

Shut the Box

DE

Shut the Box ist ein einfaches, aber sehr verlockendes Würfelspiel für fast jede Anzahl von Spielern.

Es besteht aus einem Würfelbrett mit 12 schwenkbaren Klappen und zwei Würfeln.

Zu Beginn des Spiels werden die Klappen in senkrechter Position gebracht. Ziel ist es, alle Klappen umzuschwenken (in waagerechte Position zu bringen). Dies ist durch Werfen beider Würfel und die damit erzielten Augenzahlen möglich. Der Spieler addiert die Augenzahl beider Würfel und kann dann entscheiden, in welcher Kombination er die Summe ausspielen will. Es ist zu beachten, dass bei jedem Zug die komplette Summe angewendet werden muss und dass keine Zahl „übrig bleiben darf“.

Beispiele:	Augenzahl	schwenkbare Steine
	2	Nr. 2
	3	Nr.3 oder Nr.1 und Nr.2
	4	Nr.4 oder Nr.1 und Nr.3
	5	Nr.5 oder Nr.1 und Nr.4 oder Nr.2 und Nr.3
	6	Nr.6 oder Nr.1 und Nr.5 oder Nr.2 und Nr.4 oder Nr.1,2 und 3

Je höher die Augenzahl, desto mehr Möglichkeiten gibt es, die Steine umzulegen. Deshalb wird an dieser Stelle auf mehr Beispiele verzichtet.

Es darf so lange gewürfelt werden, wie Klappen geschlossen werden können. Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, seine Augenzahl in irgendeiner Weise zu benutzen, ist sein Zug beendet und die verbleibenden, nicht umgelegten Klappen werden ihm als Minuspunkte angerechnet. Die Minuspunkte können auf zwei verschiedenen Wegen ermittelt werden, was zuvor festgelegt wird:

- die Nummern werden von links nach rechts als Zahl aufgeschrieben,
- die Nummern werden addiert.

Beispiel:

Wenn die verbleibenden nicht umgelegten Steine Nr. 2, 3 und 4 sind, kann eine Augenzahl von 8 nicht benutzt werden. Die Minuspunkte für die offenen Steine sind entweder 234 oder $2+3+4=9$.

Nach dem Notieren der Minuspunkte ist der nächste Spieler an der Reihe und es wird bis zu einer vorher festgelegten Anzahl an Punkten pro Spieler gespielt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten hat gewonnen. Kann jedoch ein Spieler mit seinen Zügen alle Klappen schließen (er sagt: "Shut the Box"), hat er sofort gewonnen, egal wie viel Minuspunkte er zu dieser Zeit hat.

Shut the box

GB

Shut the box is a simple, but rather desirable game of dice for almost any number of players.

It consists of a board with a row of 12 tiltable flaps and two dice.

At the beginning of the game all the flaps are set in the perpendicular position. The aim is to turn all of them to the horizontal. How this is done determined by throwing both dice giving a combination of numbers. The player adds the number of both dice and can then decide in which combination he wants to play out the sum. Please note that with each turn the complete sum must be used up and that no number may be left over.

Examples:	number on dice	tiltable flaps
	2	No. 2
	3	No. 3, or No. 2 and No.1
	4	No. 4, or No. 1 and No.3
	5	No. 5, or No. 1 and No. 4 or No.2 and No.3
	6	No. 6, or No.1 and No. 5 or, No. 2 and No. 4 or, No. 1, 2 and 3

The higher the number, the more possibilities there are and so here we forego showing further examples.

Dice are thrown in one turn for as long as flaps can be closed. If it is not possible for a player to use the number in any combination his turn is finished and the remaining open flaps are taken into his account as minus points. These points can be determined in either of the two following different ways, which has to be previously decided upon:

- the numbers are written down from left to right as one number
- the numbers are added up.

Example:

If the remaining open flaps are No. 2, 3 and 4, then an 8 cannot be used up. The minus points for the open flaps are either 234 or $2+3+4=9$.

After noting the minus points it is the next player's turn and up to a previously determined number of points per player are played out. The player with the fewest minus points is the winner. However if a player can close all flaps he calls out "Shut the box" no matter how many minus points he has at that time.

Shut the Box

FR

«Shut the box» est un jeu de dés simple mais non moins attrayant conçu pour un nombre de joueurs presque illimité.

Ce jeu se compose d'un plateau de jeu avec 12 clapets en bois pivotants et 2 dés.

