



SPELREGELS / RULES OF THE GAME SHUT THE BOX



SHUT THE BOX

Is een spel met 12 dobbelstenen en een vierkante arena voor 2 tot 6 spelers. Aan elke kant van de arena bevinden zich 10 kleppen genummerd van 1 tot 10.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om alle kleppen van je speelbord te sluiten of, als dat niet lukt, zoveel mogelijk kleppen te sluiten. Elke speler probeert dit te bereiken door de dobbelstenen te gooien en kleppen te sluiten totdat er geen verdere zetten meer mogelijk zijn.

VOORBEREIDING

Zet alle kleppen voor elke speler omhoog.

HOE TE SPELEN

De eerste speler gooit de twee dobbelstenen. Daarna besluit hij om een of meer kleppen te sluiten waarvan de som van de nummers gelijk is aan de som van de dobbelstenen. Bijvoorbeeld, als de dobbelstenen 5 en 3 tonen, is de totale worp 8, dus de speler kan klep 8 sluiten, of kleppen 2 en 6, of 3 en 5, of 7 en 1, of zelfs kleppen 1-2-5 of 1-3-4. Daarna is de volgende speler aan de beurt, met de klok mee. Hij gooit de dobbelstenen en krijgt bijvoorbeeld een 5 en een 6, wat een totaal van 11 is, en besluit om kleppen 4 en 7 te sluiten. De volgende speler gooit, en zo verder.

Let op: Wanneer de totale waarde van de openstaande kleppen 6 of minder is, mag er maar één dobbelsteen worden gegooid. Als een speler geen kleppen meer kan sluiten, telt hij zijn punten door de waarden van alle openstaande kleppen op te tellen. De andere spelers gaan door met hun beurt. Als alle spelers geblokkeerd zijn, worden de scores genoteerd en begint er een nieuwe ronde waarin alle kleppen weer omhoog worden gezet.

WINSTZET: SHUT THE BOX

Als een speler een “shut the box” behaalt door al zijn kleppen te sluiten, eindigt de ronde onmiddellijk, en scoort hij 0 punten terwijl alle andere spelers het totaal van hun openstaande kleppen noteren.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler 50 punten bereikt, eindigt het spel en wint de speler met de laagste score.

VARIANTEN

GEZAMENLIJKE WORP: Eén speler gooit de dobbelstenen voor iedereen, en elke speler kiest om het resultaat van één dobbelsteen, beide dobbelstenen, of hun som te gebruiken. Bijvoorbeeld, als de dobbelstenen 5 en 2 tonen, kan elke speler de volgende kleppen sluiten: de 5 of de 2, of zowel de 5 als de 2, of de 7. De volgende speler gooit dan de dobbelstenen, en zo verder, totdat geen enkele speler meer kleppen kan sluiten. De totale waarde van de openstaande nummers wordt berekend voor elke speler en genoteerd. Zodra een speler 50 punten bereikt, eindigt het spel en wint de speler met de laagste score.

SNELLE VARIANT: Deze variant wordt gespeeld over 3 opeenvolgende rondes. Na elke ronde tellen de spelers de punten van de openstaande kleppen niet op, maar noteren ze de corresponderende cijfers één voor één. Bijvoorbeeld, als 3, 5 en 9 open blijven, wordt 359 genoteerd. Bij de eindtelling worden de 3 scores opgeteld, en de speler met het laagste totaal wint.

SHUT THE BOX

Is a game that includes 12 dice and a square arena for 2-6 players. On each side of the arena, there are 10 numbered flaps from 1 to 10.

OBJECTIVE OF THE GAME

The objective is to close all the flaps on your game board or, failing that, as many as possible. Each player tries to achieve this by rolling the dice and closing the flaps until no further moves are possible.

SETUP

Lift all the flaps for each player.

HOW TO PLAY

The first player rolls the two dice. They then decide to close one or more flaps where the sum of the numbers is equal to the sum of the dice. For example, if the dice show 5 and 3, the total roll is 8, so the player can close flap 8, or flaps 2 and 6, or 3 and 5, or 7 and 1, or even 1-2-5 or 1-3-4. Then it's the next player's turn, going clockwise. They roll the dice and, for example, get a 5 and a 6, for a total of 11, and decide to close flaps 4 and 7. The next player rolls, and so on.

