

Contenu :

6 dés , 1 gobelet, 65 cartes, la règle du jeu.



But du jeu :

Être le premier joueur à obtenir une carte de chacune des 6 couleurs du jeu.

Mise en place :

Les cartes représentent 60 dessins, répartis en 6 couleurs.
Chaque couleur de carte nécessite un nombre spécifique de dés nécessaires pour réaliser le dessin. Un dé pour les cartes orange, 2 dés pour les cartes roses etc.
Avant de commencer à jouer, regardez les cartes et sélectionnez-en une de chacune des 6 couleurs. Placez-les, côte à côte, au centre de la zone de jeu, afin qu'elles soient visibles de tous. Ces cartes forment la "Galerie".
Les cartes restantes forment la pioche. Mélangez-les et formez une pile face cachée.

Déroulement de la partie :

Le dernier joueur à avoir manipulé des dés (en dehors de ceux de Doodle Dice) commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour effectue les actions suivantes :

1. Il pioche une carte et la place à côté des cartes de la Galerie (sauf cartes spéciales comme expliqué plus loin).
2. Il place les 6 dés dans le gobelet puis effectue un premier lancer. A l'aide des symboles visibles sur les dés, le joueur essaye de reproduire l'un des "doodles" illustrés sur les cartes de la Galerie.

Si le joueur n'a pas obtenu les symboles qui lui permettraient de terminer un "doodle", il peut relancer **TOUT** ou **PARTIE** de ses dés encore 2 fois. Le joueur dispose donc de **3 lancers de dés au maximum** ce qui correspond à un tour de jeu.

Si, après un, deux ou trois lancers, le joueur parvient à créer un doodle correspondant à l'une des cartes de la Galerie, il s'empare de celle-ci et la place face visible devant lui. Son tour est alors terminé.

IL N'EST POSSIBLE DE REMPORTEUR QU'UNE SEULE CARTE PENDANT SON TOUR.

Si le joueur ne parvient pas à réaliser un doodle au bout de trois lancers, son tour s'achève également. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les dés et ainsi de suite.

ATTENTION, UN JOUEUR NE DOIT, À AUCUN MOMENT, POSSÉDER DEUX CARTES DE LA MÊME COULEUR PENDANT LA PARTIE !

VISER LA CARTE D'UN ADVERSAIRE : Lors de son tour, un joueur peut décider de viser une carte appartenant à l'un de ses adversaires s'il ne possède pas déjà cette couleur. Pour cela, il doit indiquer précisément quelle carte il compte "voler" avant de lancer les dés et avant de piocher la carte qui ira rejoindre la Galerie. Il n'a alors plus le droit de changer d'avis.

LES CARTES SPÉCIALES :

- **LANCER GRATUIT :** Permet au joueur **1 lancer supplémentaire** en plus des trois lancers habituels. Lorsque cette carte est piochée, elle est placée face visible à côté du joueur. Celui-ci tire ensuite une autre carte, la place dans la Galerie et continue son tour comme à l'habitude. La carte "Lancer Gratuit" peut être utilisée à tout moment lors de l'un de ses tours. **Il faut ensuite s'en défausser.**



- **BLOQUER UN TOUR :** Permet de faire perdre un tour à un adversaire. Lorsque cette carte est piochée, elle est placée face visible à côté du joueur. Celui-ci tire ensuite une autre carte, la place dans la Galerie et continue son tour comme à l'habitude. La carte "Bloquer Un Tour" peut être utilisée à tout moment, contre un adversaire, avant qu'il ne joue. **Il faut ensuite s'en défausser.**



Fin de la partie :

Le premier joueur à obtenir une série de 6 cartes de couleurs différentes remporte la partie !

Précisions :

- Le dé "trail" ne peut pas être tourné pour être utilisé comme une "diagonale" et inversement.
- Si un joueur lance les dés AVANT d'avoir pioché sa carte, il perd son tour.
- Si un joueur pioche plus d'une carte spéciale lors de son tour, il les conserve et continue jusqu'à obtenir une carte pour la Galerie.
- Si, par erreur, un joueur remporte une carte dont il possède déjà la couleur, il ne l'obtient pas et perd son tour.

Inhoud:

6 dobbelstenen, 1 dobbelbeker, 65 speelkaarten, spelinstructies.



Doel van het spel:

Als eerste speler een kaart verzamelen voor elk van de zes kleuren van het spel.