Au début du jeu, les clapets sont placés en position verticale. Le but du jeu est de les faire basculer tous (en position horizontale) en utilisant le nombre de points indiqués par les deux dés. Le joueur additionne le nombre de points indiqués par les dés et peut ensuite décider de la combinaison à suivre. Il est obligatoire d'utiliser pour chaque coup la somme complète des points indiqués par les dés.

Exemple:	Nombre de points	pièces à pivoter
	2	2
	3	3 ou n° 1 et n° 2
	4	4 ou n° 1 et n° 3
	5	5 ou n° 1 et n° 4 ou n° 2 et n° 3
	6	6 ou n° 1 et n° 5 ou n° 2 et n° 4 ou n° 1, n° 2 et n° 3

Plus le nombre de points est élevé, plus il y a de possibilités en ce qui concerne le choix des pièces à pivoter. C'est pourquoi nous ne donnerons pas ici d'exemples supplémentaires.

Un joueur peut jouer aussi longtemps qu'il lui reste de clapets à fermer. Si un des joueurs n'est pas en mesure, de quelle manière que ce soit, de placer le nombre de points qu'il a obtenu, il doit passer les dés au joueur suivant et les pièces restantes, celles qui n'ont pas été pivotées lui sont comptabilisées comme points en moins. Ces points en moins peuvent être définis de deux manières différentes, laquelle est décidée à l'avance

- les numéros sont inscrits sous forme de nombre en partant de la gauche vers la droite,

- les numéros sont additionnés.

Exemple:

Si les pièces restantes portent les numéros 2, 3, 4, le nombre 8 obtenu en jetant les dés ne peut pas être utilisé. Les points en moins correspondant aux pièces encore ouvertes sont soit 234, soit $2+3+4=9$.

Une fois les points en moins inscrits, c'est au tour du joueur suivant de jouer et le jeu dure jusqu'à ce que le nombre de points fixé auparavant pour chaque joueur ait été atteint. Le joueur ayant totalisé le moins de points négatifs a gagné. Si, toutefois lors d'un coup, un joueur peut fermer ses pièces (il doit dire «Shut the box»), et est immédiatement vainqueur, quel que soit le total de points négatifs accumulés à ce moment-là.

Cierra la caja

ES

Cierra la caja es un juego de dados simple pero muy atractivo para un número casi ilimitado de jugadores.

Consiste en un tablero de juego con 12 fichas de madera móviles y dos dados.

Al comienzo del juego se colocan las fichas de madera en posición vertical. El objetivo es girar todas las fichas (llevarlas a posición horizontal) utilizando para ello la cantidad de puntos lanzados por ambos dados. El jugador suma los números indicados por ambos dados y puede entonces decidir la combinación con que desea jugar la suma. Debe tenerse en cuenta que en cada jugada debe usarse la suma completa, es decir, que no puede "sobrar" ningún número.

Ejemplos:	Número de puntos	fichas móviles
	2	N° 2
	3	N° 3 o N° 1 y N° 2
	4	N° 4 o N° 1 y N° 3
	5	N° 5 o N° 1 y N° 4 o N° 2 y N° 3
	6	N° 6 o N° 1 y N° 5 o N° 2 y N° 4 o N° 1, N° 2 y N° 3

Mientras el número de puntos obtenidos sea mayor, habrá más cantidad de combinaciones posibles. Por ello desistimos de dar más ejemplos aquí.

Durante su turno, un jugador puede lanzar los dados tantas veces como queden fichas abiertas. Si un jugador no logra utilizar uno de los números lanzados, su turno termina y las fichas que permanecen abiertas son contabilizadas como puntos negativos. Es posible definir los puntos negativos de dos formas. Cuál forma se elige debe ser establecido al comienzo del juego:

- las cifras se escriben de izquierda a derecha como un número,

- los números se suman.

Ejemplo:

Si las fichas abiertas restantes son los números 2, 3 y 4, un punto de un total de 8 lanzados no puede ser utilizado. Los puntos negativos para las fichas abiertas serán 234 o $2+3+4=9$.

Después de haber anotado los puntos negativos le toca el turno al próximo jugador y se juega hasta alcanzar un número antes acordado de puntos por jugador. El jugador con la menor cantidad de puntos negativos gana. Pero en el caso de que un jugador con sus jugadas logre cerrar las fichas (dice: "Cierra la caja"), gana inmediatamente, sin importar la cantidad de puntos negativos que hasta ese momento pudiera tener.

Shut the Box

IT

Shut the Box è un gioco con i dadi facile da imparare ma avvincente per praticamente qualsiasi numero di giocatori.

Consiste di una scacchiera con 12 sportelli richiudibili e due dadi.