Note: When the total of the remaining open flaps is 6 or less, only one die can be rolled. When a player can no longer close any flaps, they count their points by adding up all their open flaps. The other players continue their turns. When all players are blocked, the scores are noted, and a new round begins with all flaps raised again.

WINNING MOVE: SHUT THE BOX

If a player achieves a "shut the box" by closing all their flaps, the round ends immediately, and they score 0 points while all other players note the total of their remaining open flaps.

END OF THE GAME

As soon as a player reaches 50 points, the game ends, and the player with the lowest score wins.

VARIANTS

COMMON ROLL: One player rolls the dice for everyone, and each player chooses to use the result of one die, both dice, or their sum. For example, if the dice show 5 and 2, each player can close the following flaps: the 5 or the 2, or both 5 and 2, or 7. The next player then rolls the dice, and so on, until no more flaps can be closed. The total of the remaining open numbers is calculated for each player and recorded. Once a player reaches 50 points, the game ends, and the player with the lowest score wins.

EXPRESS GAME: This variant is played over 3 consecutive rounds. After each round, players do not add up the points of the remaining flaps but instead note the corresponding numbers one after the other. For example, if 3, 5, and 9 remain open, 359 is noted. In the final tally, the 3 scores are added together, and the player with the lowest total wins.

SHUT THE BOX

Ist ein Spiel mit 12 Würfeln und einer quadratischen Arena für 2-6 Spieler. Auf jeder Seite der Arena befinden sich 10 nummerierte Klappen von 1 bis 10.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, alle Klappen auf dem eigenen Spielbrett zu schließen oder, falls das nicht möglich ist, so viele wie möglich. Jeder Spieler versucht dies, indem er die Würfel wirft und die Klappen schließt, bis keine weiteren Züge mehr möglich sind.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Klappen der Spieler werden hochgestellt.

WIE MAN SPIELT

Der erste Spieler würfelt mit den zwei Würfeln. Dann entscheidet er, eine oder mehrere Klappen zu schließen, deren Nummernsumme der Summe der Würfel entspricht. Zum Beispiel, wenn die Würfel eine 5 und eine 3 anzeigen, beträgt die Gesamtsumme 8, also kann der Spieler Klappe 8, oder die Klappen 2 und 6, oder 3 und 5, oder 7 und 1 schließen, oder auch die Klappen 1-2-5 oder 1-3-4. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er würfelt und bekommt zum Beispiel eine 5 und eine 6, also eine Gesamtsumme von 11, und entscheidet, die Klappen 4 und 7 zu schließen. Der nächste Spieler würfelt, und so weiter.

Hinweis: Wenn die Gesamtsumme der verbleibenden offenen Klappen 6 oder weniger beträgt, darf nur ein Würfel geworfen werden. Wenn ein Spieler keine Klappen mehr schließen kann, zählt er seine Punkte, indem er die Werte aller offenen Klappen addiert. Die anderen Spieler setzen das Spiel fort. Wenn alle Spieler blockiert sind, werden die Punkte jedes Spielers notiert, und eine neue Runde beginnt, bei der alle Klappen wieder hochgestellt werden.

GEWINNENDER ZUG: SHUT THE BOX

Wenn ein Spieler ein „Shut the Box“ schafft, indem er alle seine Klappen schließt, endet die Runde sofort. Er erzielt 0 Punkte, während alle anderen Spieler die Summe ihrer verbleibenden offenen Klappen notieren.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler 50 Punkte erreicht, endet das Spiel, und der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