Vorbereitung:

De kaarten tonen 60 tekeningen, die in 6 kleuren zijn onderverdeeld.
Elke kaartkleur vereist een specifiek aantal dobbelstenen voor het maken van de tekening: één dobbelsteen voor oranje kaarten, twee dobbelstenen voor roze kaarten enzovoort.
Bekijk voordat het spel begint alle kaarten en selecteer een kaart voor elk van de zes kleuren. Plaats deze kaarten naast elkaar in het midden van het speloppervlak zodat ze voor alle spelers zichtbaar zijn. Deze kaarten worden de "galerij" genoemd.
De resterende kaarten dienen als trekkaarten. Schud ze grondig en plaats ze met de tekening naar beneden in een stapel.

Spelverloop:

De speler die het laatst nog met dobbelstenen heeft gegooid (behalve deze Doodle Dice) begint als eerst. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende handelingen uit.

1. Hij trekt een kaart en plaatst die naast de galerijkaarten (met uitzondering van speciale kaarten; uitleg volgt).
2. Hij plaatst alle zes dobbelstenen in de beker en gooit die. Aan de hand van de gegooiden figuren probeert de speler een van de tekeningen op een van de galerijkaarten te reproduceren.

Als de speler niet de figuren verkreeg die nodig waren om een tekening te voltooien, kan hij twee keer opnieuw **EEN AANTAL** of **ALLE DOBBELSTENEN** gooien. De speler kan dus **maximaal drie keer dobbelstenen gooien**. Dit komt overeen met één beurt.

Als de speler na een, twee of drie keer gooien erin slaagt om een doodle te maken die overeenkomt met een van de galerijkaarten, bemachtigt hij de kaart en plaatst hij die voor hem. Zijn of haar beurt is daarmee voorbij.

ER IS SLECHTS ÉÉN MATCH PER BEURT TOEGESTAAN.

Als de speler na drie keer gooien niet in staat is om een doodle te maken, is zijn of haar beurt eveneens ook over. In dat geval mag de volgende speler met de dobbelstenen gooien, enzovoort.

LET OP DAT EEN SPELER OP ENIG MOMENT TIJDENS HET SPEL NIET MEER DAN ÉÉN KAART VAN DEZELFDE KLEUR MAG HEBBEN!

EEN KAART VAN EEN TEGENSTANDER KIEZEN:

Tijdens zijn beurt mag een speler ervoor kiezen om een kaart van een van zijn of haar tegenstanders te kiezen als hij nog geen kaart van dezelfde kleur heeft.

Hier toe moet hij of zij precies aangeven welke kaart hij of zij wil "stelen" alvorens met de dobbelstenen te gooien en voor het trekken van de kaart die aan de galerij wordt toegevoegd. Hij of zij mag zich niet meer bedenken.

SPECIALE KAARTEN:

- **VRIJE WORP:** Biedt de speler de mogelijkheid van **één extra worp** naast de gebruikelijke drie worpen. Als deze kaart wordt getrokken, wordt die met de tekening naar boven naast de speler gelegd. De speler trekt vervolgens nog een kaart, voegt die aan de galerij toe en vervolgt zoals gewoonlijk zijn of haar beurt. De "vrije worp" kan op elk moment binnen zijn/haar beurt worden gebruikt. **Leg de kaart na gebruik weg.**
- **RONDE OVERSLAAN:** De kaart "Ronde overslaan" wordt gebruikt om de beurt van een tegenstander over te slaan. Als deze kaart wordt getrokken wordt die met de tekening naar boven naast de speler gelegd. De speler trekt vervolgens nog een kaart, voegt die aan de galerij toe en vervolgt zoals gewoonlijk zijn of haar beurt. De kaart "Ronde overslaan" kan op elk moment binnen zijn/haar beurt worden gebruikt. **Leg de kaart na gebruik weg.**



Einde van het spel:

De eerste speler die in het bezit is van zes kaarten van een verschillende kleur wint het spel!

Extra toelichting:

- De dobbelsteen met het streepje kan niet worden gebruikt als "diagonaal" of omgekeerd.
- Als een speler met de dobbelstenen gooit ALVORENS een kaart te trekken, verliest hij of zij diens beurt.
- Als een speler tijdens een beurt meerdere speciale kaarten trekt, houdt hij of zij die en blijft deze kaarten trekken totdat een kaart voor de galerij opduikt.
- Als een speler per ongeluk een kaart bemachtigt van een kleur die hij of zij al in bezit heeft, krijgt hij of zij die kaart niet en verliest hij of zij diens beurt.

