darfst du nur ankreuzen, wenn du selbst würfelst. Immer wenn du alle Kästchen einer Reihe auf der linken Hälfte ausgefüllt hast, kreuzt du das ① links davon an und bekommst am Spielende dafür zwei Punkte.

Die Kästchen auf der rechten Seite darfst du nur ankreuzen, wenn ein anderer Spieler würfelt. Für jede Reihe, die du auf der rechten Hälfte vollständig angekreuzt hast, bekommst du einen Punkt für jeden Spieler, der das ① dieser Reihe angekreuzt hat. Schau also auch immer ein bisschen darauf, was deine Mitspieler so im Schilde führen...

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt. Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden drei Phasen in der angegebenen Reihenfolge durch.

- 1) Du würfelst und darfst *zwei Würfelpaare* eintragen
- 2) Die anderen Spieler dürfen *ein Würfelpaar* eintragen
- 3) Hast du das letzte Kästchen einer Reihe gekreuzt, musst du sie werten

Nachdem du diese drei Schritte durchgeführt hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Du würfelst und darfst *zwei Würfelpaare* eintragen

Du würfelst mit den vier Würfeln und teilst sie in zwei Paare auf. Für jedes dieser beiden Paare bildest du die Augensumme und darfst ein Kästchen in der dazu passenden Reihe auf der linken Hälfte deines Spielblatts ankreuzen.

Dabei gilt:

- Die Farben der Würfel sind für dich irrelevant.
- Du kannst auch eine oder beide Summen verfallen lassen und für sie kein Kreuz machen. Manchmal ist das auch notwendig, wenn in einer Reihe schon alle Kästchen angekreuzt sind.
- Kreuzt du das letzte Kästchen der linken Hälfte einer Reihe an, so musst du sie in der dritten Phase werten (siehe unten).

Beispiel: Jana ist dran: sie würfelt 2, 4, 5, 5. Sie teilt die Würfel auf in 2+5 und 4+5 und macht dann auf der linken Hälfte ihres Spielblatts ein Kreuz bei der 7 und eines bei der 9.



2. Die anderen Spieler dürfen ein Würfelpaar eintragen

Nun dürfen alle anderen Spieler reihum zwei der drei blauen Würfel auswählen. Aus diesen beiden Würfeln wird die Augensumme gebildet und ein Kästchen in der passenden Reihe auf der rechten Hälfte des Spielblatts angekreuzt.

Dabei gilt:


- Der rote Würfel darf nicht verwendet werden, um ein Paar zu bilden. Genau zwei der drei blauen Würfel dürfen verwendet werden!
- Mehrere Spieler können sich für die gleichen Würfel bzw. die gleiche Würfelkombination entscheiden. Es gibt also kein „Wegnehmen“!
- Kann ein Spieler kein Kreuz eintragen (weil alle Kästchen in einer Reihe schon angekreuzt sind), dann verfällt das Kreuz.

Beispiel: Die blauen Würfel zeigen eine 2, eine 4 und eine 5. Alle anderen Spieler dürfen also auf der rechten Hälfte ihres Spielblatts entweder eine 6, eine 7 oder eine 9 ankreuzen. Die 5 auf dem roten Würfel darf nicht verwendet werden. Andrea entscheidet sich eine 7 anzukreuzen. Markus möchte lieber eine 9 ankreuzen. Steffi kreuzt auch eine 7 an.



3. Hast du das letzte Kästchen einer Reihe gekreuzt, musst du sie werten

Hat der aktive Spieler während der ersten Phase in ein oder zwei Reihen das letzte Kästchen auf der linken Hälfte seines Spielblatts angekreuzt, so kommt es zu einer kurzen Wertung.

Der Spieler kreuzt das  links neben der Reihe an und verkündet laut, dass er diese Reihe vervollständigt hat.



Dann müssen alle Spieler (inklusive dem aktiven Spieler) einen der vier kleinen Kreise dieser Reihe auf der rechten Hälfte des Spielplans ankreuzen.



Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er wirft alle vier Würfel und durchläuft die drei Phasen.

