

ZOCKEN

NO RISK NO FUN!



Für 2-6 abgebrühte Zocker, ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL:

• Spielplan

7 Farbpunkte

6 Wettfelder

9 graue Setzfelder



• 7 Würfel

• 6 Holzscheiben

• Spielanleitung



RAUS!-Feld

Jeder Würfel auf diesem Feld bringt 20 Minuspunkte, doch liegt hier am Ende des Zuges kein Würfel, gibt es 50 Pluspunkte!

SPIELÜBERSICHT:

Wer dran ist, wirft die Würfel einzeln nacheinander in beliebiger Reihenfolge und versucht nach jedem einzelnen Wurf den Würfel so auf den Spielplan zu legen, dass eine aufsteigende oder absteigende Zahlenfolge auf dem Spielplan entsteht. Nach dem dritten Wurf dürfen die Mitspieler wetten, wenn sie glauben, dass der aktive Spieler mehr als 50 Punkte erzielen wird. Wer in drei Runden die meisten Punkte macht, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die 7 Würfel werden bereit gelegt. Jeder Spieler sucht sich eines der sechs goldenen Wettfelder aus. Dann nimmt jeder Spieler eine goldene Holzscheibe. Übrige Scheiben werden in die Schachtel zurückgelegt. Legt noch Stift und Papier bereit. Und schon geht's los!

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist (der „aktive Spieler“), würfelt mit einem beliebigen Würfel und legt ihn auf eines der neun grauen Setzfelder auf dem Spielplan.

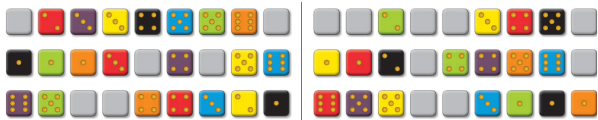
Anschließend wählt er einen der übrigen Würfel, würfelt diesen und setzt ihn anschließend auf ein anderes freies Setzfeld. Mit dem dritten Würfel verfährt er ebenso. Bevor er nun den vierten Würfel wirft, dürfen die Mitspieler eine Wette abschließen (siehe „Die Wette“ auf Seite 3).

Nach dem Wetten würfelt der Spieler mit dem vierten Würfel und setzt ihn auf ein Setzfeld. So verfährt er auch mit dem fünften, sechsten und siebten Würfel.

Bei der Platzierung der Würfel gelten die folgenden Regeln:

1. Einmal gesetzte Würfel dürfen nicht mehr versetzt werden.
2. Die Würfel auf den Setzfeldern müssen entweder eine aufsteigende oder absteigende Reihenfolge bilden. Ein Würfel darf nur auf eines der Setzfelder gelegt werden, wenn dadurch eine gültige Zahlenfolge entsteht.
3. Würfel, die auf zwei benachbarten Feldern liegen, dürfen die selbe Augenzahl haben oder sich auch um mehr als 1 unterscheiden.

Beispiele für erlaubte Zahlenfolgen



4. Für jeden Würfel, dessen Farbe mit der des Farbpunktes über dem Setzfeld übereinstimmt, gibt es später Punkte (siehe „Wertung“ auf Seite 3). Auf den beiden äußeren Feldern gibt es keine Farbpunkte – sie bringen 10 Minuspunkte, wenn dort ein Würfel platziert wird.

Das RAUS!-Feld

Kann ein Würfel nicht platziert werden (weil er damit die Reihenfolge-Regel brechen würde), muss er stattdessen auf das RAUS!-Feld unter der Würfelleiste gesetzt werden. Jeder hier platzierte Würfel gibt dem Spieler bei der Wertung 20 Minuspunkte.

Die Wette

Nachdem der aktive Spieler drei Würfel geworfen hat, sind die Mitspieler gefragt. Wer denkt, dass der aktive Spieler **mehr als 50 Punkte** schafft, platziert seine Scheibe auf einem Wettfeld auf dem Spielplan. Wer nicht wetten will, behält seine Scheibe einfach vor sich. Durch eine Wette kann man viel gewinnen, aber auch viel verlieren... setzt eure Scheibe also besser nur im richtigen Moment!

Wertung

Sobald der aktive Spieler alle sieben Würfel gewürfelt und auf den Spielplan gelegt hat, kommt es zur Wertung.