VARIANTEN

GEMEINSAMER WURF: Ein Spieler würfelt für alle, und jeder Spieler wählt, ob er das Ergebnis eines Würfels, beider Würfel oder deren Summe verwenden möchte. Zum Beispiel, wenn die Würfel eine 5 und eine 2 anzeigen, kann jeder Spieler die folgenden Klappen schließen: die 5 oder die 2, oder sowohl die 5 als auch die 2, oder die 7. Der nächste Spieler würfelt dann, und so weiter, bis kein Spieler mehr Klappen schließen kann. Die Summe der verbleibenden offenen Klappen wird für jeden Spieler berechnet und notiert. Sobald ein Spieler 50 Punkte erreicht, endet das Spiel, und der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

EXPRESS-SPIEL: Diese Variante wird über 3 aufeinanderfolgende Runden gespielt. Nach jeder Runde addieren die Spieler die Punkte der verbleibenden offenen Klappen nicht, sondern notieren die entsprechenden Zahlen nacheinander. Zum Beispiel, wenn 3, 5 und 9 offen bleiben, wird 359 notiert. Bei der Endabrechnung werden die 3 Punktzahlen addiert, und der Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme gewinnt.

SHUT THE BOX

Est un jeu contenant 12 dés et une arène carrée pour 2-6 joueurs. De chaque côté de l'arène, se trouvent 10 clapets numérotés de 1 à 10.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de fermer tous les clapets de son plateau de jeu ou, à défaut, le plus possible d'entre eux. Chaque joueur essaie d'y parvenir en lançant les dés et en fermant les clapets jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mouvement possible.

MISE EN PLACE

Relevez tous les clapets de chaque joueur.

COMMENT JOUER

Le premier joueur lance les deux dés. Il décide ensuite de fermer le ou les clapets dont la somme des numéros est égale à la somme des dés. Par exemple, les dés indiquent un 5 et un 3, le total du lancer est de 8, le joueur peut donc fermer le clapet 8, les clapets 2 et 6, ou 3 et 5, ou 7 et 1, ou encore les clapets 1-2-5 ou 1-3-4. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les dés et obtient par exemple un 5 et un 6, le total est de 11, et décide de fermer les clapets 4 et 7. Le joueur suivant lance les dés et ainsi de suite.

N.B. : Lorsque le total des clapets restant ouverts est inférieur ou égal à 6, un seul dé peut être lancé. Lorsqu'un joueur ne peut plus fermer de clapets, il compte ses points en additionnant tous ses clapets ouverts. Les autres joueurs poursuivent le tour. Lorsque tous les joueurs sont bloqués, on note les scores de chacun et on démarre une nouvelle manche en relevant tous les clapets.

Coup gagnant : SHUT THE BOX

Si un des joueurs réalise un « shut the box » en fermant tous ses clapets, la manche se termine immédiatement, il marque 0 point et tous les autres notent le total de leurs clapets restant ouverts.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint 50 points, la partie se termine et le joueur qui a le score le plus faible l'emporte.

VARIANTES

LANCER COMMUN: Un joueur lance les dés pour tout le monde et chaque joueur choisit le résultat d'un ou deux dés ou leur somme. Par exemple, les dés indiquent un 5 et un 2. Chaque joueur a la possibilité de rabattre les clapets suivants : le 5 ou le 2, ou le 5 et le 2, ou le 7. Le joueur suivant relance les dés et on continue ainsi jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse baisser de clapets. On calcule alors la somme des numéros restants pour chaque joueur et on les note. Dès qu'un joueur atteint 50 points, la partie se termine et le joueur qui a le score le plus faible l'emporte.

PARTIE EXPRESS : Cette variante se joue en 3 tours consécutifs. Après chaque tour, les joueurs n'additionnent pas les points des clapets restants, mais notent les chiffres correspondants les uns après les autres. Par exemple, si 3, 5 et 9 restent ouverts, on note 359. Lors du décompte final, on additionne les 3 scores et le joueur avec le total le plus bas l'emporte.

SHUT THE BOX

Es un juego que incluye 12 dados y una arena cuadrada para 2-6 jugadores. En cada lado de la arena, hay 10 trampillas numeradas del 1 al 10.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es cerrar todas las trampillas de tu tablero de juego o, si no es posible, cerrar la mayor cantidad posible de ellas. Cada jugador intenta lograrlo lanzando los dados y cerrando trampillas hasta que ya no sea posible realizar más movimientos.

