

NUMERI

Ein spannendes
Würfelgerangel
von Rudi Hoffmann
für 2–4 Spieler
ab 8 Jahren



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 20 Spielsteine (je 5 in 4 Farben)
- 1 Würfel (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Spielziel

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ziehen, seine Steine auf Feldern mit möglichst hohen Zahlen zu platzieren. Am Spielende werden die Werte der Spielsteine mit den Spielfeldzahlen, auf denen diese Spielsteine stehen, multipliziert. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt 5 Spielsteine einer Farbe und stellt diese vor sich ab. Bei weniger als vier Spielern kommen die restlichen Steine in die Schachtel.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt. Er würfelt und setzt den Stein mit der gewürfelten Zahl auf das dunkelrote Startfeld. Nach seinem Zug geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht einen seiner Steine. Dabei **bestimmt die gewürfelte Zahl, welcher Stein gezogen wird**. Der Stein wird immer auf **das nächste freie Feld** gesetzt, da auf jedem Feld immer nur ein Stein stehen darf. Auf diese Weise können oft mehrere besetzte Felder übersprungen werden (dies kann z. B. 1 Feld oder können auch 15 Felder sein).

Wenn der Spieler einen Stern (☆) würfelt, darf er **einen** beliebigen eigenen Stein auf das nächste freie Feld vorziehen.

Beispiel: Gelb beginnt und würfelt eine 2. Daher setzt der Spieler seine 2 auf das Startfeld (A). Der blaue Spieler würfelt eine 4 und setzt seine 4 auf das nächste freie Feld (B). Anschließend würfelt Grün eine 1 und setzt seine 1 entsprechend auf das nächste freie Feld (C). Danach würfelt Gelb wieder eine 2 und setzt diese (D). Blau würfelt eine 3. Er muss den Stein wieder auf das Startfeld (A) einsetzen, da es nun das nächste freie Feld für diesen Stein ist.



Über die Barriere

Auf dem Spielplan gibt es drei Barrieren. Die Spielerzahl bestimmt darüber, welche Barriere zum Einsatz kommt. Bei 2 Spielern ist also die Barriere aktiv. Sobald der erste Stein über die aktive Barriere gezogen wurde, **dürfen ab sofort alle Spieler**, ein Würfelergebnis von 3, 4 oder 5 auch **auf zwei verschiedene eigene Steine aufteilen**:

- Bei einer 5 dürfen die Steine 1 + 4 oder 2 + 3 gezogen werden.
- Bei einer 4 dürfen die Steine 1 + 3 vorgesetzt werden.
- Bei einer 3 dürfen die Steine 1 + 2 gezogen werden.
- Bei einer 1, 2 oder bei einem ☆ darf nicht aufgeteilt werden.

Das Aufteilen ist nur zulässig, wenn der Spieler auch beide Steine bewegen kann – die Reihenfolge, in der die Steine gezogen werden, ist beliebig. Eine 5 kann z. B. als 1 + 4 oder als 4 + 1 gezogen werden. Es ist nicht möglich, eine Zahl verfallen zu lassen.



Extrazug

Beispiel:

Gelb ist am Zug und würfelt eine 4 (siehe Ausgangsposition).

Wenn Gelb den Würfelwurf in 3 und 1 aufteilt und zuerst die 3 (A) und dann die 1 zieht, so sind die drei gelben Steine anschließend wieder in einer Dreierreihe (B) und Gelb darf erneut würfeln.

Gelb hätte auch die 4 um ein Feld vorziehen können (C), oder den Wurf aufteilen und zuerst die 1 und dann die 3 ziehen können (D). In diesen beiden Fällen wäre aber keine Dreierreihe entstanden und der nächste Spieler wäre am Zug.



Beispiel: Der grüne Spieler hat die 2 auf Feld 25 (50 Punkte), die 3 auf der 9 (27 Punkte) und die 5 auf der -1 (-5 Punkte) stehen. Die 4 hat er noch nicht ins Spiel gebracht ($4 \times -5 = -20$ Punkte), und die 1 befindet sich auf einem Feld ohne Wert (0 Punkte).

Grün hat also insgesamt $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ Punkte.