Inhalt:

6 Würfel, 1 Becher, 65 Spielkarten, Spielanleitung.



Spielziel:

Als erster Spieler eine Karte von jeder der 6 Farben im Spiel einzusammeln.

Vorbereitung:

Die Karten zeigen 60 Würfelkombinationen und sind in 6 Farben aufgeteilt.
Jede Kartenfarbe erfordert eine bestimmte Anzahl Würfel, die nötig sind, um die Kombination nachzubilden. Ein Würfel für orange Karten, zwei für rosa Karten usw.
Bevor das Spiel beginnt, seht euch die Karten an und wählt eine von jeder der 6 Farben aus. Legt sie nebeneinander in die Mitte der Spielfläche, sodass jeder sie sehen kann. Diese Karten werden als die „Galerie“ bezeichnet.
Die übrigen Karten bilden den Kartenziehstapel. Mischt sie sorgfältig und legt sie verdeckt als Stapel ab.

So wird gespielt:

Der Spieler, der zuletzt etwas mit Würfeln gespielt hat (außer Doodle Dice),ängt an. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der aktive Spieler führt die folgenden Aktionen durch:

1. Er zieht eine Karte und legt sie neben die Galeriekarten (außer Sonderkarten, die später erklärt werden).
2. Er legt alle 6 Würfel in den Becher und würfelt damit. Mithilfe der gewürfelten Symbole versucht der Spieler eine der Kombinationen auf einer der Karten in der Galerie nachzubilden.

Falls der Spieler nicht alle Symbole gewürfelt hat, um eine der Kombinationen zu bilden, kann er noch 2 weitere Male mit **EINIGEN** oder **ALLEN** Würfeln würfeln. Der Spieler kann also **maximal dreimal würfeln**, was einen Zug darstellt.

Falls es der Spieler nach einem, zwei oder drei Mal Würfeln geschafft hat, mit seinen Würfeln eine Kombination zu bilden, die einer der Galeriekarten entspricht, erhält er diese Karte und legt sie offen vor sich hin. Sein Zug ist beendet.

PRO ZUG DARF MAN NUR EINE KARTE NEHMEN.

Falls der Spieler nach dreimaligem Würfeln noch keine Kombination bilden kann, ist sein Zug auch beendet. Dann ist der nächste Spieler am Zug, zieht eine Karte, würfelt usw.

PASST GUT AUF, JEDER SPIELER DARF WÄHREND DES SPIELS VON JEDER FARBE NIE MEHR ALS EINE KARTE VOR SICH LIEGEN HABEN!

EINE KARTE EINES GEGNERS WÄHLEN: Ein Spieler kann während seines Zuges eine Karte wählen, die einem seiner Gegner gehört, wenn er selbst noch keine Karte dieser Farbe besitzt. Um dies zu tun, muss er genau ansagen, welche Karte er stehlen möchte, bevor er würfelt und bevor er die Karte zieht, die in die Galerie gelegt wird. Danach darf er seine Entscheidung nicht mehr ändern.

SONDERKARTEN:

- **EXTRAWURF:** Erlaubt dem Spieler **ein zusätzliches Würfeln** außer seinen 3 regulären Würfeln. Wenn diese Karte gezogen wird, wird sie offen neben den Spieler gelegt. Der Spieler zieht dann eine weitere Karte, legt sie in die Galerie und setzt seinen Zug ganz normal fort. Die Karte „Extrawurf“ kann der Spieler während seines Zugs jederzeit einsetzen. **Danach wird sie abgelegt.**
- **EINEN ZUG AUSSETZEN** Mit der Karte „Einen Zug aussetzen“ kannst du einen Gegner einen Zug aussetzen lassen. Wenn diese Karte gezogen wird, wird sie offen neben den Spieler gelegt. Der Spieler zieht dann eine weitere Karte, legt sie in die Galerie und setzt seinen Zug ganz normal fort. Die Karte „Einen Zug aussetzen“ kann der Spieler während seines Zugs jederzeit einsetzen. **Danach wird sie abgelegt.**