PREPARACIÓN

Levanta todas las trampillas de cada jugador.

CÓMO JUGAR

El primer jugador lanza los dos dados. Luego decide cerrar una o más trampillas cuya suma de números sea igual a la suma de los dados. Por ejemplo, si los dados muestran un 5 y un 3, la suma total es 8, por lo que el jugador puede cerrar la trampilla 8, o las trampillas 2 y 6, o 3 y 5, o 7 y 1, o incluso las trampillas 1-2-5 o 1-3-4. Después le toca al siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj. Él lanza los dados y obtiene, por ejemplo, un 5 y un 6, para un total de 11, y decide cerrar las trampillas 4 y 7. El siguiente jugador lanza los dados, y así sucesivamente.

Nota: Cuando el total de las trampillas que quedan abiertas es igual o menor que 6, se puede lanzar solo un dado. Cuando un jugador ya no puede cerrar ninguna trampilla, cuenta sus puntos sumando el valor de todas las trampillas que queden abiertas. Los otros jugadores continúan con su turno. Cuando todos los jugadores estén bloqueados, se anotan las puntuaciones de cada uno y se empieza una nueva ronda levantando todas las trampillas.

JUGADA GANADORA: SHUT THE BOX

Si un jugador logra un “shut the box” cerrando todas sus trampillas, la ronda termina de inmediato, anota 0 puntos, y los demás jugadores anotan el total de sus trampillas abiertas.

FINAL DEL JUEGO

En cuanto un jugador alcanza 50 puntos, el juego termina y el jugador con la puntuación más baja gana.

VARIANTES

LANZAMIENTO COMÚN: Un jugador lanza los dados para todos, y cada jugador elige si usar el resultado de uno de los dados, ambos dados, o su suma. Por ejemplo, si los dados muestran un 5 y un 2, cada jugador puede cerrar las siguientes trampillas: la 5 o la 2, o bien el 5 y el 2, o la 7. El siguiente jugador lanza los dados y se continúa de esta manera hasta que ningún jugador pueda cerrar más trampillas. Luego se calcula la suma de los números que queden abiertos para cada jugador y se anotan. En cuanto un jugador alcanza los 50 puntos, el juego termina y el jugador con la puntuación más baja gana.

PARTIDA RÁPIDA: Esta variante se juega en 3 rondas consecutivas. Después de cada ronda, los jugadores no suman los puntos de las trampillas que quedan abiertas, sino que anotan los números correspondientes uno tras otro. Por ejemplo, si quedan abiertas el 3, 5 y 9, se anota 359. En el recuento final, se suman las 3 puntuaciones y el jugador con el total más bajo gana.

SHUT THE BOX

È un gioco che include 12 dadi e un'arena quadrata per 2-6 giocatori. Su ogni lato dell'arena ci sono 10 sportelli numerati da 1 a 10.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è chiudere tutti gli sportelli del proprio tabellone o, se non possibile, il maggior numero di essi. Ogni giocatore cerca di riuscirci lanciando i dadi e chiudendo gli sportelli fino a quando non ci sono più mosse disponibili.

PREPARAZIONE

Alza tutti gli sportelli per ogni giocatore.

COME SI GIOCA

Il primo giocatore lancia i due dadi. Poi decide di chiudere uno o più sportelli la cui somma dei numeri è uguale alla somma dei dadi. Ad esempio, se i dadi mostrano un 5 e un 3, il totale è 8, quindi il giocatore può chiudere lo sportello 8, oppure gli sportelli 2 e 6, o 3 e 5, o 7 e 1, oppure gli sportelli 1-2-5 o 1-3-4. Poi tocca al giocatore successivo, in senso orario. Egli lancia i dadi e ottiene, ad esempio, un 5 e un 6, quindi un totale di 11, e decide di chiudere gli sportelli 4 e 7. Il turno passa al giocatore seguente, e così via.

Nota: Quando il totale degli sportelli rimanenti aperti è pari o inferiore a 6, si può lanciare un solo dado.