All'inizio del gioco gli sportelli vengono posizionati in posizione verticale. L'obiettivo del gioco è di cambiare la posizione degli sportelli (in posizione orizzontale). Il gioco si svolge lanciando i dadi e contando il punteggio ottenuto. Il giocatore somma il risultato dei due dadi e può decidere in quale combinazione giocare la loro somma. A ogni giro è necessario usare la somma completa ottenuta e non è consentito "tenere da parte" i punti ottenuti.

Esempi:	Risultato	pedine ripiegabili
	2	nr. 2
	3	nr. 3 o nr. 1 o nr. 2
	4	nr. 4 o nr. 1 o nr. 3
	5	nr. 4 o nr. 1 e nr. 4 o nr. 2 e nr. 3
	6	nr. 6 o nr. 1 e nr. 5 o nr. 2 e nr. 4 o nr. 1, 2 e 3

Più grande è il risultato, maggiore sono le possibilità di spostare le pedine. Pertanto in questa guida ci limiteremo solo ad alcuni esempi.

È consentito lanciare i dadi solo quando ci sono sportelli da poter chiudere. Se un giocatore non riesce a usare il risultato ottenuto in un altro modo, il suo turno termina e gli sportelli rimanenti e non rovesciati vengono sottratti dal suo punteggio. I punti sottratti possono essere determinati in due modi, in base a quanto stabilito in precedenza:

- i numeri vengono annotati come numeri da sinistra a destra.

- i numeri vengono sommati.

Esempio:

Se le pedine rimanenti non collocate sono i nr. 2, 3 e 4, non è consentito usare il risultato di 8. I punti sottratti per le pedine aperte sono 234 o $2+3+4=9$.

Dopo che i punti sottratti sono stati annotati, tocca al giocatore successivo nella fila e si gioca fino a ottenere un punteggio stabilito in precedenza per ciascun giocatore. Il giocatore con il minore numero di punti sottratti vince la partita. Se però un giocatore riesce a chiudere tutti i sportelli con il suo turno (deve dire: "Shut the Box") vince la partita, a prescindere dal numero di punti sottratti che detiene.

Shut the Box

NL

Shut the Box is een simpel, verleidelijk dobbelspel voor de hele familie.

Het bestaat uit een bord met 12 draaibare klepjes en twee dobbelstenen.

Aan het begin van het spel worden de klepjes rechtovereind gedraaid. Het is de bedoeling alle klepjes te sluiten (in horizontale positie te brengen).

U doet dit met het werpen van de beide dobbelstenen en de daarmee behaalde ogen. De speler telt het aantal ogen van de beide dobbelstenen bij elkaar en beslist dan in welke combinatie hij het totale aantal wil uitspelen. Bij elke zet moet de hele som worden gebruikt, er mogen geen ogen 'overblijven'.

Voorbeelden:	Aantal ogen	Draaibare stenen
	2	Nr. 2
	3	Nr. 3 of nr.1 en nr.2
	4	Nr.4 of nr.1 en nr.3
	5	Nr.5 of nr.1 en nr.4 of nr.2 en nr.3
	6	Nr.6 of nr.1 en nr.5 of nr.2 en nr.4 of nr.1,2 en 3

Hoe hoger het aantal ogen, hoe meer mogelijkheden er zijn de stenen te sluiten. Daarom geven we hier niet nog meer voorbeelden.

Er mag zo lang worden geworpen als er klepjes zijn om te sluiten. Als een speler zijn ogen op geen enkele manier kan gebruiken, is zijn beurt voorbij en de resterende niet gesloten klepjes worden hem als minpunten aangerekend. De minpunten kunnen op twee verschillende manieren worden bepaald. Dit wordt van tevoren afgesproken:

- de nummers worden van links naar rechts als getal opgeschreven,
- de nummers worden opgeteld.

Voorbeeld:

Als de laatste niet gesloten stenen nr. 2, 3 en 4 zijn, kan een ogenaantal van 8 niet worden gebruikt. De minpunten voor de open stenen zijn of 234 of $2+3+4=9$.

Als de minpunten zijn genoteerd, is de volgende speler aan de beurt. Er wordt gespeeld tot een speler vooraf afgesproken aantal punten heeft gescoord. De speler met de minste minpunten heeft gewonnen. Als een speler echter met zijn zet alle klepjes kan sluiten (hij zegt dan: "Shut the box"), dan heeft hij meteen gewonnen, ongeacht hoeveel minpunten hij op dat moment heeft.

Shut the Box

DK

Shut the Box er et nemt, men meget interessant terningspil for næsten ethvert antal spillere.