© 2018 Goliath Oy. Väntäskall NL 2001 EU/10010/18/18/18
Distributors & converters: Erhverb Plus Ltd. Elements von notwendigen als jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...); Fabricato en China. Los requisitos de los datos pueden variar. Por favor, no compartirlo. (E)Nur für das Spiel mit notwendigen Teile erfordern, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikbefestigung). Autodistributors Information: Made in China. Die Farben und Druckfarben können abweichen. (C)Informacje bezwzględnie ważne przed użyciem: Wypróbujcie wszystkie elementy przed produktem, aby mieć pewność, że jest to produkt, który chcesz używać. (F)Cuando se utiliza información para niños, asegúrese de que el producto sea adecuado para ellos. (G)Informacje ważne przed użyciem: Wypróbuj wszystkie elementy przed produktem, aby mieć pewność, że jest to produkt, który chcesz używać. (H)Informações importantes antes de usar: Tente todos os elementos do produto antes de dar a ele a produto, para ter certeza de que é o produto que você deseja usar. (I)Fabricato en China. Como a etiquetas podem variar.

FR: Attention: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
DE: Achtung: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
NL: Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verchokingsgevaar.
ES: Advertencia: No conviene para niños menores de 36 meses. Pequeños elementos. Peligro de asfixia.
PL: Ostrzeżenie: Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo uduszenia się.
PT: Atenção: Contra indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenos partes. Perigo de asfixia.



Goliath

#70121

Contenido:

6 dados, 1 cubo, 65 cartas e instrucciones.

ES

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en conseguir una carta de cada uno de los 6 colores.

Preparación:

Las tarjetas representan 60 dibujos, divididos en 6 colores. Cada color de carta necesita una cantidad específica de dados para crear el doodle. Un dado para las cartas naranjas, dos dados para las rosas, etc. Antes de comenzar el juego, mira las cartas y selecciona una de cada uno de los 6 colores. Colócalas, una al lado de la otra, en el centro de la superficie de juego, para que sean visibles para todos. Estas tarjetas se denominarán la "Galería". Las cartas restantes servirán como tazo de robar. Barajalas bien y colócalas boca abajo en un montón.

Desarrollo del juego:

El último jugador que jugó con dados (sin tener en cuenta los de Doodle Dice) empezará el juego. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que empieza:

1. Saca una carta y la coloca junto a las cartas de la Galería (excepto las cartas especiales, que se explican más adelante).
2. Coloca los 6 dados en el cubo y lánzalos. Usando las figuras de los dados, el jugador debe intentar reproducir uno de los "garabatos" representados en cualquiera de las cartas de la Galería.

Si el jugador no obtiene los símbolos que le permiten completar un "garabato", puede volver a lanzar **ALGUNOS** o **TODOS** los dados 2 veces más. Por lo tanto, el jugador tiene **3 tiradas de dados como máximo**, lo que corresponde a un turno.

Si después de una, dos o tres tiradas, el jugador logra crear un doodle que coincida con una de las cartas de la Galería, gana esa carta y la coloca boca arriba frente a él. Su turno ha terminado.

UN JUGADOR SOLO PUEDE GANAR UNA CARTA DURANTE SU TURNO.

Si el jugador no puede crear un doodle después de tres tiradas, su turno también termina. Luego es el turno del siguiente jugador para tirar los dados, y así sucesivamente.

¡CUIDADO! NINGÚN JUGADOR PUEDE TENER DOS CARTAS DEL MISMO COLOR DURANTE EL JUEGO.

OBJETIVO DE LA CARTA DE UN Oponente: Durante su turno, un jugador puede decidir jugar para conseguir una carta que pertenece a uno de sus oponentes, si aún no posee una carta del mismo color. Para hacerlo, debe indicar con precisión qué carta pretende "robar" antes de tirar los dados y antes de robar la carta que irá a la Galería. Una vez elegida ya no puede cambiar de opinión.

CARTAS ESPECIALES:

- **TIRADA EXTRA:** Permite al jugador **1 tirada adicional** además de las tres tiradas habituales. Cuando se usa esta carta, se coloca boca arriba junto al jugador. Luego, el jugador roba otra carta, la coloca en la Galería y continúa con su turno como de costumbre. La carta "Tirada Extra" se puede usar en cualquier momento durante su turno. **La carta se descarta una vez usada.**



- **BLOQUEAR UN TURNO:** La carta "Bloquear un turno" se usa para hacer que un oponente pierda un turno. Cuando se saca esta carta, se coloca boca arriba junto al jugador. Luego, el jugador roba otra carta, la coloca en la Galería, y continúa con su turno como de costumbre. La carta "Bloquear un turno" se puede usar en cualquier momento durante su turno. **La carta se descarta una vez usada.**



Final del juego:

El primer jugador en conseguir 6 cartas de colores diferentes ¡gana el juego!