Quando un giocatore non può più chiudere sportelli, conta i suoi punti sommando tutti gli sportelli rimasti aperti. Gli altri giocatori continuano il loro turno. Quando tutti i giocatori sono bloccati, si annotano i punteggi e si inizia un nuovo round rialzando tutti gli sportelli.

MOSSA VINCENTE: SHUT THE BOX

Se un giocatore riesce a fare "shut the box" chiudendo tutti gli sportelli, il round termina immediatamente, segna 0 punti e tutti gli altri annotano il totale degli sportelli rimasti aperti.

FINE DEL GIOCO

Appena un giocatore raggiunge i 50 punti, il gioco termina e vince il giocatore con il punteggio più basso.

VARIANTI

LANCIO COMUNE: Un giocatore lancia i dadi per tutti e ogni giocatore sceglie se usare il risultato di uno dei dadi, di entrambi, o la loro somma. Ad esempio, se i dadi mostrano un 5 e un 2, ogni giocatore può chiudere i seguenti sportelli: il 5 o il 2, oppure il 5 e il 2, o il 7. Il giocatore successivo lancia i dadi e si continua così fino a quando nessun giocatore può più chiudere sportelli. Si calcola quindi la somma dei numeri rimasti aperti per ogni giocatore e si annota. Appena un giocatore raggiunge i 50 punti, il gioco termina e vince il giocatore con il punteggio più basso.

PARTITA ESPRESSA: Questa variante si gioca su 3 round consecutivi. Dopo ogni round, i giocatori non sommano i punti degli sportelli rimasti aperti, ma annotano i numeri corrispondenti uno dopo l'altro. Ad esempio, se rimangono aperti il 3, 5 e 9, si annota 359. Nel conteggio finale, si sommano i 3 punteggi e vince il giocatore con il totale più basso.

SHUT THE BOX

To gra zawierająca 12 kości i kwadratową arenę dla 2-6 graczy. Po każdej stronie areny znajduje się 10 ponumerowanych kłapek od 1 do 10.

CEL GRY

Celem gry jest zamknięcie wszystkich kłapek na swojej planszy lub, jeśli to niemożliwe, jak największej ich liczby. Każdy gracz stara się to osiągnąć, rzucając kośćmi i zamykając klapki, dopóki nie będzie już można wykonać żadnego ruchu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podnieś wszystkie klapki dla każdego gracza.

JAK GRAĆ

Pierwszy gracz rzuca dwoma kośćmi. Następnie decyduje, które klapki zamknąć, gdzie suma numerów jest równa sumie oczek na kościach. Na przykład, jeśli kości pokazują 5 i 3, suma wynosi 8, więc gracz może zamknąć klapkę 8, klapki 2 i 6, 3 i 5, 7 i 1 lub nawet klapki 1-2-5 lub 1-3-4. Następnie kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kośćmi. Jeśli na przykład uzyska 5 i 6, co daje w sumie 11, decyduje się zamknąć klapki 4 i 7. Kolejny gracz rzuca kośćmi, i tak dalej.

Uwaga: Kiedy suma otwartych kłapek wynosi 6 lub mniej, można rzucić tylko jedną kością. Kiedy gracz nie może już zamknąć żadnych kłapek, liczy swoje punkty, sumując wszystkie otwarte klapki. Pozostali gracze kontynuują swoje tury. Kiedy wszyscy gracze nie mogą już wykonać ruchu, notuje się wyniki każdego gracza i rozpoczyna nową rundę, podnosząc wszystkie klapki.

ZWYCIĘSKI RUCH: SHUT THE BOX

Jeśli jeden z graczy zdoła wykonać „shut the box” zamykając wszystkie swoje klapki, runda kończy się natychmiast, a gracz ten zdobywa 0 punktów, natomiast pozostali notują sumę swoich otwartych kłapek.

KONIEC GRY

Kiedy tylko któryś z graczy osiągnie 50 punktów, gra się kończy, a gracz z najniższą liczbą punktów wygrywa.