- Konnte der Spieler alle 7 Würfel auf die Setzleiste setzen, bekommt er dafür **50 Punkte**, kassiert aber für jeden Würfel auf einem der äußeren beiden Felder **10 Minuspunkte**. Liegt mindestens ein Würfel auf dem RAUS!-Feld, bekommt der Spieler die 50 Punkte nicht (auch keine Minuspunkte für Würfel auf den äußeren Feldern).
- Hat der Spieler nicht alle sieben Würfel auf die Setzleiste gelegt, zählt jeder Würfel auf dem RAUS!-Feld **20 Minuspunkte**.
- Unabhängig davon, wie viele Würfel der Spieler auf der Setzleiste platzieren konnte, werden dann alle farblich übereinstimmenden Würfel auf den dazugehörigen Farbpunkt geschoben. Je mehr Farbübereinstimmungen ein Spieler in seinem Zug erreicht, umso mehr Punkte erhält er (siehe Spielplan):

1 Übereinstimmung	10 Punkte
2 Übereinstimmungen	30 Punkte
3 Übereinstimmungen	60 Punkte
4 Übereinstimmungen	100 Punkte
5 Übereinstimmungen	150 Punkte
6 Übereinstimmungen	210 Punkte
7 Übereinstimmungen	280 Punkte

Zusätzlich gewinnen oder verlieren die Spieler Punkte, die eine Wette abgeschlossen haben. Hat der aktive Spieler **mehr** als 50 Punkte erreicht, so bekommt jeder Spieler, der eine Wette abgeschlossen hat, die Hälfte der vom aktiven Spieler gewonnenen Punkte.

Hat der aktive Spieler 50 oder weniger Punkte erreicht, so bekommen alle Spieler, die gewettet haben, 20 Minuspunkte.

Die Punkte werden notiert, die Scheiben wieder zurück genommen und die Würfel vom Spielplan entfernt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beispiel: Jana konnte schon 6 Würfel auf die Setzfelder platzieren. Als letzten Würfel wirft sie mit dem roten Würfel eine 4. Den Würfel kann sie noch prima auf das dritte Feld setzen! Nun kommt es zur Wertung. Sie bekommt 50 Punkte, weil sie alle 7 Würfel platzieren konnte, bekommt aber für den schwarzen Würfel auf dem äußeren Feld 10 Minuspunkte. Drei der Würfel passen zu den Farbpunkten, dafür bekommt sie noch 60 Punkte. Insgesamt bekommt sie also 100 Punkte!

Hätte Jana allerdings eine 3 geworfen, dann hätte sie den Würfel nicht platzieren können und hätte ihn auf das RAUSI-Feld legen müssen. Dann hätte sie keine Punkte für die Würfel auf der Setzleiste bekommen (auch nicht 10 Minuspunkte für den Würfel auf dem äußeren Feld), 20 Minuspunkte für den roten Würfel auf dem RAUSI-Feld und für die drei Farbübereinstimmungen noch 60 Punkte. Sie hätte also insgesamt 40 Punkte bekommen.



SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler drei Mal am Zug war. Dann werden alle Punkte zusammengezählt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel!



NORIS-SPIELE © 2018

Georg Reulein GmbH & Co KG

Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Peter Neugebauer

Redaktion: Markus Müller

Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1705

Die Community App für alle Spiele-Freunde



ZOCKEN

NO RISK NO FUN!



For 2-6 seasoned gamblers, ages 8 and up

GAME MATERIALS:

- Game board



7 coloured dots

6 wager fields

9 grey placement fields

OUT! field

- 7 Dice
- 6 Wooden discs
- Game instructions



Each dice in this field results in 20 minus points, but if there is no dice here at the end of the turn it results in 50 plus points!

GAME SUMMARY:

When it is your turn, roll the dice one by one in any order and try to place the dice on the board after every single throw in order to create an ascending or descending number sequence. After your third roll, the other players can wager if they believe that the active player will score more than 50 points. The player who scores the most points after three rounds wins the game.

GAME PREPARATION:

The board is placed in the middle of the table. Each player selects one of the six golden wager fields. Then each player takes a golden wooden disc. Leftover discs are placed back in the box. Have a pen and paper ready to use. And here we go!

GAMEPLAY:

The youngest player starts and the game continues in a clockwise direction.

Whoever's turn it is (the "active player") rolls a dice and places it on one of the nine grey fields on the board.

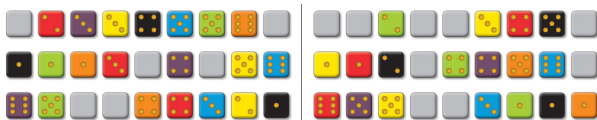
Next, take one of the remaining dice, roll it and place it on another free field. Do the same with a third dice as well. Before you roll the fourth dice, the other players are allowed to make a wager (see "The Wager" on page 7).

After the wagers are made, the active player rolls the fourth dice and places it on one of the other free spaces. Repeat this procedure for the fifth, sixth and seventh dice.

When placing the dice, the following rules apply:

1. Once a dice is placed, it may not be moved.
2. The dice on the placement fields must be either in ascending or descending order. Only one dice may be placed on a field if this results in a valid sequence of numbers.
3. Dice that lie on two adjacent fields may have the same number of pips or differ by more than 1.

Examples of possible number sequences



4. For each dice whose colour matches the colour dot about the placement field, extra points are awarded (see "Scoring" on page 7). There are no colour dots on the two outer fields – they result in 10 minus points when a dice is placed there

The OUT! Field

If a dice cannot be placed (because it would break the sequence rule), it must instead be placed on the OUT! Field under the dice strip. Each dice placed here gives the player 20 minus points.

The Wager

After the active player has rolled three dice, the other players have a chance to make a wager. Anyone who believes the active player will score **more than 50 points** can place their disc on a wager field on the board. If you do not wish to bet, simply keep your disc in front of you. You can win a lot by making a wager, but you can also lose a lot... so it is best to use your disc at the proper moment!

Scoring

As soon as the active player has rolled all seven dice and placed them on the board, the score will be tallied up.

- If the player could set all 7 dice on the Placement Fields, they receive 50 points, but collects **10 minus points** for each dice on one of the two outer fields. If there is at least one dice in the OUT! Field, the player does not get the 50 points (also no minus points for any dice on the outer fields).
- If the player has not placed all seven dice on the Placement Fields, each dice on an OUT! Field counts as **20 minus points**.
- Regardless of how many dice the player was able to set on the Placement Fields, all colour-matching dice are moved the corresponding colour dot. The more colour matches a player achieves in their turn, the more points they get (see game board)::

1 match	10 points
2 matches	30 points
3 matches	60 points
4 matches	100 points
5 matches	150 points
6 matches	210 points
7 matches	280 points

Furthermore, players who have made a wager win or lose points. If the active player has reached **more** than 50 points, each player who has made a bet will receive half of the points won by the active player.

If the active player has scored 50 points or less, then all players who wagered will receive 20 minus points.

The points are noted, the discs are returned and the next player clockwise has a turn.

Example: Jana could already place 6 dice on the Placement Fields. Her last dice is red and she rolls a 4. This dice fits perfectly on the third field! Now it's time to tally the score. She gets 50 points because she could place all 7 dice, but gets 10 minus points for the black dice on an outer field. Three of the dice match the colour dots and therefore she gets an additional 60 points. In total she gets 100 points! However, if Jana had rolled a 3, she would not have been able to set it on a Placement Field and would have had to set it on an OUT! Field. Therefore, she would not have received any points for the dice on the Placement Fields (but also not the 10 minus points for the dice on the outer field), 20 minus points for the red dice on the OUT! Field and still 60 points for the three colour matches. She would have got a total of 40 points.



END OF THE GAME:

The game is over as soon as each player has had three turns. Then all points are added together. The player with the most points wins the game!



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

www.noris-spiele.de

Author: Peter Neugebauer
Editor: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Art. No: 60 610 1705

Die Community App für alle Spiele-Freunde



ZOCKEN

NO RISK NO FUN!



Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

MATÉRIEL DE JEU :

• Plan de jeu



7 points colorés

6 champs de paris

9 emplacements

champ DEHORS!

• 7 dés

• 6 disques en bois

• mode d'emploi



Chaque dé de ce champ apporte 20 points moins, mais si à la fin du tour il n'y a pas de dé, il y a 50 points plus!

APERÇU DU JEU :

Celui à qui c'est le tour jette les dés l'un après l'autre dans l'ordre qu'il veut et essaie après chaque lancer de mettre les dés sur le plan de jeu pour qu'une suite de points, ascendante ou descendants sur le plan de jeu. Après le troisième lancer, les partenaires de jeu peuvent parier s'ils croient que le joueur actif obtiendra plus de 50 points. Celui qui fait le plus de points en trois points gagne le jeu.

PRÉPARATION DU JEU :

Le plan de jeu est au centre de la table. Chaque joueur se cherche un des six champs de pari en or. Ensuite, chaque joueur prend un disque en bois doré. Les autres disques sont remis dans la boîte. Ayez un crayon et du papier à disposition. Et vous pouvez commencer !

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui à qui c'est le tour (le « joueur actif ») lance un dé de son choix et le dépose sur l'une des neuf zones grises sur le plan de jeu.

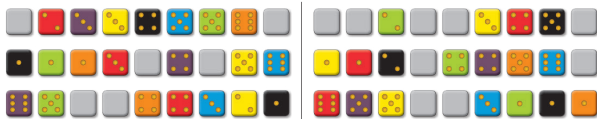
Finalement, il choisit l'un des autres dés, il lance celui-ci et le place finalement sur une autre zone libre. Avec le troisième dé, il fait de même. Avant de lancer le quatrième dé, les partenaires de jeu peuvent parier (voir le « pari » à la page 11).

Après le pari, le joueur lance le quatrième dé et le place sur un emplacement. Il fait de même avec le cinquième, sixième et septième dé.

Lors du placement des dés, il faut respecter les règles suivantes :

1. Les dés qui ont été placés une fois ne peuvent plus être déplacés.
2. Les dés sur les emplacements doivent suivre soit un ordre croissant ou décroissant. Un dé ne peut être placé sur l'un des emplacements que si cela donne lieu à une suite de chiffre cohérente.
3. Les dés qui se trouvent sur deux zones rapprochées peuvent avoir le même nombre de points ou se différencier de plus de 1.

Exemples de suite de chiffres permise



4. Pour chaque dé dont la couleur correspond à celle du point de couleur sur l'emplacement, il y a des points plus tard (voir « évaluation » sur la page 11). Sur les deux zones plus à l'extérieur, il n'y a pas de point de couleur – ils rapportent 10 points en moins quand un dé y est placé.

La zone DEHORS !

Si un dé ne peut pas être placé (car sinon il briserait la règle de suite consécutive), il doit à la place être mis sur la zone DEHORS ! sous le jeu de dés. Chaque dé placé ici donne au joueur moins 20 points lors de l'évaluation.

Les paris

Après que le joueur actif a jeté trois dés, on demande aux partenaires de jeu. Celui qui pense que le joueur actif fera **plus que 50 points** place un disque sur la zone de pari sur le plan de jeu. Celui qui ne veut pas parier garde tout simplement son disque devant lui. En pariant on peut gagner beaucoup, mais aussi perdre.... ne placez donc votre disque qu'au bon moment !

Évaluation

Dès que le joueur actif a lancé les sept dés et les a déposés sur le plan de jeu, on arrive à l'évaluation.

- Si le joueur a pu placer les 7 dés sur le jeu de dés, il obtient **50 points** pour cela, mais il encaisse pour chacun des dés se trouvant sur l'une des deux zones externes **10 points en moins**. Si au moins un dé se trouve sur la zone DEHORS !, le joueur ne reçoit pas les 50 points (et pas non plus de points en moins pour les dés se trouvant dans les zones extérieures).
- Si le joueur n'a pas déposé les sept dés sur le plan de jeu, chaque dé se trouvant sur la zone DEHORS ! compte pour moins **20 points**.
- Peu importe le nombre de dés que le joueur a pu placer sur le plan de jeu, tous les dés qui correspondent point de vue couleurs sont déplacés sur le point de couleur correspondant. Plus le joueur peut réaliser de correspondances de couleurs en un tour, plus il obtient de points (voir plan de jeu) :

1 correspondance	10 points
2 correspondances	30 points
3 correspondances	60 points
4 correspondances	100 points
5 correspondances	150 points
6 correspondances	210 points
7 correspondances	280 points

En plus, les joueurs obtiennent ou perdent des points, un pari est terminé. Si le joueur actif obtient que 50 points, chaque joueur qui a terminé un pari obtient la moitié des points gagnés par le joueur actif.

Si le joueur actif a obtenu 50 points ou moins, les joueurs qui ont parié obtiennent 20 points en moins.

Les points sont notés, les disques sont repris et c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Jana a pu déjà placer 6 dés sur les emplacements. Avec son dernier dé, elle fait un 4 avec le dé rouge. Elle peut encore bien placer le dé sur la troisième zone. Maintenant c'est le temps de l'évaluation. Elle obtient 50 points, parce qu'elle a pu placer les 7 dés, mais pour le dé noir sur la zone extérieure, elle obtient 10 points en moins. Trois des dés correspondent aux points de couleur, et donc elle gagne encore 60 points pour cela. En tout, elle a donc 100 points !

Si Jana avait en plus lancé un 3, elle n'aurait pas pu placer le dé et elle aurait dû le placer sur la zone DEHORS ! Elle n'aurait alors obtenu aucun point pour les dés sur le plan de jeu (et pas non plus moins 10 points pour le dé sur la zone extérieure), 20 points de moins pour le dé rouge sur la zone DEHORS ! Et encore 60 points pour les trois correspondances de couleur. Elle aurait donc obtenu en tout 40 points.



FIN DU JEU :

Le jeu se termine dès que chaque joueur a eu trois fois son tour. On compte alors tous les points. Celui qui a obtenu le plus de points gagne le jeu !



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

www.noris-spiele.de

Auteur: Peter Neugebauer
Rédaction: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Réf. n°: 60 610 1705

Die Community App für alle Spiele-Freunde



ZOCKEN

NO RISK NO FUN!



Per 2-6 giocatori d'azzardo incalliti, dagli 8 anni in su

MATERIALE DI GIOCO:

• Piano di gioco

7 punti colorati
6 punti di scommessa
9 punti di gioco grigi



• 7 dadi

• 6 rondelle in legno

• Istruzioni di gioco



campo FUORI!

Ogni dado su questo campo porta 20 punti negativi, tuttavia se al termine di questa mano non avviene il tiro di alcun dado ci sono 50 punti positivi!

PANORAMICA DEL GIOCO:

Chi è di turno lancia i dadi singolarmente uno dopo l'altro in qualsiasi sequenza e dopo ogni lancio cerca di porre il dado sul piano di gioco in modo che possa verificarsi una sequenza di cifre ascendente o discendente sul piano di gioco. Dopo il terzo lancio i concorrenti possono scommettere se ritengono che il giocatore attivo otterrà più di 50 punti. Chi ottiene i punteggi più alti in tre mani vince il gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Il piano di gioco viene posto al centro del tavolo. Ogni giocatore cerca uno dei sei campi di scommessa dorati. Quindi ogni giocatore prende un disco di legno dorato. Gli altri dischi vengono riposti nella scatola. Posate la matita e la carta. E via che si va!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Il giocatore più giovane inizia, quindi si procede in senso orario.

Chi è di turno (il „giocatore attivo“) tira alla sorte con un qualsiasi dado e lo pone su uno dei nove punti di scommessa grigi sul piano di gioco.

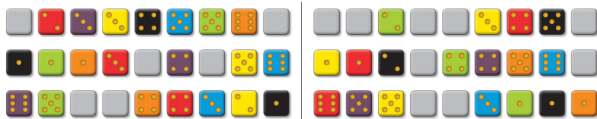
Successivamente sceglierà uno dei dadi restanti, tirerà a sorte e lo poserà successivamente su un altro campo di gioco non occupato. La stessa procedura si ripete con il terzo dado. Prima di tirare il quarto dado i concorrenti potranno effettuare una scommessa (vedi „la scommessa“ a pagina 15).

Dopo la scommessa il giocatore tira a dadi con il quarto dado e lo pone su un punto di gioco. La stessa procedura si ripete con il quinto, sesto e settimo dado.

Quando si sorteggiano i dadi valgono le seguenti regole:

1. I dadi tirati una volta sola non possono essere sorteggiati successivamente.
2. I dadi sui punti di scommessa devono costituire una sequenza crescente o decrescente. Un dado può essere lanciato solo su uno dei punti di scommessa quando si verifica una sequenza numerica valida.
3. I dadi posti su due campi vicini possono avere lo stesso numero di occhi oppure possono differenziarsi di 1.

Esempi di sequenze ammesse



4. Per ogni dado il cui colore coincide con il punto cromatico sopra al punto di gioco esistono punti successivi (vedi „valutazione“ a pagina 15). Sui due campi esterni non esistono punti cromatici, portano 10 punti negativi quando vi si posiziona un dado.

Il campo FUORI!

Se un dado non può essere collocato (perché altrimenti infrangerebbe la regola della sequenza) deve essere al contrario collocato sul campo FUORI! sotto alla barra dei dadi. Ogni dado collocato in questo punto offre al giocatore 20 punti negativi in fase di valutazione.

La scommessa

Una volta che il giocatore attivo ha tirato tre dadi, gli altri concorrenti vengono interrogati. Chi ritiene che il giocatore attivo riesca ad ottenere **più di 50 punti**, colloca il proprio disco su un campo di scommesse sul piano di gioco. Chi non intende scommettere conserva semplicemente il proprio disco. Con una scommessa si può vincere molto ma anche perdere molto...sistemate meglio il vostro disco solo al momento giusto!

Valutazione

Non appena il giocatore attivo ha tirato tutti e sette i dadi e li ha posati sul piano di gioco ha luogo la valutazione.

- Se il giocatore è riuscito a sistemare tutti e 7 i dadi sulla barra di scommesse, otterrà **50 punti**, tuttavia incasserà per ogni dado su uno dei due campi esterni **10 punti negativi**. Se almeno un dado si trova sul campo FUORI!, il giocatore non riceverà i 50 punti (ma anche nessun punto negativo per i dadi sui campi esterni).
- Se il giocatore non ha tirato tutti e sette i dadi sulla barra di scommesse, ogni dado sul campo FUORI! varrà **20 punti negativi**.
- Indipendentemente da quanti dadi dei giocatori è stato possibile posizionare sulla barra di scommessa, tutti i dadi dai colori coincidenti vengono mossi sul punto colorato corrispondente. Quante più corrispondenze cromatiche un giocatore ottiene in una mano, tanti più punti riceverà (vedi piano di gioco):

1 corrispondenza	10 punti
2 corrispondenze	30 punti
3 corrispondenze	60 punti
4 corrispondenze	100 punti
5 corrispondenze	150 punti
6 corrispondenze	210 punti
7 corrispondenze	280 punti

In aggiunta i giocatori vincono o perdono punti che hanno portato alla conclusione di una scommessa. Se il giocatore attivo ha raggiunto **più** di 50 punti, ogni giocatore che abbia concluso una scommessa riceverà la metà dei punti vinti dal giocatore attivo.

Se il giocatore attivo raggiunge 50 punti o meno tutti i giocatori che hanno scommesso riceveranno 20 punti negativi.

I punti vengono annotati, i dischetti vengono ritirati e sarà di turno il giocatore successivo in senso orario.

Esempio: Giulia è riuscita a piazzare sui punti di scommessa 6 dadi. L'ultimo sorteggio le ha portato, con il dado rosso, un 4. Può ancora inserire eccellentemente il dado sul terzo campo! Ora si giunge alla valutazione. Riceve 50 punti perché è riuscita a piazzare tutti e 7 i dadi, tuttavia riceve per il dado nero sul campo esterno 10 punti negativi. Tre dei dadi corrispondono ai punti colorati, per questi riceve altri 60 punti. In tutto riceve più di 100 punti!

Se tuttavia Giulia avesse tirato un 3 non sarebbe stata in grado di piazzare il dado e lo avrebbe dovuto porre sul campo FUORI!. Quindi non avrebbe ricevuto punti per i dadi sulla barra di scommesse (nemmeno 10 punti negativi per il dado sul campo esterno), 20 punti negativi per il dado rosso sul campo FUORI! e per le corrispondenze cromatiche altri 60 punti. In totale avrebbe quindi ricevuto 40 punti.



TERMINE DEL GIOCO:

Il gioco termina non appena ogni giocatore ha completato tre turni. Quindi vengono conteggiati tutti i punti. Chi ottiene il punteggio più alto vince il gioco!



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

www.noris-spiele.de

Autore: Peter Neugebauer
Redazione: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Codice art: 60 610 1705