Drei Steine einer Farbe direkt hintereinander: Extrazug

Wenn am Ende seines Zuges ein Spieler eine Kette gebildet hat, die aus **drei oder mehr eigenen Steinen** besteht, erhält er einen Extrazug und darf sofort **noch einmal würfeln**. Die Steine müssen dazu unmittelbar hintereinander stehen, ohne ein freies Feld dazwischen. Eine Kette, die schon vor dem Würfelwurf bestand und nicht verändert wurde, **ermöglicht keinen Extrazug**. Die Kette muss also neu entstanden oder neu arrangiert sein. Gelingt es einem Spieler mit seinem Extrazug erneut eine Kette zu bilden, so erhält er wiederum einen Extrazug. Dies kann mehrere Male hintereinander geschehen.

Kurz vor Spielende kann es vorkommen, dass ein Spieler seinen Würfelwurf nicht ziehen kann (z.B. wenn die 1 auf dem letzten Feld steht und der Spieler eine 1 würfelt). In diesem Fall kann der Spieler keinen Stein ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Sobald die drei letzten Felder (gelbe Felder) besetzt sind, endet das Spiel sofort. Nun werden die Siegpunkte für die einzelnen Spieler ermittelt.

Punkteberechnung

Jeder Spieler erhält für jeden seiner Steine Punkte. Dazu wird die Zahl des Spielsteins mit dem Wert des Feldes, auf dem der Stein steht, multipliziert. Steine auf den roten Minusfeldern ergeben Minuspunkte. Haben die Spieler jetzt noch Steine vor sich stehen, werden diese mit -5 multipliziert. Steine auf Feldern ohne Punkte werden mit null Punkten gewertet.

Die Ergebnisse aller Steine werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.

NUMERI

Une passionnante
bousculade de dés
de Rudi Hoffmann
pour 2 à 4 joueurs
dès l'âge de 8 ans

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 20 jetons (5 jetons de 4 couleurs différentes)
- 1 dé (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

But du jeu

Chaque joueur essaie de placer astucieusement ses jetons sur des cases à chiffres le plus élevés possible. A la fin du jeu, les valeurs des jetons sont multipliées par les chiffres figurant sur les cases du plateau de jeu sur lesquelles figurent les jetons. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Préparation

Chaque joueur choisit 5 jetons d'une couleur et les dépose devant lui. Si la partie est jouée à moins de quatre joueurs, les autres jetons sont déposés dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune obtient le dé et commence la partie. Il lance les dés et pose le jeton avec le nombre de points obtenus au dé sur la case Départ rouge foncée. Une fois qu'il a joué, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, lance les dés et prend un de ses jetons.

Le nombre de points obtenus au dé détermine alors quel jeton doit être pris. Le jeton est toujours placé **sur la prochaine case vide** vu qu'un seul jeton peut figurer sur une case. Il est de la sorte donc possible de sauter plusieurs cases occupées (ceci peut par exemple être 1 case ou même 15 cases).

Si le joueur obtient une étoile (☆) à son lancer de dés, il a le droit d'avancer **un** jeton quelconque de ses propres jetons sur la prochaine case libre.

Exemple : le jaune commence et lance un 2. Le joueur place donc son 2 sur la case Départ (A). Le bleu lance un 4 et pose son 4 sur la prochaine case libre (B). Le vert lance ensuite un 1 et pose son 1 sur la prochaine case libre (C). Puis le jaune lance de nouveau un 2 et le place (D). Le bleu lance un 3. Il doit remplacer le jeton sur la case Départ (A) vu qu'elle est maintenant la prochaine case libre pour ce jeton.



Au-dessus de la barrière

Le plateau contient trois barrières. Le nombre de joueurs détermine quelle barrière doit être utilisée. La barrière  est donc active si la partie est jouée à 2 joueurs. Dès que le premier jeton a passé la barrière active, **tous les joueurs ont le droit de répartir sur deux de leurs jetons** leur résultat au dé de 3, 4 ou 5 :

- si un 5 est lancé, les jetons 1 + 4 ou 2 + 3 peuvent être placés
- si un 4 est lancé, les jetons 1 + 3 peuvent être placés
- si un 3 est lancé, les jetons 1 + 2 peuvent être placés
- par contre si un 1, 2 ou une ☆ sont lancés, il est interdit de répartir le résultat.

La répartition est uniquement autorisée si le joueur peut réellement déplacer deux jetons – l'ordre dans lequel ils sont placés ne jouent toutefois aucun rôle. Il est impossible de ne pas placer de jeton pour un chiffre. Un 5 peut par exemple être placé sous forme de 1 + 4 ou de 4 + 1.



Tour supplémentaire

Exemple :

c'est au tour du jaune et il lance un 4 (voir situation initiale).

Si le jaune répartit maintenant le nombre de points obtenus au lancer en 3 et 1 et qu'il place d'abord le 3 (A) et puis le 1, les trois jetons jaunes forment ensuite de nouveau une rangée de trois (B) et le jaune a donc le droit de rejouer.

Le jaune aurait également pu avancer le 4 d'une case (C), ou bien répartir le nombre de points obtenus au lancer en plaçant tout d'abord le 1 et puis le 3 (D). Aucun de ces deux derniers exemples de placement n'aurait toutefois permis de réaliser une rangée de trois et le joueur suivant aurait alors joué.



Exemple : le vert a placé le 2 sur la case 25 (50 points), le 3 sur la case 9 (27 points) et le 5 sur la case -1 (-5 points). Il n'a par contre pas encore placé le 4 ($4 \times -5 = -20$ points) et le 1 figure sur une case sans chiffre (0 point).

Le vert remporte donc en tout $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ points.



Trois jetons d'une même couleur directement les uns derrière les autres : tour supplémentaire

Si à la fin d'un tour, un joueur a formé une chaîne composée de **trois ou plus de ses jetons**, il obtient un tour supplémentaire et peut immédiatement **relancer le dé**. Les jetons doivent alors toutefois être placés directement les uns derrière les autres, sans case libre entre les jetons. Une chaîne qui existait déjà avant le lancer de dé et laquelle n'a pas été modifiée, **ne donne pas droit à un tour supplémentaire**. La chaîne formée doit donc toujours être nouvelle ou bien autrement agencée. Si un joueur réussit avec son tour supplémentaire à former de nouveau une chaîne, il a de nouveau le droit de lancer les dés. Ceci peut être le cas plusieurs fois consécutivement.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse placer aucun de ses jetons tout juste avant la fin de la partie (par exemple si son 1 figure sur la dernière case et qu'il lance un 1). Dans ce cas, le joueur ne peut placer aucun de ses jetons et c'est au tour du prochain joueur.

Fin du jeu

La partie est finie dès que les trois dernières cases (cases jaunes) sont occupées. Les points remportés par les différents joueurs sont maintenant déterminés.

Répartition des points

Chaque joueur marque des points pour chacun de ses jetons. Le nombre de points sur le jeton est alors multiplié par le chiffre inscrit sur la case sur laquelle se trouve le jeton. Des jetons figurant sur des cases négatives rouges donnent des points négatifs. Si à la fin de la partie, les joueurs ont encore des jetons qu'ils n'ont pas placés, ces jetons sont multipliés par la valeur -5. Des jetons sur des cases sur lesquelles aucun chiffre n'est inscrit sont évalués avec la valeur zéro.

Les résultats obtenus pour tous les jetons sont ensuite additionnés. Le joueur avec la somme totale la plus élevée gagne la partie.

NUMERI

Un avvincente
gioco ai dadi di
Rudi Hoffmann
per 2 – 4 giocatori
dagli 8 anni in su

Materiale di gioco

- 1 plancia di gioco
- 20 pedine (5 per 4 colori)
- 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Scopo del gioco

Ciascun giocatore cerca abilmente di piazzare le proprie pedine sulle caselle aventi i numeri più alti possibili. Al termine del gioco, i valori delle pedine vengono moltiplicati per il numero riportato sulla rispettiva casella. Vince il giocatore che totalizza il punteggio maggiore.

Preparativi

Ciascun giocatore sceglie 5 pedine di un colore e le dispone davanti a sé. Se si gioca in meno di quattro giocatori, le pedine restanti vanno riposte nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane tirando il dado. Posiziona quindi la pedina con il numero corrispondente al valore ottenuto con il dado sulla casella di partenza di colore rosso scuro. Dopo il suo tiro, si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno tira il dado e avanza con una delle sue pedine. E' sempre **il numero ottenuto con il dado che determina quale pedina muovere**. La pedina viene sempre posizionata sulla **successiva casella libera**, perchè su ciascuna casella può sostare soltanto una pedina. In questo modo è spesso possibile saltare più caselle occupate (ad es. 1 casella o addirittura anche 15 caselle).

Se tirando il dado si ottiene la stella (☆), il giocatore può muovere **una** delle sue pedine a scelta sulla successiva casella libera.

Esempio: Inizia il giallo e tirando il dado ottiene un 2. Il giocatore posiziona quindi la sua pedina 2 sulla casella di partenza (A). Il giocatore blu tira il dado e ottiene un 4, quindi posiziona la sua pedina 4 sulla successiva casella libera (B). Infine, il verde ottiene un 1 e posiziona quindi la sua pedina 1 sulla successiva casella libera (C). Poi, il giallo ottiene un altro 2 e avanza (D). Il blu ottiene un 3 e deve quindi posizionare la sua pedina sulla casella di partenza (A) perchè ora quella è la prima casella libera per quella pedina.



Salto della barriera

Sulla plancia di gioco sono raffigurate tre barriere. Il numero di giocatori determina quale barriera sarà quella da saltare. In caso di 2 giocatori, è attiva la barriera . Non appena la prima pedina avanza oltre la barriera attiva, **da quel momento in poi tutti i giocatori** potranno anche **suddividere tra due proprie pedine diverse** il valore ottenuto al dado pari a 3, 4 o 5:

- In caso di 5, potranno avanzare le pedine 1 + 4 o 2 + 3.
- In caso di 4, potranno avanzare le pedine 1 + 3.
- In caso di 3, potranno avanzare le pedine 1 + 2.
- In caso di 1, 2 o ☆, non è possibile suddividere il valore.

Questa suddivisione è consentita soltanto se il giocatore può di fatto far avanzare entrambe le pedine – l'ordine con cui si fanno avanzare le pedine è a piacere. Non è possibile tralasciare un numero. Un 5 corrisponde ad es. ad un avanzamento di 1 + 4 o di 4 + 1.



Tiro extra

Esempio:

Il giallo tira il dado e ottiene un 4 (vedi situazione iniziale).

Se il giallo suddivide il valore ottenuto in 3 e 1 e avanza prima con il 3 (A) e poi con l'1, le tre pedine gialle formeranno quindi una fila di tre (B) e il giallo potrà tirare nuovamente il dado.

Il giallo avrebbe anche potuto far avanzare la pedina 4 di una casella (C) oppure suddividere il valore ottenuto con il dado e muovere prima la pedina 1 e poi la pedina 3 (D). In questi due casi non avrebbe però formato la fila di tre pedine e il turno sarebbe passato al giocatore successivo.



Esempio: Il giocatore verde ha una pedina 2 sulla casella 25 (50 punti), la pedina 3 sulla casella 9 (27 punti) e la pedina 5 sulla casella -1 (-5 punti). Non è riuscito a giocare la pedina 4 (4 x -5 = -20 punti) e la pedina 1 si trova su una casella senza valore (0 punti). Il verde totalizza quindi complessivamente $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ punti.



Tre pedine consecutive dello stesso colore: Tiro extra

Se al termine del suo tiro un giocatore ha formato una catena costituita da **tre o più pedine proprie**, guadagna un tiro extra e può quindi subito **rilanciare il dado**. Per ottenere questo, le pedine devono essere posizionate in modo consecutivo, cioè senza caselle libere tra l'una e l'altra. Una catena già costituita prima del lancio del dado e non modificata, **non dà diritto al tiro extra**. Deve infatti essere creata una catena nuova o disposta in modo nuovo. Se un giocatore grazie al tiro extra riesce a formare un'altra catena, guadagna un altro tiro extra. Questo può accadere più volte consecutive.

Avvicinandosi alla fine del gioco può capitare che un giocatore non possa più muovere le sue pedine (ad es. se la pedina 1 è posizionata sull'ultima casella e il giocatore ottiene un 1). In questo caso, il giocatore non può muovere la sua pedina e il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena vengono occupate le ultime tre caselle (caselle gialle). Ora si contano i punti per ogni giocatore.

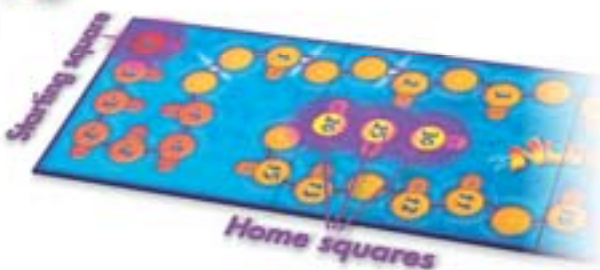
Calcolo del punteggio

Ciascun giocatore guadagna dei punti per ogni sua pedina. Il numero riportato sulla pedina viene moltiplicato per il valore della casella sulla quale è posizionata. Le pedine posizionate su caselle con punteggio negativo, daranno punti negativi. I giocatori che hanno ancora delle pedine non piazzate, dovranno moltiplicare il loro valore per -5. Le pedine posizionate su caselle senza valore, valgono zero.

Si sommano i punti relativi a tutte le pedine. Vince il giocatore che realizza il punteggio più alto.

NUMERI

*An exciting battle
played with dice by
Rudi Hoffmann for
2 to 4 players aged
8 and over*



Materials for the game

- 1 game board
- 20 tokens, (5 each in four colours)
- 1 die (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Object of the game

By moving them skilfully each player endeavours to place his tokens on squares with the highest numbers possible. At the end of the game the scores of the tokens are multiplied by the numbers of the squares on which the tokens are standing. The player with the highest total score wins the game.

Preparing for the game

Each player chooses 5 tokens of the same colour and places them in front of him. If fewer than four people are playing, the remaining tokens are returned to the box.

How to play

The youngest player takes the die and begins. He throws the die and places the token with the number on the die onto the dark red start square. When the turn is finished the game continues in a clockwise direction. The person whose turn it is throws the die and moves one of his tokens. It is the **number thrown on the dice that determines which token is to be moved**. The token is always placed on the **next free square** because only one token can be placed on each square.

In this way it is possible to jump over several occupied squares (this can be, for example, 1 square or 15 squares).

If the player throws an asterisk (☆), he may move any **one** of his own tokens to the next free square.

Example: Yellow begins and throws a 2. The player then places his 2 onto the START square (A). The blue player throws a 4 and places his / her 4 onto the next free square (B). Then the green player throws a 1 and places his 1 onto the next free square (C). Thereafter yellow again throws a 2 and places it (D). Blue throws a 3. He has to place the token onto the Start square (A) because it is now the next free square for this token.



About the barrier

There are three barriers on the game board. The number of players determines which barrier is to be used. If there are 2 players the barrier is active. As soon as the first token has been moved over the active barrier **all of the players are immediately permitted to divide up 3, 4 or 5 between two different tokens**:

- With a 5 tokens 1 + 4 or 2 + 3 may be moved forwards.
- With a 4 tokens 1 + 3 may be moved forwards.
- With a 3 tokens 1 + 2 may be moved.
- If a 1, 2 or ☆ is thrown, the number cannot be divided up.

The die scores may only be divided up if the player is also able to move both tokens; the tokens can be moved in any order. It is not possible to miss out on a number. For example a 5 may be moved as 1 + 4 or as 4 + 1.



Extra turn

Example:

It is yellow's turn and a 4 is thrown (refer to situation at the beginning).

If yellow divides up the throw into 3 and 1 and first moves the 3 (A) and then the 1 the three yellow tokens again form a row of three (B) and yellow may throw the die again.

Yellow could have moved the 4 one space along (C) or he could have divided it and first moved the 1 and then the 3 (D). In both cases a row of three would not have formed and it would have been the next player's turn.



Example: The green player has the 2 on square 25 (50 points), the 3 on the 9 (27 points) and the 5 on the -1 square (-5 points). He has not yet brought the 4 into play ($4 \times -5 = -20$ points), and the 1 is standing on a square without points (0 points).

Therefore green has a total score of $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ points.



Three tokens of the same colour in a row: an extra turn

If at the end of his turn a player has formed a chain consisting of **three or more tokens of his own**, he receives an extra turn and can **throw the die again** immediately. Here the tokens must be positioned directly one behind the other without any free spaces between. A chain that already existed before the die was thrown and was not changed **does not prompt an extra turn**. The chain must therefore have just emerged or been newly formed. If a player succeeds in building another chain with his extra turn, another extra turn can be taken. This can occur several times over.

Shortly before the game ends a player may be unable to move (e.g. if the 1 is standing on the last square and the player throws a 1); in this case the player cannot move a token and it is the next player's turn.

End of game

As soon as the last three squares (yellow ones) are occupied the game is over immediately. The scores for each player are then worked out.

How to calculate scores

Each player receives points for each of his tokens. The points are calculated by multiplying the number of the token with the number of the field on which the token has been placed. Tokens on the red minus squares result in minus points. If the players still have tokens in front of them, they are multiplied by -5. Tokens on squares with no points score zero points.

The results for all of the tokens are added up. The player with the highest total score is the winner.



NUMERI

Een ontspannend
dobbelsteenspel
van Rudi Hoffmann
voor 2 – 4 spelers
vanaf 8 jaar



Spelmateriaal

- 1 spelplan
- 20 speelstenen (telkens 5 in 4 kleuren)
- 1 dobbelsteen (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Doel van het spel

Elke speler probeert door een goed plaatsen van zijn stenen op velden met de hoogste getallen te plaatsen. Bij het einde van het spel worden de waarden van de speelstenen met de speelveldgetallen, waarop deze speelstenen staan, vermenigvuldigd. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Vorbereitung van het spel

Elke speler kiest 5 speelstenen van één kleur en plaatst deze voor zich. Bij minder dan vier spelers blijven de resterende stenen in de doos.

Verloop van het spel

De jongste speler krijgt de dobbelsteen en begint. Hij werpt, en zet de steen met het geworpen cijfer op het donkerrode startveld. De beurt gaat nu verder in uurwerkwijzerzin. Wie aan de beurt is, gooit en zet een van zijn/haar stenen. Daarbij **bepaalt het geworpen cijfer, welk steen geplaatst wordt.** De steen wordt steeds op **het volgende vrije veld** geplaatst, omdat op elk veld altijd maar één steen mag staan. Op deze manier kunnen vaak meerdere al bezette velden worden overgeslagen (dit kan bijv. 1 veld zijn, maar ook 15 velden).

Als de speler een sterretje gooit (☆), dan mag hij of zij **een** willekeurige eigen steen naar het eerstvolgende vrije veld verplaatsen.

Voorbeeld: geel begint en gooit een 2. De speler plaatst dus zijn 2 op het startveld (A). De blauwe speler gooit een 4 en plaatst zijn 4 op het volgende vrije veld (B). Aansluitend gooit groen een 1 en zet zijn 1 overeenkomstig op het volgende vrije veld (C). Daarna gooit geel opnieuw een 2 en zet deze (D). Blauw gooit een 3. Deze speler moet zijn steen opnieuw op het startveld (A) plaatsen, omdat dit nu het eerste vrije veld voor deze steen is.



Over de barrière

Op het speelveld zijn er drie barrières. Het aantal spelers geeft aan welke barrière gebruikt wordt. Bij 2 spelers is dus de barrière actief. Van zodra de eerste steen over de actieve barrière is **mogen alle spelers meteen** een worp van 3, 4 of 5 ook **over twee verschillende eigen stenen verdelen**:

- bij een 5 mogen de stenen 1 + 4 of 2 + 3 gezet worden
- bij een 4 mogen de stenen 1 + 3 gezet worden
- bij een 3 mogen de stenen 1 + 2 gezet worden
- bij een 1, 2 of een ☆ mag niet worden opgedeeld

Het opdelen is alleen toegestaan, als de speler ook beide stenen kan verplaatsen - de volgorde, waarin de stenen geplaatst worden, is willekeurig. Het is niet mogelijk een cijfer te laten vallen. Een 5 kan bijv. als 1 + 4 of als 4 + 1 worden gezet.



Extra beurt

Voorbeeld:

Geel is aan de beurt, en gooit een 4 (zie uitgangssituatie).

Als geel de worp in 3 en 1 opdeelt en eerst de 3 (A) en daarna de 1 zet, dan staan de drie gele stenen aansluitend opnieuw op een rij (B) en mag geel nogmaals gooien.

Geel had ook de 4 een veld verder kunnen zetten (C), of de worp opdelen en eerst de 1 en daarna de 3 kunnen zetten (D). In deze beide gevallen was er echter geen rijtje van drie, en was het de beurt aan de volgende speler.



Voorbeeld: de groene speler heeft de 2 op veld 25 (50 punten), de 3 op de 9 (27 punten) en de 5 op de -1 (-5 punten) staan. De 4 is nog niet in het spel gebracht ($4 \times -5 = -20$ punten), en de 1 bevindt zich op een veld zonder waarde (0 punten).

Groen heeft dus in het totaal $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ punten.



Drie stenen van één kleur meteen na elkaar: extra beurt

Indien bij het einde van zijn/haar beurt een speler een ketting vormt, die uit drie of meer eigen stenen bestaat, krijgt hij een extra beurt en mag hij of zij **nogmaals gooien**. De stenen moeten hiervoor meteen na elkaar staan, zonder een vrij veld daartussen. Een ketting die al voor het gooien bestond en niet veranderde, **geeft geen recht op een extra beurt**. De ketting moet dus nieuw of veranderd zijn. Als een speler er met zijn/haar extra beurt in slaagt een nieuwe ketting te vormen, dan krijgt hij of zij opnieuw een extra beurt. Dit kan meerdere keren na elkaar gebeuren.

Kort voor het einde van het spel kan het gebeuren dat een speler zijn/haar worp niet kan zetten (bijv. als de 1 op het laatste veld staat en de speler een 1 gooit). In dit geval kan de speler geen steen zetten, en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Van zodra de drie laatste velden (gele velden) bezet zijn, eindigt het spel meteen. Nu worden de punten van de afzonderlijke spelers bepaald.

Puntenberekening

Elke speler krijgt voor elk van zijn stenen punten. Daartoe wordt het cijfer van de speelsteen vermenigvuldigd met de waarde van het veld waarop hij staat. Stenen op de rode min-velden staan voor minpunten. Als de spelers nog stenen voor zich hebben staan, dan worden deze met -5 vermenigvuldigd. Stenen op velden zonder punten krijgen nul punten.

Het resultaat van alle stenen wordt opgeteld. De speler met het hoogste totaal is de winnaar.

NUMERI

Una entretenida
pelea de dados
de Rudi Hoffmann
para 2 – 4 jugadores
a partir de
8 años



Material de juego

- 1 tablero
- 20 fichas (5 respectivamente en 4 colores)
- 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Objetivo del juego

Cada jugador intenta colocar sus fichas en casillas con alta puntuación mediante el desplazamiento hábil de sus fichas. Al final del juego se multiplican los valores de las fichas con los números de las casillas en las cuales se encuentran estas fichas. Gana el jugador con la mayor puntuación total.

Preparación del juego

Cada jugador elige 5 fichas de un color y coloca éstos delante suyo. En caso de menos de 4 jugadores se guardan las fichas restantes en la caja.

Desarrollo del juego

El jugador más joven recibe el dado y comienza. Tira el dado y coloca la ficha según la puntuación obtenida en la casilla roja de inicio. Después de su jugada siguen los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Sigue el siguiente jugador, tira el dado y mueve una de sus fichas. Ojo: ¡Es el número tirado con el dado que define la ficha que se mueve! La ficha se coloca siempre en la siguiente casilla libre, ya que en cada casilla puede haber solamente una ficha. De esta manera es posible saltar varias casillas ocupadas (pueden ser 1 casilla o incluso 15 casillas).

Cuando un jugador tira con su dado el asterisco (☆), puede avanzar con **cualquiera** de sus fichas hasta la siguiente casilla libre.