WARIANTY

WSPÓLNY RZUT: Jeden gracz rzuca kośćmi dla wszystkich, a każdy gracz decyduje, czy użyć wyniku jednej kości, obu kości, czy ich sumy. Na przykład, jeśli kości pokazują 5 i 2, każdy gracz może zamknąć następujące klapki: 5 lub 2, lub 5 i 2, albo 7. Następny gracz rzuca kośćmi i tak dalej, aż żaden gracz nie będzie mógł zamknąć więcej kłapek. Następnie oblicza się sumę pozostałych otwartych numerów dla każdego gracza i zapisuje wyniki. Gdy któryś z graczy osiągnie 50 punktów, gra kończy się, a wygrywa gracz z najniższą liczbą punktów.

SZYBKA ROZGRYWKA: Ta wersja rozgrywana jest w 3 kolejnych rundach. Po każdej rundzie gracze nie sumują punktów za pozostałe otwarte klapki, ale zapisują odpowiadające im liczby jedna po drugiej. Na przykład, jeśli otwarte pozostają 3, 5 i 9, zapisuje się 359. W końcowym podliczeniu sumuje się 3 wyniki, a gracz z najniższą sumą wygrywa.

SHUT THE BOX

Är ett spel som innehåller 12 tärningar och en fyrkantig arena för 2-6 spelare. På varje sida av arenan finns 10 luckor numrerade från 1 till 10.

MÅLET MED SPELET

Målet med spelet är att stänga alla luckor på din spelbricka eller, om det inte är möjligt, stänga så många som möjligt. Varje spelare försöker uppnå detta genom att kasta tärningarna och stänga luckorna tills det inte finns några fler möjliga drag.

FÖRBEREDELSE

Ställ alla luckor upp för varje spelare.

SÅ SPELAR DU

Den första spelaren kastar de två tärningarna. Sedan bestämmer han eller hon sig för att stänga en eller flera luckor där summan av siffrorna är lika med tärningarnas summa. Till exempel, om tärningarna visar 5 och 3, är summan 8, så spelaren kan stänga lucka 8, eller luckorna 2 och 6, eller 3 och 5, eller 7 och 1, eller luckorna 1-2-5 eller 1-3-4. Sedan är det nästa spelares tur medurs. Han eller hon kastar tärningarna och får till exempel en 5 och en 6, vilket ger summan 11, och bestämmer sig för att stänga luckorna 4 och 7. Nästa spelare kastar tärningarna, och så vidare.

OBS: När summan av de öppna luckorna är lika med eller mindre än 6, får endast en tärning kastas. När en spelare inte längre kan stänga några luckor, räknar han eller hon sina poäng genom att addera siffrorna på alla öppna luckor. De andra spelarna fortsätter sin tur. När alla spelare har blivit blockerade, antecknas varje spelares poäng och en ny omgång startas genom att alla luckor ställs upp igen.

VINSTDRAG: SHUT THE BOX

Om en spelare lyckas göra en "shut the box" genom att stänga alla sina luckor, avslutas omgången omedelbart, spelaren får 0 poäng och alla andra antecknar summan av sina öppna luckor.

SPELETS SLUT

Så snart en spelare når 50 poäng, avslutas spelet och den spelare med lägst poäng vinner.

VARIANTER

GEMENSAM KASTNING: En spelare kastar tärningarna för alla, och varje spelare väljer om de vill använda resultatet av en tärning, båda tärningarna eller deras summa. Till exempel, om tärningarna visar 5 och 2, kan varje spelare stänga följande luckor: 5 eller 2, eller både 5 och 2, eller 7. Nästa spelare kastar tärningarna, och så fortsätter det tills ingen spelare längre kan stänga några luckor. Sedan beräknas summan av de öppna luckorna för varje spelare och antecknas. När en spelare når 50 poäng, avslutas spelet och den spelare med lägst poäng vinner.

SNABB OMGÅNG: Denna variant spelas över 3 på varandra följande omgångar. Efter varje omgång summerar inte spelarna poängen för de luckor som är kvar öppna, utan antecknar de motsvarande siffrorna en efter en. Till exempel, om luckorna 3, 5 och 9 är öppna, antecknas 359. Vid sluträkningen summeras de tre poängen, och den spelare med den lägsta totalsumman vinner.