Det består af et terningsbræt med 12 oplukkelige klapper og to terninger.

I starten af spillet sættes klapperne i lodret position. Formålet er at lukke alle klapper (sætte i vandret position). Dette er muligt ved at slå med de to terninger og opnå et bestemt antal øjne. Spilleren lægger de to terningers antal øjne sammen og kan så beslutte, i hvilken kombination han vil spille denne sum. Man skal være opmærksom på, at hele summen skal anvendes ved hvert slag, og at intet tal „må være til overs“.

Eksempler:	Antal øjne	Brikker, som kan vendes
	2	Nr. 2
	3	Nr.3 eller nr.1 og nr.2
	4	Nr.4 eller nr.1 og nr.3
	5	Nr.5 eller nr.1 og nr.4 eller nr.2 og nr.3
	6	Nr.6 eller nr.1 og nr.5 eller nr.2 og nr.4 eller nr.1, 2 og 3

Jo højere antal øjne, jo flere muligheder er der for at vende brikkerne. Derfor gives der ikke flere eksempler her.

Man må slå så længe klapper kan lukkes. Hvis det ikke er muligt for en spiller at anvende sit antal øjne på en eller anden måde, er hans træk slut, og de resterende, ikke vendte klapper får han som minuspoints. Minuspoints'ene kan udregnes på to forskellige måder. Dette skal fastsættes på forhånd:

- numrene noteres fra venstre mod højre som tal,
- numrene lægges sammen.

Eksempel:

Hvis de resterende, ikke vendte brikker er nr. 2, 3 og 4, kan et antal øjne på 8 ikke anvendes. Minuspoints'ene for de åbne brikker er enten 234 eller $2+3+4=9$.

Når minuspoints'ene er noteret, er det den næste spillers tur, og der spilles til et forud fastlagt antal points pr. spiller. Spilleren med de færreste minuspoints har vundet. Hvis en spiller imidlertid kan lukke alle klapper med sine træk (han siger: "Shut the Box"), har han vundet med det samme, uanset hvor mange minuspoints han har på dette tidspunkt

Shut the Box

SE

Shut the Box Är ett enkelt, men mycket spännande tärningsspel för ett godtyckligt antal personer.

Det består av en tärningsbräda med 12 svängbara luckor och två tärningar.

I början av spelet sätts luckorna i lodrat position. Målet är att svänga runt alla luckor (sätta dem i vågrät position). Detta är möjligt genom att kasta båda tärningar och de antal ögon som då uppnås. Spelare adderar båda tärningars ögon och kan sedan bestämma i vilken kombination han/hon vill spela ut summan. Observera att den kompletta summan måste användas vid varje drag och att inget tal "får bli över".

Exempel:	Antal ögon	svängbara stenar
	2	Nr. 2
	3	Nr. 3 eller Nr. 1 och Nr. 2
	4	Nr. 4 eller Nr. 1 och Nr. 3
	5	Nr. 5 eller Nr. 1 och Nr. 4 eller Nr. 2 och Nr. 3
	6	Nr. 6 eller Nr. 1 och Nr. 5 eller Nr. 2 och Nr. 4 eller Nr.1, 2 och 3

Ju högre antal ögon, desto mer möjligheter finns att lägga ner stenarna Därför avstår vi från mer exempel här.

Det är tillåtet att kasta tärningarna så länge som luckor kan stängas. Om en spelare inte kan använda sitt antal ögon på något sätt är hans/hennes drag över och de kvarvarande ej fällda luckorna räknas som minuspoäng för spelaren. Minuspoängen kan fastställas på två olika sätt. Detta bestäms innan spelet:

- Numren skrivs upp som siffror från vänster till höger,
- Numren adderas.

Exempel:

Om de kvarvarande ej nedlagda stenarna är nr. 2, 3 och 4 kan ögonantalet 8 inte användas. Minuspoängen för de öppna stenarna är antingen 234 eller $2+3+4=9$.

Efter att minuspoängen noterats är det nästa spelares tur och det spelas fram till ett i förväg bestämt antal poäng per spelare. Spelaren med minst antal minuspoäng har vunnit. Om dock en spelare kan stänga alla luckor med sina drag (denne säger: "Shut the Box"), har spelaren vunnit direkt, oavsett hur många minuspoäng han/hon hade vid denna tidpunkt.

Zamknij pudełko

PL

Zamknij pudełko jest prostą, ale bardzo pociągającą grą z kostką do gry dla niemal dowolnej liczby graczy.