Notas:

- El dado no se puede girar para usarlo como un "ángulo" o viceversa.
- Si un jugador tira los dados ANTES de sacar una carta, pierde ese turno.
- Si un jugador roba más de una carta especial en el mismo turno, las guarda y continúa robando hasta que aparezca una carta para la Galería. Si, por error, un jugador gana una carta de un color que ya posee, no se le puede quedar y pierde su turno.

Conteúdo:

6 dados, 1 cubo, 65 cartas e, instruções.

PT

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a receber uma carta de cada uma das 6 cores.

Montagem:

As cartas representam 60 desenhos, divididos em 6 cores. Cada carta colorida precisa de uma quantidade específica de dados para criar o doodle. Um dado para as cartas cor-de-laranja, dois dados para as cartas cor-de-rosa, etc. Antes de começar o jogo, olha para as cartas e seleciona uma de cada uma das 6 cores. Coloca-as, uma ao lado da outra, no centro da superfície de jogo, para ficarem visíveis para todos. Essas cartas serão chamadas de "Galeria". As restantes cartas servirão como monte para roubar. Baralhe-as bem e coloca-as viradas para baixo numa pilha.

Jogar o jogo:

O último jogador que jogou com dados (sem ter em conta os do Doodle Dice) iniciará o jogo. O jogo continua no sentido horário.

O jogador que começa:

1. Tira uma carta e coloca-a ao lado das cartas na Galeria (exceto as cartas especiais, que se explicam mais adiante).
2. Coloque os 6 dados no cubo e lance-os. Usando as figuras dos dados, o jogador tenta reproduzir um dos "riscos" representados em qualquer uma das cartas da Galeria.

Se o jogador não obtiver os símbolos que lhe permitem completar um "risco", ele pode voltar a lançar **ALGUNOS** ou **TODOS** os seus dados mais 2 vezes. Portanto, o jogador tem **no máximo 3 lançamentos de dados**, o que corresponde a um turno.

Se depois de um, dois ou três lançamentos, o jogador conseguir criar um doodle que se corresponda com uma das cartas da Galeria, ele ganha essa carta e coloca-a virada para cima à sua frente. A sua vez acabou.

UM JOGADOR SÓ PODE GANHAR UMA CARTA DURANTE O SEU TURNO.

Se o jogador não pode criar um doodle depois de três lançamentos, o seu turno também termina. Depois é a vez do próximo jogador lançar os dados e assim por diante.

CUIDADO! NENHUM JOGADOR PODE TER DUAS CARTAS DA MESMA COR DURANTE O JOGO.

OBJETIVO DA CARTA DE UM ADVERSÁRIO: Durante a sua vez, um jogador pode decidir jogar para obter uma carta pertencente a um dos seus adversários se ainda não tiver uma carta da mesma cor. Para isso é necessário especificar com precisão que carta pretende "roubar" antes de lançar os dados e antes de roubar a carta que vai para a Galeria. Uma vez escolhida a carta, não pode mudar.

CARTAS ESPECIAIS:

- **LANÇAMENTO ADICIONAL:** permite ao jogador **1 lançamento adicional** para além dos três lançamentos habituais. Quando esta carta é usada, coloca-se virada para cima ao lado do jogador. Depois, o jogador rouba outra carta, coloca-a na Galeria e continua com a sua vez, como de costume. A carta "Lançamento adicional" pode ser usada a qualquer momento durante a sua vez. **A carta é descartada uma vez usada.**



- **BLOQUEAR UM TURNO:** A carta "Bloquear um turno" é usada para fazer com que um adversário perca um turno. Quando esta carta é retirada, coloca-se virada para cima ao lado do jogador. Em seguida, o jogador rouba outra carta, coloca-a na Galeria e continua com a sua vez, como de costume. O cartão "Bloquear um turno" pode ser usada a qualquer momento durante a sua vez. **A carta é descartada uma vez usada.**



Fim do jogo:

O primeiro jogador a obter 6 cartas de cores diferentes ganha o jogo!

Notas:

- O dado "traço" não pode ser girado para ser usado como um "ângulo" ou vice-versa.
- Se um jogador lançar os dados ANTES de roubar uma carta, perde a vez.
- Se um jogador rouba mais de uma carta especial no mesmo turno, mantém as cartas e continua a roubar até sair uma carta da Galeria. Se, por engano, um jogador ganha uma carta de uma cor que já possui, não a recebe e perde a sua vez.

Zawartość:

6 kości, 1 kubek, 65 kart, instrukcja.

PL

Cel gry:

Zdobyc 6 kart w różnych kolorach.

Przygotowanie:

Karty przedstawiają 60 rysunków, w 6 różnych kolorowych kategoriach. Każdy kolor wymaga innej ilości kości do stworzenia bazgroła "doodle". Jedna kość kolor pomarańczowy, dwie kości kolor różowy itp. Przed rozpoczęciem gry, spójrz w karty i wybierz po jednej z każdego koloru. Ułóż je przed sobą, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy - te karty to twoja "Galeria". Pozostałe karty tworzą wspólną pile - z której będziecie dobierać. Posiadajcie je dobrze i słabiej zakryte w dostępnym dla wszystkich miejscu.

Rozgrzywka:

Gracz który ostatnio grał w kości (albo inną grę z kostką) rozpoczyna grę. Następnie gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury gracz:

1. Ciągnie kartę i dokłada do swojej Galerii (nie dotyczy to kart specjalnych, o których piszemy poniżej).
2. Umieszcza wszystkie 6 kości w kubeczku, losuje i wyrzuca na miejsce gry. Z uzyskanego układu kości, gracz próbuje odtworzyć jeden z "bazgroli" przedstawionych na kartach w Galerii.

Jeżeli gracz nie może wykonać żadnego z "bazgroli", może ponownie rzucić wybraną ilość (również wszystkie) kości. Może powtórzyć rzut 2 krotnie. Oznacza to, że podczas swojej tury gracz może maksymalnie rzucić kości 3 krotnie.

Jeżeli po rzucie, drugim rzucie, trzecim rzucie gracz stworzy bazgrola z Galerii, ciągnie kartę z Galerii i umieszcza przed sobą - jego tura dobiegła końca.

TYLKO JEDNA KARTA PODCZAS JEDNEJ TURY MOŻE ZOSTAĆ POBRANA.

Jeżeli podczas 3 rzutów graczowi nie udało się stworzyć "bazgrola" z Galerii - jego tura również dobiegła końca. Kolej przechodzi na następnego gracza.

UWAGA, ŻADEN Z GRACZY NIE POWINIEN MIEĆ WIĘCEJ NIŻ JEDNA KARTA Z KOLORU!

POLOWANIE NA KARTĘ PRZECIWNIKA: Podczas swojej tury, gracz może zdecydować iż "podradnie" kartę przeciwnika. Może tak zrobić jeżeli nie posiada karty w tym kolorze. Aby upolować kartę przeciwnika, należy przed rozpoczęciem tury wskazać którą kartę chcemy "upolować" - koniecznie przed rzutem kości i przed dołożeniem nowej karty do Galerii. Po wskazaniu zamiaru podkradania - nie można się wycofać.

KARTY SPECJALNE:

- Dodatkowy rzut : **Pozwala graczowi na dodatkowy rzut** podczas jego tury. Gdy gracz wyciągnie tą kartę, kładzie ją awersem do góry koło swojego miejsca gry, następnie dociąga kolejną kartę do Galerii, dalej tura przebiega normalnie. Kartę "Dodatkowy rzut" można zagrać w dowolnym czasie podczas swojej tury. **Po zagraniu trafia na spód puli.**



- Blokowanie tury: **Pozwala na zablokowanie tury przeciwnika.** Pozwala graczowi na dodatkowy rzut podczas jego tury. Gdy gracz wyciągnie tą kartę, kładzie ją awersem do góry koło swojego miejsca gry, następnie dociąga kolejną kartę do Galerii, dalej tura przebiega normalnie. Kartę "Blokowanie tury" można zagrać w dowolnym czasie podczas swojej tury. **Po zagraniu trafia na spód puli.**



Koniec gry:

Gracz który pierwszy zdobędzie 6 różnych kolorów kart - wygrywa grę!

Uwagi:

- Karta z ukośnikiem nie może być obracana i używana jako "myślnik" i vice versa.
- Jeżeli gracz rzuci kości, ZANIM dociągnie kartę do Galerii, traci kolejność.
- Jeżeli gracz wyciągnie więcej niż jedną specjalną kartę podczas swojej tury - ma szczęście i zatrzymuje wszystkie, dociągając tak drugą aż trafi na kartę do Galerii.
- Jeżeli gracz wygra kartę w kolorze który już ma - nie otrzymuje karty, i traci kolejność.



Goliath
70 121