Hinweis: Nach ein paar Runden können auch alle Spieler gleichzeitig spielen und Kreuze machen. Ist die Reihenfolge wichtig, so startet ihr immer beim aktiven Spieler, danach machen alle Spieler im Uhrzeigersinn folgend ihr Kreuz.

SPIELLENDE:

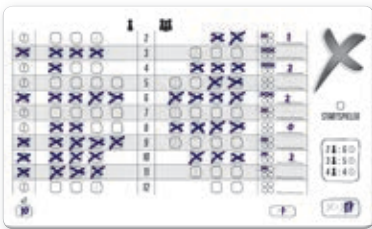
Bevor der Startspieler seinen Zug durchführt, wird kontrolliert, ob einer der Spieler schon genügend (ⓘ) angekreuzt hat. Bei 4 Spielern sind es 4 (ⓘ), bei 3 Spielern 5 (ⓘ) und bei zwei Spielern 6 (ⓘ). Dann endet das Spiel sofort, andernfalls wird noch eine Runde gespielt.

Ist das Spiel vorbei, werden die Punkte gezählt. Punkte kann man auf zweierlei Arten erhalten:

- Für jedes angekreuzte ⓘ erhältst du 2 Punkte. Diese Punkte trägst du im **X**-Feld links unten ein.
- Für jede Reihe, in der du alle Kästchen in der rechten Hälfte angekreuzt hast, bekommst du für jeden in dieser Reihe angekreuzten kleinen Kreis einen Punkt. Du erhältst also einen Punkt für jeden Spieler, der das ⓘ dieser Reihe angekreuzt hat. Die Summe dieser Punkte werden in das **XX**-Feld eingetragen.

Danach wird noch die Summe aus **X** + **XX** bestimmt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den höheren **XX**-Wert erringen konnte. Gibt es noch immer einen Gleichstand, gewinnen mehrere Spieler.

Beispiel: Jana bekommt für jedes angekreuzte ⓘ 2 Punkte, also insgesamt 10 Punkte. Auf der rechten Seite ihres Spielblatts bekommt sie nur Punkte für vollständig angekreuzte Reihen: für die 2 bekommt sie einen Punkt, für die 4, die 6 und die 10 jeweils zwei Punkte, und für die 8 keine Punkte (niemand hat das dazugehörige ⓘ angekreuzt). Für die rechte Seite des Spielblatts bekommt sie also 7 Punkte, insgesamt 17 Punkte.



NORIS-SPIELE © 2018

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Spielidee: Team Noris

Redaktion: Markus Müller

Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1707

Die Community App für alle Spiele-Freunde





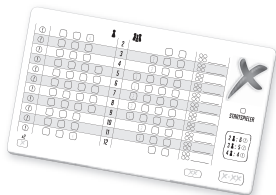
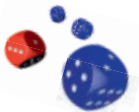
PRETTY TRICKY!

For 2-4 players, ages 8 and up

GAME MATERIALS:

- Dice memo pad
- 4 Dice
- 1 Game instructions

In addition, a pen is needed for each player.



GOAL:

The dice are rolled and each player is allowed to tick boxes on their playing field. But only fully complete rows can score points. And even a glance at the other player's playing fields can be helpful in making some decisions. . .

GAME PREPARATION:

Each player gets a game sheet from the dice pad and places it in front of them. Next, each player takes a pen (not included). The dice are laid out and ready to go.

If there are four players, each player must tick the two boxes with a "4" in them before the game. If there are two players, both players must tick the nine boxes with a "2" in them.



The youngest player ticks the field for the starting player on his or her game sheet.



And now the fun begins!

THE GAME SHEET:

The game sheet is divided into two halves.

You are only allowed to tick the boxes on the left side of the sheet if you are rolling the dice yourself. Whenever you have filled in all of the boxes in a row on the left half, cross the (ⓘ) symbol to the left of it and receive two points at the end of the game.

You are only allowed to tick the boxes on the right side of the sheet if another player is rolling the dice. For every row that you have ticked completely in the right half, you will get one point for each player who has ticked the (ⓘ) symbol of this row. So always have a look at what your competition is up to. . .

HOW TO PLAY:

The youngest player starts. Whoever's turn it is performs the following three phases in the order given. Once you have played a few rounds, you can also do the first two phases simultaneously:

- 1) The active player rolls the dice and is allowed to record *two pairs of dice*
- 2) The other players are only allowed to record *one pair of dice*
- 3) If possible, the active player can score a row

After completing these steps, the next player going clockwise has a turn.

1. The active player rolls the dice and is allowed to record two pairs of dice

The player rolls the four dice and then splits them into two pairs. For each of these two pairs, the player sums up the number of pips and is allowed to tick one box in a suitable row on the left half of their game sheet.

Thereby the following applies:

- The colours of the dice are irrelevant to the player whose turn it is.
- If the player cannot record one of the two ticks (because all boxes in this row have already been ticked), the second tick is lost. In rare cases, the player cannot even make a single tick during the turn, then both ticks are lost.
- If the active player ticks the last box of a row on the left half of the game sheet, they must score it in the third phase (see below)

Example: It's Jana turn: she rolls 2, 4, 5, 5. She divides the dice into 2+5 and 4+5 and then makes a tick on the left half of her game sheet at 7 and one at 9.



2. The other players are only allowed to record one pair of dice

Now all other players can choose in turn two of the three blue dice. From these two dice, the pips are summed up and a box is ticked in the appropriate row on the right half of the game sheet.

Thereby the following applies:


- The red dice must not be used to form a pair. Only two of the three blue dice may be used!
- Several players can choose the same die or combination of dice. There is no "taking dice away"!
- If the player cannot record a tick (because all boxes a row have already been ticked), then the tick is lost.

Example: The blue dice show a 2, 4 and 5. All other players are allowed to tick either a 6, 7 or 9 on the right half of their game sheets. The 5 on the red dice may not be used, meaning the other players cannot tick a 10! Andrea decides to tick a 7. Markus prefers to tick a 9. Steffi also decides to tick a 7.



3. If possible, the active player can score a row

If the active player has checked the last box in one or two rows on the left half of their game sheet during the first phase, it will result in a quick scoring.

The player ticks the  symbol to the left of the row and loudly proclaims that they have completed this row.



Then, all players (including the active player!) must tick one of the four small circles of this row on the right half of their game sheet.



Then it's the next player's turn going clockwise. He or she rolls all four dice and goes through the three phases.

Note: After a few rounds, all players can play and make ticks at the same time. If the order is important, always start with the active player. Then, all players make their ticks one after the other going in a clockwise rotation.

END OF THE GAME:

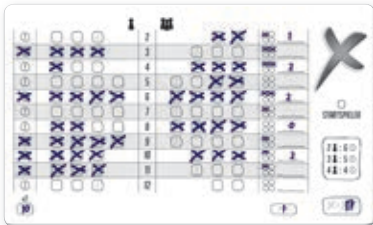
Before the starting player makes his move, everyone check to see if one of the players has already ticked enough (Ⓛ). With 4 players it is 4 (!), with 3 players it is 5 (Ⓛ) and with 2 players it is 6 (Ⓛ). If enough (Ⓛ) have been ticked, the game ends immediately, otherwise another round is played

When the game is over, the points are counted. Points can be obtained in two ways:

- For each ticked (Ⓛ), the player receives 2 points. These points are recorded in the **X** field in the bottom left.
- For every completely filled row on the right side, the player gets 1 point for each small circle ticked to the right of it. You also get a point for each player who ticked the (Ⓛ) in the corresponding number. The sum of these points is recorded in the **XX** field.

Then the sum of **X** + **XX** is determined and the player with the most points wins the game! In case of a tie, the player with the higher **XX** score wins. If there is still a tie, multiple players win.

Example: Jana get 2 points for every ticked (Ⓛ), so a total of 10 points. On the right side of her game sheet, she only gets points for completely ticked rows: for the 2 she gets 1 point; for the 4, the 6 and the 10 – 2 points each; and for the 8 she gets no points (nobody had the corresponding (Ⓛ) ticked). For the right side of her game sheet, she gets 7 points for a total of 17 points.



NORIS-SPIELE © 2018

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Game idea: Team Noris

Editor: Markus Müller

Design: FIORE-GMBH.DE

Art. No: 60 610 1707

Die Community App für alle Spiele-Freunde





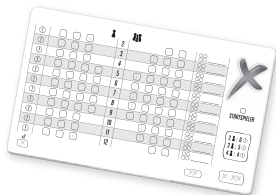
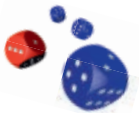
PLUTÔT DIFFICILE !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

MATÉRIEL DE JEU :

- Bloc
- 4 dés
- 1 mode d'emploi

En outre, il faut un crayon par joueur.



BUT DU JEU :

On jette les dés et chaque joueur peut donc marquer des petites cases d'une croix sur son camp du jeu. Il n'y a que des rangées totalement remplies qui rapportent des points. Et jeter un œil sur le camp de jeu des autres joueurs peut aider à prendre une décision...

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur reçoit une feuille de jeu du bloc et la pose devant lui. Ensuite, chaque joueur prend encore un crayon (pas inclus dans la boîte) Les dés sont déjà déposés.

Si vous jouez à quatre, chaque jour doit cocher avant le jeu les deux cases dans lesquelles il y a un « 4 ». Si vous jouez à deux, les deux joueurs doivent cocher les neuf petites cases qui portent un « 2 ».



Le plus jeune joueur coche la zone de joueur qui commence sur sa feuille de jeu.



Et l'on peut commencer !

LA FEUILLE DE JEU :

La feuille de jeu est séparée en deux parties.

Vous ne pouvez cocher les petites cases sur la gauche que quand vous jetez vous même les dés. A chaque fois que vous avez complété une rangée sur le côté gauche, vous cochez le symbole gauche (Ⓛ) et vous recevrez pour cela deux points à la fin du jeu.

Les petites cases sur le côté droit ne peuvent être cochées que quand un autre joueur lance le dé. Pour chaque rangée que vous aurez cochée complètement sur la moitié droite, vous obtiendrez un point pour chaque joueur qui a coché le symbole (Ⓛ) de cette rangée. Regardez toujours un peu ce que vos autres partenaires de jeu ont dans la tête.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence. Celui à qui c'est le tour, effectue les trois phases suivantes dans l'ordre donné. Quand vous aurez fait plusieurs tours, vous pourrez faire les deux premières phases en même temps :

1) Le joueur actif lance le dé et peut entrer *deux paires de dés*

2) Les autres joueurs peuvent entrer *une paire de dés*

3) Si possible, le joueur actif complète une rangée

Après qu'il a réalisé ces trois étapes, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Le joueur actif lance le dé et peut entrer deux paires de dés

Le joueur lance les quatre dés et les répartit en deux paires. Pour chacune de ces deux paires, il forme une somme évidente et il peut cocher une petite case dans la rangée adaptée sur la moitié gauche de sa feuille de jeu.

Il faut savoir que :

- Les couleurs du dé ne sont pas importantes pour le joueur dont c'est le tour.
- Si le joueur ne peut pas inscrire l'une des deux croix (parce que toutes les petites cases de la rangée sont déjà cochées), la deuxième croix tombe à l'eau. Dans de rares cas, le joueur dont c'est le tour ne peut faire aucune croix, alors les deux tombent à l'eau.
- Si le joueur dont c'est le tour coche la dernière petite case de la moitié gauche d'une rangée, il doit la faire valoir dans la troisième phase (voir ci-dessous)

Exemple : C'est le tour de Jana : ses dés font 2,4, 5,5. Elle divise les dés en 2 +5 et 4 +5 et elle fait ensuite sur la moitié gauche de sa feuille de jeu une croix près du 7 et une près du 10.



2. Les autres joueurs peuvent entrer une paire de dés

Maintenant, tous les autres joueurs à tour de rôle peuvent choisir deux des dés bleus. À partir de ces deux dés, on forme une somme évidente et on coche une petite case dans la rangée qu'il faut sur la moitié droite de la feuille de jeu.

Il faut savoir que :

- Le dé rouge ne peut pas être utilisé pour former une paire. Ce sont précisément les trois dés bleus qui peuvent être utilisés !
- Plusieurs joueurs peuvent opter pour les mêmes dés voire la même combinaison de dés. Il n'y a donc pas de « prise » !
- Si un joueur ne peut pas inscrire de croix (parce que toutes les petites cases d'une rangée ont déjà été cochées), alors la croix tombe à l'eau.

Exemple : Les dés bleus affichent un 2, un 4 et un 5. Tous les autres joueurs peuvent donc cocher sur le côté droit de leur feuille de jeu soit un 6, un 7 ou un 9.



Le 5 sur le dé rouge ne peut pas être utilisé, donc les autres joueurs ne peuvent pas cocher un 10 ! Andréa décide de cocher un 7. Markus préférerait cocher un 9. Steffi coche aussi un 7.

3. Si possible, le joueur actif complète une rangée

Si le joueur actif a coché pendant la première phase la dernière petite case sur le côté gauche de sa feuille de jeu, il y a une brève évaluation.

Le joueur coche le symbole (⚠) à gauche, à côté de la rangée et il annonce à voix haute qu'il a complété la rangée.



Ensuite, tous les jours (y compris le joueur dont c'est le tour !) doivent cocher un des quatre petits cercles sur la moitié droite du plan du jeu.



Ensuite, le joueur suivant est celui qui le suit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il jette les quatre dés et accomplit les trois phases.

Recommandation : Après quelques tours, tous les joueurs peuvent aussi jouer en même temps et faire des croix. Si l'ordre est important, vous commencez toujours par le joueur actif, ensuite tous les jours suivants dans le sens des aiguilles d'une montre font leur croix.

FIN DU JEU :

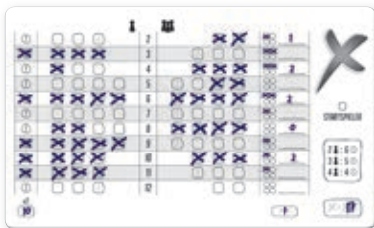
Avant que le joueur commençant réalise son tour, on contrôle si un des joueurs a déjà fait suffisamment ① de croix. Pour 4 joueurs, il y en a « 4 ① », pour 3 joueurs 5 ① et pour deux joueurs 2 ①. Ensuite le jeu arrête immédiatement, sinon on joue un autre tour.

Quand le jeu est fini, on compte les points. On peut obtenir des points de deux manières différentes :

- Pour chaque ① coché, le joueur obtient 2 points. Il inscrit ces points en bas dans la zone X.
- Pour chaque rangée complètement cochée sur le côté droit, le joueur obtient un point pour chaque cercle de droite coché. On obtient également un point pour chaque partenaire de jeu qui a coché le ① dans le nombre correspondant. Les sommes de ces points sont inscrites dans la zone XX.

Ensuite la somme provenant de X + XX est déterminée et le joueur ayant le plus de points gagne le jeu ! En cas d'égalité, celui qui gagne est le joueur qui a pu remporter la plus grande valeur XX. S'il y a toujours égalité, plusieurs joueurs gagnent.

Exemple : Jana obtient pour chaque ① coché 2 points, donc 10 points au total. Sur le côté droit de sa feuille de jeu, elle reçoit seulement un point par rangée complètement cochée : pour les 2, elle obtient un point, pour les 4, les 6 et les 10 chaque fois 2 points et pour les 8 aucun point (personne n'a coché le ① correspondant). Pour le côté droit de la feuille de jeu, elle obtient aussi 7 points, en tout 17 points.



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Idée de jeu: Team Noris
Rédaction: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Ref. n°.: 60 610 1707

Die Community App für alle Spiele-Freunde





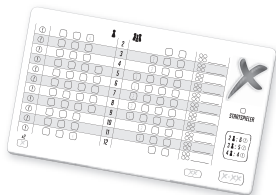
ECCO UN BEL ROMPICAPPO!

Per 2-4 giocatori, dagli 8 anni in su

MATERIALE DI GIOCO:

- Blocco per dadi
- 4 dadi
- 1 istruzioni di gioco

Inoltre sarà necessaria una matita per giocatore.



SCOPO DEL GIOCO:

Si tirano i dadi e ogni giocatore ha la possibilità di contrassegnare delle caselle sul proprio campo di gioco. Tuttavia soltanto le file compilate per intero porteranno punti. E anche uno sguardo ai campi da gioco degli altri concorrenti può aiutare a prendere più di una decisione. . .

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Ogni giocatore preleva un foglio di gioco dal blocco per dadi e lo posa di fronte a sé. Quindi ogni giocatore dovrà munirsi di matita (non compresa). Si lanciano i dadi.

Se si gioca in quattro ogni giocatore deve contrassegnare le due caselle contenenti un „4“ prima di giocare. Se si gioca in due i due giocatori devono contrassegnare le nove caselle con un „2“.



Il giocatore più giovane contrassegna il campo per il concorrente iniziale sul proprio foglio di gioco.



Si dia inizio ai giochi!

IL FOGLIO DI GIOCO:

Il foglio di gioco è suddiviso in due metà.

Si possono contrassegnare le caselle sul lato sinistro solo quando si tirano i dadi. Ogni volta che si riempiono tutte le caselle di una fila sulla metà sinistra, è necessario contrassegnare il simbolo ① a sinistra e si ricevono due punti alla fine del gioco.

Si possono contrassegnare le caselle sul lato destro quando un altro giocatore tira i dadi. Per ogni fila completamente contrassegnata sulla metà destra si riceve un punto per ogni giocatore che ha contrassegnato il simbolo ① di questa fila. Cerca sempre di prestare attenzione a quello che gli altri giocatori hanno in mente. . .

SVOLGIMENTO DI GIOCO:

Inizia il giocatore più giovane. A chi è di turno spetta eseguire le seguenti tre fasi nella sequenza presentata. Dopo aver giocato un paio di mani potete eseguire contemporaneamente le prime due fasi:

1) Il giocatore attivo tira i dadi e ha la facoltà di sorteggiare *due dadi*

2) Gli altri giocatori possono sorteggiare *un dado*

3) Il giocatore attivo ha la possibilità di valutare una fila

Una volta completati questi tre passaggi, sarà di turno il giocatore successivo in senso orario.

1. Il giocatore attivo tira i dadi e ha la facoltà di sorteggiare *due dadi*

Il giocatore sorteggia tutti e quattro i dadi e li suddivide in due coppie. Per ognuna di queste due coppie deve calcolare la somma di occhi e ha la possibilità di contrassegnare una casella nella fila corrispondente sulla metà sinistra del proprio foglio di gioco.

Allo scopo:

- I colori dei dadi non sono rilevanti per il giocatore di turno.
- Se il giocatore non è in grado di apporre uno dei due contrassegni (perché tutte le caselle di questa fila sono già contrassegnate), la seconda croce risulterà invalida. In casi rari il giocatore di turno non è in grado di contrassegnare alcuna croce, in tal caso risulteranno entrambe invalide.
- Se il giocatore di turno contrassegna l'ultima casella della metà sinistra, è necessario valutarla nella terza fase (vedi sotto)

Esempio: Tocca a Giulia: ottiene in sorteggio 2, 4, 5. Suddivide i dadi in $2+5$ e $4+5$ e quindi sulla metà sinistra del suo foglio di gioco inserisce una croce in corrispondenza del 7 e una in corrispondenza del 9.



2. Gli altri giocatori possono sorteggiare un dado

Ora tutti gli altri giocatori potranno selezionare in fila due dei tre dadi azzurri. Da questi due dadi si ricava la somma degli occhi e si contrassegna una casella nella fila corrispondente sulla metà sinistra del foglio di gioco.

In questo caso:

- Il dado rosso non può essere utilizzato per costituire una coppia. Possono essere utilizzati due dei tre dadi azzurri!
- Più giocatori possono decidere per gli stessi dadi o per la stessa combinazione di dadi. Non esiste pertanto una „soffiata“!
- Se un giocatore non è in grado di contrassegnare alcuna croce (perché tutte le caselle in una fila sono già contrassegnate), la croce risulterà invalida.

Esempio: Dal tiro dei dadi azzurri risultano un 2, un 4 e un 5. Tutti gli altri giocatori possono pertanto contrassegnare sulla metà destra del loro foglio di gioco un 6, un 7 o un 9. Non è possibile utilizzare il 5 sul dado rosso, pertanto gli altri giocatori non possono contrassegnarne 10! Andrea decide di contrassegnare un 7. Marco preferirebbe contrassegnare un 9. Stefania contrassegna un 7.



3. Il giocatore attivo ha la possibilità di valutare una fila

Se il giocatore attivo contrassegna l'ultima casella sulla metà sinistra del proprio foglio di gioco durante la prima fase in una o due file, non si verifica alcuna valutazione.

Il giocatore contrassegna il simbolo  a sinistra di fianco alla fila e annuncia di aver completato questa fila.



Quindi tutti i giocatori (compreso il giocatore di turno!) devono contrassegnare uno dei quattro piccoli cerchi di questa fila sulla metà destra del piano di gioco.



Quindi il turno passa al giocatore successivo in senso orario. Tira tutti e quattro i dadi e ripete le tre fasi.

Attenzione: Dopo un paio di mani anche tutti i giocatori possono contrassegnare croci e giocare allo stesso tempo. Se la sequenza è importante, si comincerà sempre dal giocatore attivo e quindi tutti i giocatori faranno lo stesso in senso orario.

FINE DEL GIOCO:

Prima che il giocatore iniziale esegua la propria mano, si verifica se uno dei giocatori ha già contrassegnato a dovere (Ⓛ) Con 4 giocatori sono 4 (Ⓛ), con 3 giocatori 5 (Ⓛ) e con due giocatori 6 (Ⓛ). Quindi il gioco si interrompe immediatamente, altrimenti si gioca un'altra mano

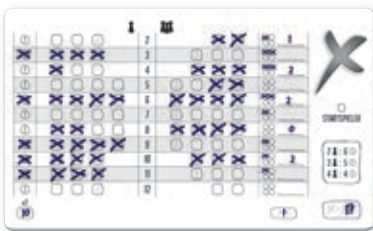
Una volta concluso il gioco si contano i punti. I punti possono essere ottenuti in due modi:

- Per ogni casella contrassegnata (Ⓛ) il giocatore riceve 2 punti. Questi punti sono inseriti nel campo **X** in basso a sinistra.
- Per ogni fila completamente contrassegnata sul lato destro il giocatore riceve per ogni piccolo cerchio contrassegnato a destra un punto. Inoltre si riceve un punto per ogni concorrente che abbia contrassegnato il (Ⓛ) nella sequenza corrispondente. La somma di questi punti viene inserita nel campo **XX**.

Quindi la somma viene determinata da **X** + **XX** e il giocatore con più punti vince il gioco! In caso di pareggio vince il giocatore che è stato in grado di raggiungere il valore **XX** più alto. Se si verifica ancora un pareggio, la vittoria spetta a più giocatori.

Esempio: Giulia riceve per ogni casella contrassegnata da (Ⓛ) 2 punti, quindi in totale 10 punti.

Sul lato destro del vostro campo di gioco si riceverà solo un punto per le file contrassegnate completamente: per il 2 si riceverà un punto, per il 4, il 6 e il 10 rispettivamente due punti e per l'8 nessun punto (nessuno ha contrassegnato il (Ⓛ) corrispondente). Per il lato destro del foglio di gioco riceve inoltre 7 punti, in totale 17 punti.



NORIS-SPIELE © 2018

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Idea di gioco: Team Noris

Redazione: Markus Müller

Design: FIORE-GMBH.DE

Codice art: 60 610 1707

Die Community App für alle Spiele-Freunde