Ejemplo: Comienza el jugador con el color amarillo y tira un 2 con su dado. Entonces coloca este jugador su ficha 2 en la casilla de inicio (A). El jugador azul tira un 4 y coloca su 4 en la siguiente casilla libre (B). A continuación le toca al jugador verde, quien tira un 1 y coloca su 1 en forma correspondiente en la siguiente casilla libre (C). Después tira el amarillo nuevamente un 2 y coloca éste en la casilla correspondiente (D). El azul tira un 3. Está obligado a colocar la ficha nuevamente en la casilla inicial (A), ya que ésta es la siguiente casilla libre para esta ficha.



Acerca de la barrera

En el tablero hay tres barreras. El número de jugadores define la barrera que se utilizará. Es decir, en caso de 2 jugadores se activa la barrera. Cuando cruzó la primera ficha la barrera activa, **se les permite inmediatamente a todos los jugadores la distribución** de una tirada de 3, 4 ó 5 alternativamente **en dos de sus fichas propias:**

- En un 5 pueden moverse las fichas 1 + 4 o bien 2 + 3.
- En un 4 pueden moverse las fichas 1 + 3.
- En un 3 pueden moverse las fichas 1 + 2.
- En un 1, 2 o un ☆ no se puede proceder con la distribución.

Los puntos se pueden repartir solamente cuando el jugador puede mover también ambas fichas, sin importar el orden de mover las fichas. No es posible no ocupar un número asignado. Un 5 puede repartirse p. ej. como 1 + 4 o bien como 4 + 1.



Tirada adicional

Ejemplo:

Juega el color amarillo y tira un 4 (véase la situación inicial).

Cuando amarillo opta por repartir esta tirada en un 3 y 1 y mueve primero el 3 (A) y luego el 1, se encuentran las tres fichas amarillas a continuación en un puente amarillo (B) y el jugador amarillo puede tirar nuevamente el dado.

También habría sido posible que amarillo avance una casilla con su 4 (C) o bien que habría repartido su tirada para mover primero el 1 y luego el 3 (D). Pero en ambos casos no se habría formado un puente de tres y el siguiente jugador habría continuado con su jugada.



Ejemplo: El jugador verde tiene su ficha 2 en la casilla 25 (50 puntos), la ficha 3 en la casilla 9 (27 puntos) y la ficha 5 en la casilla -1 (-5 puntos). La ficha 4 no se encuentra aún en el juego ($4 \times -5 = -20$ puntos) y la ficha 1 se encuentra en una casilla sin valor (0 puntos). Por lo tanto, verde tiene un total de $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ puntos.



Tres fichas de un color en secuencia directa: Tirada adicional

Cuando un jugador – **al terminar su jugada** – logró formar un puente compuesto por **tres o más fichas propias**, tiene derecho a una tirada adicional y puede **tirar nuevamente el dado**. Para ello, las fichas deben estar posicionadas una al lado de la otra, sin una casilla intermedia. Un puente que ya existió antes de tirar el dado y que no se modificó, **no da derecho a una tirada adicional**. Es decir, el puente debe haberse creado o arreglado recientemente. Cuando un jugador logra formar un nuevo puente al realizar su tirada adicional, tiene derecho a una nueva tirada adicional. Esto se puede repetir varias veces.

Poco antes de finalizar el juego puede ocurrir que un jugador no puede mover sus fichas según la tirada obtenida (p. ej. cuando el 1 se encuentra en la última casilla y el jugador tira con su dado un 1). En este caso, el jugador no puede mover ninguna ficha y sigue el siguiente jugador.

Fin de juego

El juego termina inmediatamente cuando se ocupan las tres últimas casillas (casillas amarillas). Luego se determinan los puntos de victoria para cada uno de los jugadores.

Cálculo de la puntuación

Los jugadores obtienen puntos para cada una de sus fichas. Para ello se multiplica el número de la ficha con el valor de la casilla en la cual se encuentra la ficha. Las fichas ubicadas en las casillas negativas de color rojo arrojan puntos negativos. En caso que los jugadores tienen algunas fichas delante suyo, sin haberlas integrado en el tablero, se multiplican sus valores con -5. Las fichas ubicadas en casillas sin puntos se evalúan con cero puntos.

Se suman los resultados de todas las fichas. Gana el jugador con la puntuación más alta.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