Składa się z planszy do gry z 12 odchylanymi klapkami i dwoma kostkami do gry.

Na początku gry klapki umieszcza się w pozycji pionowej. Celem jest ułożenie wszystkich kłapek w pozycji poziomej. Jest to możliwe przy pomocy rzucania obiema kostkami i uzyskanej (tym sposobem) liczby oczek. Gracz dodaje oczka z obu kostek i może następnie zdecydować, w której kombinacji chce zastosować tę sumę. Należy zauważyć, że dla każdego posunięcia musi być użyta cała suma i żadna liczba "nie może pozostać".

Przykłady:	Ilość oczek	Figury wychylne
	2	nr 2
	3	nr 3 lub nr 1 i nr 2
	4	nr 4 lub nr 1 i nr 3
	5	nr 5 lub nr 1 i nr 4 lub nr 2 i nr 3
	6	nr 6 lub nr 1 i nr 5 lub nr 2 i nr 4 lub nr 1,2 i 3

Im wyższa ilość oczek, tym więcej możliwości przestawienia figur. W związku z tym dalsze przykłady zostały pominięte w tym miejscu.

Można tak długo rzucać kostką, aż klapki będą mogły zostać zamknięte. Jeśli gracz nie jest w stanie wykorzystać w jakikolwiek sposób swojej liczby oczek, to jego posunięcie jest zakończone i pozostałe nie rozłożone klapki zostają mu zaliczone jako punkty minusowe. Punkty minusowe można określić na dwa sposoby, które zostają ustalone wcześniej:

- numery są zapisywane od lewej do prawej jako liczba,
- numery są dodawane.

Przykład:

Jeśli pozostałe nie rozłożone figury posiadają numery 2, 3 i 4, to nie można użyć liczby oczek 8. Punkty minusowe dla otwartych figur wynoszą 234 lub $2 + 3 + 4 = 9$.

Po zanotowaniu punktów minusowych następny gracz rozpoczyna grę i gra toczy się do osiągnięcia określonej liczby punktów na danego gracza. Wygrywa gracz, który uzyskał najmniejszą ilość punktów minusowych. Jeśli jednak gracz za pomocą swoich posunięć może zamknąć wszystkie klapki (mówiąc: "zamknij pudełko"), to wygrywa on natychmiast, niezależnie od tego, ile punktów minusowych posiada w tym czasie.

Закреть коробку

RU

«Закреть коробку» – это простая, но очень увлекательная игра с бросанием кубиков для практически любого количества участников.

Она состоит из доски для бросания кубиков с 12 откидными крышками и двумя кубиками.

В начале игры крышки откидываются и приводятся в вертикальное положение. Цель заключается в том, чтобы закрыть все крышки (привести их в горизонтальное положение). Это можно сделать, бросая оба кубика и используя выпавшие очки. Участник игры складывает выпавшие на обоих кубиках очки и затем решает, в какой комбинации он воспользуется полученной суммой. Следует обратить внимание на то, что в каждом ходе необходимо использовать всю сумму очков полностью и никакое число очков не может оказаться «лишним».

Примеры:	число очков	крышки, которые можно закрыть
	2	№ 2
	3	№ 3 или № 1 и № 2
	4	№ 4 или № 1 и № 3
	5	№ 5 или № 1 и № 4, или № 2 и № 3
	6	№ 6 или № 1 и № 5, или № 2 и № 4, или № 1,2 и 3

Чем выше число очков, тем больше возможностей для закрывания крышек, а потому дальнейшие примеры не приводятся.

Кидать кубики можно до тех пор, пока остаются крышки, которые можно закрыть. Если у игрока отсутствует возможность каким-либо образом использовать выпавшее на кубиках число очков, его ход завершен, а остающиеся незакрытые крышки засчитываются ему в минус. Засчитываемые в минус очки могут рассчитываться двумя различными путями, что оговаривается заранее:

- номера записываются слева направо в виде числа,
- номера складываются.

Пример:

Если оставшиеся незакрытые крышки имеют номера 2, 3 и 4, выпавшее число очков 8 использовать невозможно. За открытые крышки в минус будет засчитано или 234, или $2+3+4=9$.

После записи засчитываемых в минус очков ход за следующим участником, и так игра продолжается до набора участниками заранее определенного количества очков. Игрок, у которого меньше очков засчитано в минус, побеждает. Если же одному из игроков удастся своими ходами закрыть все крышки (Он говорит: «Коробка закрыта!»), ему сразу же присуждается победа вне зависимости от количества засчитанных ему в минус к этому моменту очков.