SHUT THE BOX

Je hra, která zahrnuje 12 kostky a čtvercovou arénu pro 2-6 hráče. Na každé straně arény je 10 očíslovaných klapků od 1 do 10.

CÍL HRY

Cílem hry je zavřít všechny klapky na své hrací desce nebo, pokud to není možné, co nejvíce z nich. Každý hráč se o to snaží házením kostkami a zavíráním klapků, dokud nejsou možné žádné další tahy.

PŘÍPRAVA

Zvedněte všechny klapky pro každého hráče.

JAK HRÁT

První hráč hodí oběma kostkami. Poté se rozhodne zavřít jednu nebo více klapků, kde součet čísel odpovídá součtu kostek. Například, pokud kostky ukazují 5 a 3, celkový hod je 8, takže hráč může zavřít klapku 8, nebo klapky 2 a 6, 3 a 5, 7 a 1, nebo dokonce 1-2-5 nebo 1-3-4. Poté je na řadě další hráč, ve směru hodinových ručiček. Hodí kostkami a například dostane 5 a 6, což je celkem 11, a rozhodne se zavřít klapky 4 a 7. Další hráč hází a tak dále.

Poznámka: Když je součet zbývajících otevřených klapků 6 nebo méně, může se házet pouze jednou kostkou. Když hráč nemůže zavřít žádné další klapky, spočítá své body sečtením všech svých otevřených klapků. Ostatní hráči pokračují ve svých tazích. Když jsou všichni hráči zablokováni, zapíšíou se výsledky a začíná nové kolo s opětovně zvednutými klapkami.

VÍTĚZNÝ TAH: SHUT THE BOX

Pokud hráč dosáhne „shut the box“ zavřením všech svých klapků, kolo okamžitě končí a hráč získá 0 bodů, zatímco všichni ostatní si poznamenají součet svých zbývajících otevřených klapků.

KONEC HRY

Jakmile některý z hráčů dosáhne 50 bodů, hra končí a vítězí hráč s nejnižším skóre.

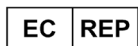
VARIANTY

SPOLEČNÝ HOD: Jeden hráč hází kostkami za všechny a každý hráč si zvolí, zda použije výsledek jedné kostky, obou kostek, nebo jejich součet. Například, pokud kostky ukazují 5 a 2, každý hráč může zavřít následující klapky: 5 nebo 2, nebo obě 5 a 2, nebo 7. Další hráč pak hodí kostkami a pokračuje se, dokud už žádné klapky nelze zavřít. Poté se spočítá součet zbývajících otevřených čísel pro každého hráče a zapíše se. Jakmile hráč dosáhne 50 bodů, hra končí a vítězí hráč s nejnižším skóre.

EXPRESNÍ HRA: Tato varianta se hraje ve 3 po sobě jdoucích kolech. Po každém kole hráči nesčítají body za zbývající klapky, ale místo toho si zapíší odpovídající čísla jedno po druhém. Například pokud zůstanou otevřené klapky 3, 5 a 9, zapíše se 359. Při závěrečném součtu se tyto 3 výsledky sečtou a vítězí hráč s nejnižším celkovým součtem.



- NL** **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden.
Verstikkingsgevaar.
- EN** **WARNING!** Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard.
- DE** **WARNUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Erstickenungsgefahr.
- FR** **AVERTISSEMENT !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Risque d'étouffement.
- ES** **¡ADVERTENCIA!** No apto para niños menores de 36 meses.
Peligro de asfixia.
- IT** **AVVERTENZA!** Non adatto per bambini sotto i 36 mesi.
Pericolo di soffocamento.
- PL** **OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zagrożenie zadławienia.
- SE** **VARNING!** Ej lämpligt för barn under 36 månader. Fara för kvävning.
- CZ** **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí udušení.



IMPORTED BY:
ENGELHART BV
RHEASTRAAT 40
5047 TL TILBURG (NL)
INFO@ENGELHART.NL
WWW.ENGELHART.NL
ART. NO.: 300415

BATCH NR:

