

Arno Steinwender
Christoph Puhl

TAKE it or LEAVE it



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





DEUTSCH

TAKE IT or LEAVE IT

Ein lockeres Würfelschnappen von
Arno Steinwender und Christoph Puhl für 2–5 Spieler.

Spielmaterial

- 20 Würfel (9 schwarze, 9 weiße und 2 rote Jokerwürfel)
- 110 Karten
 - 76 Auftragskarten mit blauem Hintergrund
 - 34 Aktionskarten mit gelbem Hintergrund
- 30 Minus-Chips
- 1 Würfelteller

Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Auftragskarten zu erfüllen. Dazu nimmt jeder Spieler der Reihe nach immer einen Würfel vom Würfelteller. Dabei gilt es darauf zu achten, welche Würfel noch zur Verfügung stehen. Denn nimmt ein Mitspieler den benötigten Würfel weg, kann es durchaus auch einmal Minuspunkte geben. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte durch erfüllte Auftragskarten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitungen

Die Auftragskarten werden gut gemischt und als verdeckter Auftragskartenstapel bereit gelegt. Die Aktionskarten werden ebenfalls gut gemischt und als separater verdeckter Aktionskartenstapel bereitgelegt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende Würfel benötigt:

Spieleranzahl	Weisse Würfel	Schwarze Würfel	Jokerwürfel (rot)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

Überzählige Würfel kommen zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden, bis jeder Spieler zweimal Startspieler war. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

1. Zu Beginn der Spielrunde erhalten die Spieler je 4 Auftragskarten und 1 Aktionskarte vom jeweiligen Stapel, die sie vor den Mitspielern **geheim halten**.

2. Der Starspieler einer Runde wirft alle Würfel in den Würfelteller. Dieser Wurf bildet den Würfervorrat, auf den nun alle Spieler während der gesamten Runde zugreifen.

3. Beginnend beim Startspieler nimmt sich jeder Spieler reihum entweder **einen** der Würfel vom Würfelteller oder er passt. Bevor sich ein Spieler einen Würfel nimmt, hat er immer die Möglichkeit **eine Aktionskarte auszuspielen**.

Ein Spieler der passt spielt für den Rest dieser Runde nicht mehr mit und legt seine Handkarten, als Zeichen, dass es gepasst hat, verdeckt vor sich ab.

4. Die Runde endet, sobald keine Würfel mehr im Würfelteller liegen oder alle Spieler gepasst haben.

5. Am Ende jeder Spielrunde findet eine Wertung statt. Dabei wird von den Mitspielern überprüft, welche Auftragskarten die Spieler aus ihrer Hand erfüllen konnten. Dazu legt jeder Spieler die erfüllten Karten **offen** vor sich ab und legt die entsprechenden Würfel auf die Karten neben die geforderten Abbildungen.

Wichtig:

■ **Jeder Würfel kann nur genau einem der auf den Auftragskarten abgebildeten Würfeln zugeordnet werden.**

■ Für jeden Würfel, den sich ein Spieler in einer Runde genommen hat, der aber **für keinen Auftrag verwendet werden kann**, bekommt der Spieler **1 Minus-Chip**. Dieser zählt am Ende des Spiels 1 Minuspunkt.

■ **Rote Jokerwürfel können als weißer oder als schwarzer Würfel verwendet werden.**

■ **Für jeden roten Jokerwürfel**, den sich der Spieler genommen und für einen Auftrag eingesetzt hat, bekommt er **1 Minus-Chip**. Für Jokerwürfel, die am Ende einer Runde nicht verwendet wurden, gibt es 2 Minus-Chips.

Nachdem die Mitspieler die Aufträge überprüft haben, legt jeder Spieler seine erfüllten Karten **verdeckt** als Siegpunktstapel vor sich ab.

6. Nun **kann** jeder Spieler von den verbliebenen Handkarten noch **eine Karte** (Auftragskarte oder Aktionskarte) auf den jeweiligen Ablagestapel **abwerfen**. Danach ergänzen alle Spieler ihre Hand wieder auf 4 Auftragskarten und 1 Aktionskarte.

7. Der Spieler links vom letzten Startspieler beginnt die nächste Runde, indem er alle Würfel in den Würfelteller würfelt. Das Spiel wird wie oben beschrieben fortgeführt.

2



Die Auftragskarten

Die Auftragskarten zeigen, welche Würfel zum Erfüllen des Auftrags benötigt werden, und wie viele Siegpunkte der Auftrag bringt.

Siegpunkte:
Zeigt an, wie viele Siegpunkte es gibt, wenn der Auftrag erfüllt wird. In diesem Beispiel bringt der erfüllte Auftrag 3 Siegpunkte.



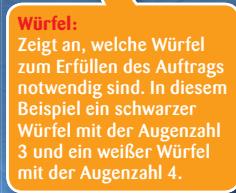
Folgende unterschiedliche Auftragskartentypen gibt es:



Um diesen Auftrag zu erfüllen, werden ein schwarzer 5er, ein weißer 1er, und ein 6er beliebiger Farbe benötigt.



Um diesen Auftrag zu erfüllen, werden beliebig viele schwarze Würfel mit insgesamt mehr als 12 Augen benötigt.



Würfel:
Zeigt an, welche Würfel zum Erfüllen des Auftrags notwendig sind. In diesem Beispiel ein schwarzer Würfel mit der Augenzahl 3 und ein weißer Würfel mit der Augenzahl 4.



Um diesen Auftrag zu erfüllen, werden zwei schwarze und ein weißer Würfel beliebiger Augenzahl benötigt.



Um diesen Auftrag zu erfüllen, werden genau drei Würfel beliebiger Farbe mit insgesamt weniger als 9 Augen benötigt.



Um diesen Auftrag zu erfüllen, werden beliebig viele schwarze und / oder weiße Würfel mit insgesamt genau 15 Augen benötigt.



Beispiel:

- Der Spieler konnte nur eine Auftragskarte erfüllen. Er hat die geforderten Würfel (weißer 3er und weißer 2er) gesammelt. Er legt die Auftragskarte vor sich ab. Diese Auftragskarte bringt ihm am Ende des Spiels 3 Siegpunkte.
- Den schwarzen 2er kann der Spieler für keinen anderen Auftrag verwenden. Er muss dafür 1 Minus-Chip nehmen.

Die Aktionskarten

Wird eine Aktionskarte gespielt, so kann die Sonderaktion darauf ausgeführt werden. Ein Spieler darf nur dann eine Aktionskarte spielen, wenn er selbst an der Reihe ist und noch keinen Würfel genommen oder gepasst hat. Nach dem Ausführen der Sonderaktion darf sich der Spieler wie gewohnt noch einen Würfel aus dem Würfeltersteller nehmen oder passen.

Generell gilt: Durch Aktionskarten können Würfel auf dem Würfeltersteller verändert werden. Würfel, die die Mitspieler bereits genommen haben, können von Aktionskarten nicht verändert werden.



Der Spieler würfelt alle schwarzen Würfel im Würfeltersteller neu.



Der Spieler würfelt bis zu vier weiße und / oder schwarze Würfel im Würfeltersteller neu. Er darf z.B. zwei weiße und einen schwarzen Würfel neu werfen.



Der Spieler darf einmalig 2 Würfel aus dem Würfeltersteller nehmen.





Der Spieler darf einen schwarzen Würfel im Würfelteller beliebig verändern. Für jeden abgebildeten roten Chip muss der Spieler sich einen Minus-Chip nehmen.

Der Spieler wirft einen bereits genommenen Würfel zurück in den Würfelteller. Es ist erlaubt den Würfel gegen andere Würfel zu werfen, um diese zu verändern.

Der Spieler darf die Zahlen eines weißen und eines schwarzen Würfels im Würfelteller tauschen.

Der Spieler würfelt alle roten Würfel im Würfelteller neu.

Der Spieler darf einen weißen Würfel im Würfelteller um genau 2 Augen nach oben oder unten verändern. Z. B. eine 3 zur 5 oder eine 6 zur 4 ändern.

Ausgespielte Aktionskarten kommen auf einen separaten Ablagestapel.
Sofern ein Nachziehstapel (Auftragskarten oder Aktionskarten) aufgebraucht ist, wird der jeweilige Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Zugstapel bereit gelegt.

Spielende

Das Spiel endet nach jener Runde, nach der jeder Spieler gleich oft Startspieler war. Wie oft jeder Spieler Startspieler war, richtet sich nach der Spieleranzahl:

- bei 2 Spielern jeder 3x,
- bei 3 Spielern jeder 3x,
- bei 4 Spielern jeder 2x,
- bei 5 Spielern jeder 1x.

Nun zählen alle Spieler die Siegpunkte ihrer erfüllten Aufträge zusammen. Jeder Minus-Chip zählt 1 Minuspunkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Die Spieler können sich zu Spielbeginn auch darauf einigen, die 5 Handkarten beliebig auf Auftrags- und Aktionskarten zu verteilen! So kann jeder Spieler für sich entscheiden, wie viele Karten er von jeder Sorte nimmt. Insgesamt dürfen es aber nicht mehr als 5 Karten sein.

FRANÇAIS



Un jeu décontracté de pique-dé pour 2 à 5 joueurs, d'après une idée d'Arno Steinwender et Christoph Puhl.

Matériel de jeu :

- 20 dés (9 noirs, 9 blancs et 2 dés joker rouges)
- 110 cartes
 - 76 cartes d'ordre sur fond bleu
 - 34 cartes d'action sur fond jaune
- 30 jetons de déficit
- 1 plateau à dés

But du jeu

Les joueurs essaient de remplir le maximum de missions possibles en prenant chacun à leur tour un dé du plateau. Il faut faire attention aux dés encore disponibles, car si un joueur s'empare du dé voulu, il est fortement possible de se retrouver avec des points en moins. Gagne la partie celui des joueurs ayant réussi à obtenir le maximum de points à l'aide de missions remplies.

Préparatifs

Les cartes d'ordre sont bien mélangées et posées en pile, face cachée. Les cartes d'action sont également bien mélangées et posées, face cachée, en pile séparée.

Suivant le nombre de joueurs, les dés suivants sont nécessaires :

Nombre de joueurs	Dés blancs	Dés noirs	Dés joker (rouges)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

Les dés en trop sont remis dans la boîte et ne sont pas utilisés.

Déroulement du jeu

Le jeu comprend plusieurs parties, chaque joueur devant avoir été deux fois le premier à entamer une partie. C'est au plus jeune de commencer.

1. Au début de chaque partie, les joueurs reçoivent 4 cartes d'ordre et 1 carte d'action de la pile correspondante et ne doivent pas montrer leurs cartes aux autres.
2. Le joueur entamant une partie doit lancer tous

4



les dés sur le plateau à dés, ce lancer constituant la réserve dans laquelle tous les joueurs doivent piocher pendant toute la partie.

3. En commençant par le joueur entamant la partie, chaque joueur prend à tour de rôle **un** dé sur le plateau ou bien il passe son tour. Avant de prendre un dé, chaque joueur a toujours la possibilité de jouer **une** carte d'action.

Qui passe son tour, ne joue plus pendant le restant de la partie et pose les cartes qu'il a en main face cachée devant lui, pour bien montrer qu'il ne joue pas.

4. La partie s'achève dès qu'il n'y a plus aucun dé sur le plateau ou que tous les joueurs passent leur tour.

5. À la fin de chaque partie un décompte s'effectue, pendant lequel il est vérifié quelles missions les joueurs ont pu remplir avec les cartes qu'ils tenaient en main. Pour cela, chaque joueur pose devant lui les cartes de missions remplies, **face visible**, et place les dés correspondants à côté des illustrations sur les cartes.

Important:

- Chaque dé ne peut être précisément affecté qu'à l'un des dés représentés sur les cartes d'ordre.
- Pour chaque dé pris par un joueur pendant

une partie **sans avoir pu servir à remplir une mission**, le joueur reçoit 1 jeton de déficit qui équivaut à 1 point en moins à la fin du jeu.

- **Les dés jokers peuvent être utilisés à la place d'un dé blanc ou noir.**
- **Pour chaque dé joker rouge**, pris par un joueur et ayant servi à remplir une mission, le joueur reçoit **1 jeton de déficit** et pour chaque dé joker n'ayant pas été utilisé avant la fin d'une partie, un joueur se voit même pénalisé de 2 jetons de déficit.

Une fois que les joueurs ont vérifié les missions, chaque joueur pose devant lui ses cartes de missions remplies, face caché, sous forme de pile gagnante.

6. Chaque joueur a maintenant la **possibilité** de se **défaire** encore de l'**une** des cartes qu'il tient en main (carte d'ordre ou carte d'action), en la posant sur la pile correspondante, après quoi tous les joueurs complètent leur jeu, de manière à avoir de nouveau 4 cartes d'ordre et 1 carte d'action en main.

7. Le joueur se trouvant à gauche de celui ayant entamé la partie commence la partie suivante en lançant tous les dés sur le plateau. Le jeu se poursuit alors comme précédemment décrit.

Les cartes d'ordre

Les cartes d'ordre indiquent les dés nécessaires à la réalisation de l'ordre et le nombre de points pouvant être remportés si la mission est remplie.

Points gagnés:
indique le nombre de points pouvant être remportés, si la mission est remplie. Dans le cas présent, il est possible de gagner 3 points.



Et voici les différents types de cartes d'ordre :



Pour remplir cette mission, il faut un dé noir à 5 points, un dé blanc à 1 point, et un dé 6 points d'une couleur quelconque.



Pour remplir cette mission, il faut regrouper un nombre quelconque de dés noirs dont le total des points est supérieur à 12.

Dés:
indiquent les dés nécessaires à la réalisation de l'ordre. Dans le cas présent : un dé noir à 3 points et un dé blanc avec 4 points.



Pour remplir cette mission, il faut réunir deux dés noirs et un dé blanc ayant une quantité quelconque de points.



Pour remplir cette mission, il faut réunir trois dés d'une couleur quelconque ayant en tout moins de 9 points.



Pour remplir cette mission, il faut réunir un nombre quelconque de dés noirs ou blancs dont la somme donne exactement 15 points.



Exemple:

- Le joueur n'a pu remplir qu'une seule mission. Il a réuni les dés voulus (un blanc à 3 points et un blanc à 3 points). Il pose devant lui cette carte d'ordre qui lui fera gagner 3 points à la fin du jeu.
- Vu que le dé noir à 2 points ne lui sert à aucune autre mission, le joueur encaisse 1 jeton de déficit.

Cartes d'action

Si l'on joue une carte d'action, cette action est immédiatement effectuée. Pour cela, le joueur doit attendre son tour et ne doit **avoir pris aucun dé auparavant** ou avoir passé son tour. Après avoir effectué l'action spéciale, le joueur doit – comme jusqu'à présent – prendre un dé du plateau ou passer son tour.

D'une manière générale : **les cartes d'actions permettent de modifier des dés sur le plateau**. Les cartes d'actions ne permettent pas de modifier les dés dont les autres joueurs se sont déjà emparés.



Le joueur relance tous les dés noirs sur le plateau.



Le joueur relance jusqu'à quatre dés blancs ou noirs sur le plateau. Il peut par ex. relancer deux dés blancs et un dé noir.



Le joueur peut prendre une seule fois 2 dés sur le plateau.



Le joueur a le droit de modifier un dé noir quelconque sur le plateau. Pour chaque jeton rouge représenté, le joueur doit prendre un jeton de déficit.



Le joueur relance un dé déjà pris sur le plateau. Il est permis de lancer le dé contre les autres pour modifier éventuellement ces derniers.



Le joueur a le droit de modifier la valeur d'un dé blanc et d'un dé noir sur le plateau.



Le joueur relance tous les dés rouges sur le plateau.



Le joueur a le droit de modifier de 2 points exactement vers le haut ou vers le bas la valeur d'un dé blanc sur le plateau. Par ex. un 3 en 5 ou un 6 en 4.

Les cartes d'action ayant été jouées sont déposées sur une pile de pioche à part.
Dès qu'une pile de cartes d'ordre ou d'action est épuisée, la pile de pioche correspondante est bien mélangée et les cartes, face cachées, peuvent alors resservir.

Fin du jeu

Le jeu s'achève à la fin de la partie après laquelle chacun des joueurs s'est trouvé autant de fois que les autres le premier à jouer. Ce nombre de fois dépend de la quantité de joueurs, à savoir :

**3x dans le cas de 2 joueurs,
3x dans le cas de 3 joueurs,
2x dans le cas de 4 joueurs,
1x dans le cas de 5 joueurs.**

Tous les joueurs comptent alors les points remportés grâce aux missions remplies et en déduisent 1 point pour chaque jeton de déficit. Gagne, qui a amassé le plus de points.

Remarque : au début du jeu, les joueurs peuvent également s'entendre pour répartir les 5 cartes de mains en cartes d'ordre et d'action ! Ainsi, chaque joueur a la possibilité de décider lui-même le nombre de cartes de chaque sorte qu'il prend en main. D'une manière ou d'une autre, chacun ne doit pas avoir plus de 5 cartes en main.



ITALIANO



Un'avvincente gara ai dadi di Arno Steinwender
e Christoph Puhl per 2–5 giocatori.

Materiale di gioco:

- 20 dadi (9 neri, 9 bianchi e 2 dadi jolly rossi)
- 110 carte
 - 76 carte di comando con sfondo blu
 - 34 carte d'azione con sfondo giallo
- 30 gettoni negativi
- 1 piattello per dadi

Scopo del gioco

I giocatori devono cercare di eseguire le istruzioni del maggior numero possibile di carte di comando. A questo scopo, ciascun giocatore di turno prende sempre un dado dal piattello. Per fare questo, occorre valutare bene quali dadi sono ancora disponibili. Perchè se un avversario si porta via il dado che occorre, può accadere anche di ottenere un punteggio negativo. Vince il giocatore che al termine del gioco ha totalizzato il maggior numero di punti eseguendo le istruzioni indicate sulle carte di comando.

Preparativi

Si mischiano bene le carte di comando e le si depe coperte formando un mazzo, il mazzo di comando. Si mischiano bene anche le carte d'azione e le si depone coperte formando un mazzo separato, il mazzo d'azione.

In base al numero di giocatori, si utilizzano i seguenti dadi:

Numero giocatori	Dadi bianchi	Dadi neri	Dadi jolly (rossi)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

I dadi in eccedenza si rimettono nella scatola. Non vengono infatti utilizzati.

Svolgimento

Si gioca in più mani, fino a quando ogni giocatore è stato per due volte il giocatore iniziale. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

1. All'inizio della mano di gioco, i giocatori prendono 4 carte di comando e 1 carta d'azione dai rispettivi mazzi e le tengono in mano avendo cura di non farle vedere agli avversari.

2. Il giocatore che inizia la mano di gioco lancia tutti i dadi nel piattello. Con questo lancio si forma la riserva dei dadi dalla quale potranno d'ora in poi attingere tutti i giocatori durante la mano di gioco.
3. Iniziando dal primo giocatore di turno, ciascun giocatore preleva a sua volta uno dei dadi dal piattello oppure passa. Prima di prelevare un dado, il giocatore ha sempre la possibilità di giocare una carta d'azione. Se un giocatore decide di passare, non gioca più per il resto della mano e depone davanti a sé coperte le proprie carte, come segno di passo.
4. La mano termina non appena nel piattello non ci sono più dadi oppure nel caso in cui tutti i giocatori hanno passato.
5. Al termine di ogni mano di gioco, si effettua una valutazione. Gli avversari verificano quali carte di comando sono state effettivamente eseguite dai singoli giocatori. A questo scopo, ciascun giocatore scopre davanti a sé le carte eseguite e depone il rispettivo dado sulle carte accanto alle figure che illustrano il comando.

Importante:

- **Ciascun dado può essere assegnato precisamente solo ad uno dei dadi raffigurati sulla carta di comando.**
- Per ogni dado prelevato da un giocatore nel corso della mano di gioco, ma che **non è utilizzabile per l'esecuzione di un comando**, il giocatore in questione viene penalizzato con **1 gettone negativo**. Al termine del gioco, questo gettone vale come 1 punto negativo.
- **I dadi jolly rossi possono essere utilizzati come dadi bianchi o come dadi neri.**
- **Per ciascun dado jolly rosso** prelevato da un giocatore e da questi utilizzato per eseguire un ordine, il giocatore in questione riceve **un 1 gettone negativo**. Per i dadi jolly che al termine di una mano di gioco non sono stati utilizzati, si ricevono 2 gettoni negativi.

Dopo che gli avversari hanno verificato l'esecuzione degli ordini, ciascun giocatore depone davanti a sé le carte che ha eseguito formando un mazzo **coperto**, il mazzo di vincita.

6. A questo punto, ciascun giocatore **può scartare una delle carte** che gli sono rimaste in mano (carta di comando o carta d'azione) deponendola sul rispettivo mazzo. Dopodiché tutti i giocatori reintegrano le carte in mano ripristinando il numero di 4 carte di comando e 1 carta d'azione.
7. Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale apre la successiva mano di gioco lanciando tutti i dadi nel piattello. Il gioco prosegue come precedentemente descritto.





Le carte di comando

Le carte di comando indicano quali dadi sono necessari per eseguire il comando e quanti punti vale l'esecuzione del comando.

Punti di vittoria:
Indica quanti punti si ottengono se il comando viene eseguito. In questo esempio, il comando eseguito vale 3 punti.



Sono disponibili i seguenti tipi di carte di comando:



Per eseguire questo comando, sono necessari un 5 nero, un 1 bianco e un 6 di qualsiasi colore.



Per eseguire questo comando sono necessari un numero qualsiasi di dadi neri con valore complessivo superiore a 12 punti.

Dadi:
Indica quali dadi sono necessari per l'esecuzione del comando. In questo esempio: un dado nero con 3 punti e un dado bianco con 4 punti.



Per eseguire questo comando sono necessari due dadi neri e un dado bianco di qualsiasi valore.



Per eseguire questo comando sono necessari tre dadi di qualsiasi colore con valore complessivo inferiore a 9 punti.



Per eseguire questo comando sono necessari un numero qualsiasi di dadi neri e/o bianchi con valore complessivo uguale a 15 punti.



Esempio:

- Il giocatore è riuscito ad eseguire una sola carta di comando. Ha procurato i dadi necessari con il punteggio richiesto (3 bianco e 2 bianco). Depone la carta di comando davanti a sé. Al termine del gioco, questa carta di comando gli varrà 3 punti.
- Il 2 nero non potrà essere da lui utilizzato per nessun altro comando. Per questo motivo, gli viene assegnato un gettone negativo.

ENGLISH

Carte d'azione

Se si gioca una carta d'azione, si potrà eseguire l'azione speciale indicata. Un giocatore può giocare una carta d'azione solo se è di turno in quel momento e se **non ha ancora prelevato un dado** o ha passato. Dopo l'esecuzione dell'azione speciale, il giocatore può, come d'uso, prelevare un dado dal piattello oppure passare.

In generale vale quanto segue: **le carte d'azione permettono di cambiare i dadi nel piattello**. I dadi che sono già stati prelevati dagli avversari non possono però essere cambiati dalle carte d'azione.



Il giocatore rilancia tutti i dadi neri nel piattello.



Il giocatore rilancia un numero massimo di quattro dadi bianchi e/o neri nel piattello. Può rilanciare ad esempio due dadi bianchi e due dadi neri.



Il giocatore può prelevare per una volta 2 dadi dal piattello.



Il giocatore può cambiare un dado nero a piacere nel piattello. Per ogni gettone rosso raffigurato sulla carta, il giocatore viene penalizzato con un gettone negativo.

Il giocatore rilancia nel piattello un dado già prelevato. È permesso lanciare il dado in cambio di altri dadi.

Il giocatore può scambiare i punti di un dado bianco e di un dado nero nel piattello.

Il giocatore può cambiare il punteggio di un dado bianco nel piattello aumentandolo o diminuendolo di due unità. Ad es. è possibile cambiare un 3 in 5, oppure un 6 in 4.

Le carte d'azione eseguite vanno deposte in un mazzo separato. Non appena il mazzo dal quale vengono pescate le carte (carte di comando o carte d'azione) è esaurito, si mischiano i rispettivi mazzi di carte già giocate e si forma un nuovo mazzo dal quale pescare.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine della mano dopo la quale ogni giocatore è stato giocatore iniziale per un numero di volte prestabilito. Tale numero prestabilito varia in base al numero di giocatori:

- in caso di 2 giocatori: 3 volte
- in caso di 3 giocatori: 3 volte
- in caso di 4 giocatori: 2 volte
- in caso di 5 giocatori: 1 volta

A questo punto, tutti i giocatori sommano i punteggi realizzati grazie all'esecuzione degli ordini. Ogni gettone negativo vale 1 punto in meno. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Nota: I giocatori possono anche accordarsi all'inizio del gioco per suddividere diversamente le 5 carte da tenere in mano, ripartendole a piacere tra carte di comando e carte d'azione. Ciascun giocatore potrebbe così decidere da sé quante carte per tipo desidera tenere. Complessivamente però non possono essere mai più di 5 carte.

ENGLISH



A casual dice-grabbing game by Arno Steinwender and Christoph Puhl for 2–5 players.

Materials for the game:

- 20 dice (9 black, 9 white and 2 red joker dice)
- 110 cards
 - 76 task cards with a blue background
 - 34 action cards with a yellow background
- 30 minus chips
- 1 dice plate

Object of the game

The players try to fulfil as many task cards as possible. To do so each player takes turns to remove a dice from the dice plate. At the same time it is important to watch out for which dice are still available. Because if another player takes away the dice you need, you may well end up with some minus points.

The player who has succeeded in collecting the highest number of points from fulfilled task cards wins the game.

Preparation for the game

The task cards are shuffled well and placed down in a pile facing down. The action cards are also shuffled well and are placed down ready in a separate pile facing down.

Depending on how many people are playing, the following dice are required:

Number of players	White dice	Black dice	Joker dice (red)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

Surplus cards are returned to the box. They are not required.

How to play

The game goes on for several rounds until each player has been the player to start the round twice. The youngest player starts the game.





1. At the beginning of the round the players receive 4 task cards and 1 action card each from the relevant pile; they keep these cards concealed from the other players.
2. The player who starts a round casts all the dice into the dice plate. This cast forms the stock of dice accessible to all of the players during the entire round.
3. Beginning with the player who starts the round, each player takes turns to either take **one** dice from the dice plate or to pass up the round.
Before a player takes a dice he always has the opportunity to play **one** action card.
A player who passes up does not play for the rest of that round and – to indicate that he has passed up – he lays his hand of cards face down in front of him.
4. The round ends as soon as there are no more dice in the dice plate, or all the players have passed up.
5. The scores are worked out at the end of each round of the game. The players check each others' cards to see which task cards the players were able to fulfil from their hands. For this purpose each player places the fulfilled cards **facing up** in front of him and puts the corresponding dice onto the cards next to the relevant pictures.

Important:

- Each dice must exactly match one of the dice depicted on the task cards.
- For each dice which a player has taken in one of the rounds but which it **was impossible to use for a task**, the player gets **1 minus chip**. At the end of the game this counts as 1 minus point.
- Red joker dice may be used as white or as black dice.
- For each red joker dice the player has taken and used for a task, he gets **1 minus chip**. Joker dice which have not been used by the end of a round incur 2 minus chips.

After the other players have checked the tasks, each player places the fulfilled task cards face down before him as the score pile.

6. Now each player can discard one of the remaining cards in his hand (task card or action card) onto the respective discard pile. Thereafter the players replenish their hands to 4 task cards and 1 action card.
7. The player to the left of the last player to start a round begins the next round by casting all the dice into a dice plate. The game is continued as described above.



The task cards

The task cards show which dice are required to fulfil a task and how many points are to be had for the task.

Winning points:
Indicate how many points can be won for fulfilling the task. In this example the fulfilled task brings 3 winning points.



There are the following different types of task cards:



To fulfil this task a black 5, a white 1 and a 6 in any colour are required.



To fulfil this task, any number of black dice showing a total of **more than 12 points**, are required.

Dice:
Indicates which dice are required to fulfil the task. In this example a black dice showing 3 points and a white dice showing 4 points.



To fulfil this task two black dice and one white one **showing a random number of points** are required.



To fulfil this task, exactly three dice of any colour showing a total of **less than 9 points**, are required.



To fulfil this task, any number of black dice and/or any number of white dice showing a total of **exactly 15 points**, are required.





Example:

- The player was only able to fulfil one task card. He collected the required dice (white 3 and white 2). He places the task card down in front of him. This task will bring him 3 winning points at the end of the game.
- The player cannot use the black 2 for any other task. He must take 1 minus chip.

Action cards

If an action card is played the special action can then be carried out. A player may only play an action card if it is his turn and he has not yet taken a dice or passed up. After carrying out the special action the player must – as usual – take a dice out of the dice plate or pass up.

Generally speaking: Action cards can alter the dice on the dice plate. Dice which other players have already taken cannot be altered by action cards.



The player casts all the black dice in the dice plate again.



The player casts up to four white and/or black dice in the dice plate again. For example, he may cast two white and one black dice again.



Once only the player is allowed to take 2 dice from the dice plate.



The player is allowed to alter a black dice in the dice plate at random. The player has to take a minus chip for each depicted red chip.



The player casts a dice, which has already been taken, back into the dice plate. The dice is permitted to be cast against other dice in order to alter them.



The player is allowed to switch the numbers of one white and one black dice in the dice plate.



The player casts all the red dice in the dice plate again.



The player is allowed to alter a white dice in the dice plate by exactly 2 points upwards or downwards. For example he may change a 3 to a 5 and a 6 to a 4.

Action cards which have already been played are put on a separate discard pile. If a deck pile (task cards or up, the relevant discard pile is shuffled and placed face down as the new draw pile.

End of game

The game ends after the round in which all the players have started a round equally often. How often each player gets to start the rounds depends on the number of players:

If 2 are playing each player must start 3 times,
If 3 are playing each player must start 3 times,
If 4 are playing each player must start twice,
If 5 are playing each player must start once.

Now all the players add up the winning points for their fulfilled tasks. Each minus chip counts as 1 minus point. The person who has gathered the most points wins the game.

Note: At the beginning of the game the players may agree to divide up the 5 hand cards as they wish! This enables each player to decide for himself how many cards of which kind to take. However, in all it must not be more than 5 cards.



ESPAÑOL



Una entretenida persecución de dados de Arno Steinwender y Christoph Puhl para 2 a 5 jugadores.

Material de juego

- 20 dados (9 dados negros, 9 dados blancos, 2 dados rojos de comodín)
- 110 cartas
 - 76 cartas de orden con fondo azul
 - 34 cartas de acción con fondo amarillo
- 30 chips negativos
- 1 plato de dados

Objetivo del juego

Los jugadores intentan ejecutar el mayor número de cartas de orden. Para ello, cada jugador toma consecutivamente un dado del plato de dados. En esto debe observarse cuáles son los dados que todavía están disponibles. Porque cuando un contrincante quita un dado que necesita otro jugador, sí es posible acumular también puntos negativos. El juego gana aquel jugador que al final del juego pudo acumular el puntaje más alto mediante ejecución de las cartas de orden cumplidas.

Preparaciones para el juego

Se mezclan bien las cartas de orden y se ponen en la mesa como pila de cartas de orden, cara abajo. Las cartas de acción también se mezclan bien y se colocan como pila adicional de cartas de acción, cara abajo.

En función del número de jugadores se requiere la siguiente cantidad de dados:

Número de jugadores	Dados blancos	Dados negros	Dados de comodín (rojos)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

Los dados que sobran, se devuelven a la caja porque no son necesarios.

Desarrollo del juego

El juego dura varias rondas hasta que cada jugador haya sido dos veces el jugador inicial. El jugador más joven comienza el juego.

1. Al inicio de cada ronda de juego, los jugadores obtienen 4 cartas de orden y 1 carta de acción de la pila correspondiente. Estas cartas deben mantenerse cubiertas delante de los contrincantes.
2. El jugador inicial de una ronda echa todos sus dados en el plato de dados. Estos dados forman

el almacén de dados al cual acceden todos los jugadores durante la ronda completa.

3. Comenzando con el jugador inicial, cada jugador se toma consecutivamente un dado del plato de dados o bien omite este paso. Antes de que un jugador se tome un dado, tiene siempre la posibilidad de jugar una carta de acción. Un jugador que omite este paso, no sigue participando durante el resto de la ronda y coloca sus cartas de mando delante de él como señal de haber omitido este paso.
4. La ronda termina cuando no sigue habiendo dados en el plato de dados o bien cuando todos los jugadores han omitido este paso.
5. Al final de cada ronda de juego se realiza una evaluación. En ella se controla por parte de los jugadores, cuáles son las cartas de orden que los jugadores pudieron ejecutar. Para ello coloca cada jugador las cartas cumplidas delante de él **con la cara arriba** y pone los dados correspondientes en las cartas, al lado de las ilustraciones correspondientes.

Importante:

- Cada dado puede asignarse sólo precisamente a los dados visualizados en una de las cartas de orden.
- El jugador obtiene 1 chip negativo para cada dado tomado de un jugador en una ronda, pero que no pudo utilizarse para ninguna orden. Este chip cuenta como 1 punto negativo cuando finaliza el juego.
- Los dados rojos de comodín pueden utilizarse como dado blanco o bien como dado negro.
- Para cada dado rojo de comodín que tomó el jugador y que se utilizó para una orden, este jugador obtiene 1 chip negativo. Para cada dado de comodín que no se pudo utilizar hasta finalizar la ronda, se asignan 2 chips negativos.

Después del control de las órdenes por parte de todos los jugadores, cada jugador coloca sus cartas cumplidas en su propia pila de puntos ganadores, **con la cara abajo**.

6. Ahora, cada jugador puede deshacerse de una carta (carta de orden o carta de acción) de las cartas restantes en la mano, para dejarla en la pila correspondiente de la mesa. A continuación, todos los jugadores complementan sus cartas para tener nuevamente 4 cartas de orden y 1 carta de acción en sus manos.
7. El jugador sentado al lado izquierdo del último jugador inicial comienza con la siguiente ronda echando todos los dados en el plato de dados. El juego es continuado del modo arriba descrito.



Las cartas de orden

Las cartas de orden indican cuáles son los dados necesarios para cumplir una orden y cuántos puntos de victoria arroja cada orden.

Puntos de victoria:
Indica cuáles puntos de victoria se obtiene al cumplir una orden. En este ejemplo, el cumplimiento de la orden arroja 3 puntos de victoria.



Existen los siguientes tipos diferentes de cartas de orden:



Para cumplir con esta orden, se requieren un 5 negro, un 1 blanco y un 6 en uno de los dos colores.



Para cumplir con esta orden, se requiere un número libre de dados negros con más de 12 puntos.

Dados:
Indica cuáles son los dados necesarios para cumplir una orden. En este ejemplo es un dado negro con 3 puntos y un dado blanco con 4 puntos.



Para cumplir con esta orden, se requieren dos dados negros y un dado blanco con un libre puntaje.



Para cumplir con esta orden, se requieren precisamente tres dados con un color libremente elegible con un total de menos de 9 puntos.



Para cumplir con esta orden, se requiere un número libre de dados negros y/o blancos con precisamente 15 puntos.

Ejemplo:

- El jugador pudo cumplir solamente con una carta de orden. Él ha juntado los dados necesarios (un dado blanco con 3 puntos y otro con 2 puntos). Ahora coloca la carta de orden delante de él. Esta carta de orden le arroja 3 puntos de victoria cuando termina el juego.
- El jugador no puede aprovechar el dado negro de 2 puntos para ninguna otra orden. Para ello debe tomar un chip negativo.

Cartas de acción

Cuando se juega una carta de acción, es posible ejecutar a continuación una acción especial. Un jugador puede jugar una carta de acción sólo y cuando le toca jugar y cuando aún no ha tomado ningún dado ni ha omitido el paso. Después de ejecutar la acción especial, el jugador puede tomar un dado del plato de dados o bien omitir este paso, tal como lo indican las reglas generales del juego.

Generalmente se aplica: Con las cartas de acción pueden modificarse los dados en el plato de dados. Los dados previamente tomados por los contrincantes, ya no pueden alterarse por las cartas de acción.



El jugador tira todos los dados negros nuevamente en el plato de dados.



El jugador tira hasta cuatro dados blancos y/o negros nuevamente en el plato de dados. Por ejemplo puede tirar dos dados blancos y un dado negro nuevamente.



El jugador puede retirar una sola vez 2 dados del plato de dados.





El jugador puede modificar libremente un dado negro en el plato de dados. El jugador debe tomar un chip negativo para cada chip rojo visualizado.

El jugador retorna al plato de dados un dado previamente retirado. Se permite tirar el dado contra los demás dados para modificar así su valor.

El jugador puede intercambiar los números de un dado blanco y un dado negro en el plato de dados.

El jugador tira todos los dados rojos nuevamente en el plato de dados.

El jugador puede cambiar un dado blanco en el plato de dados, aumentando su puntaje precisamente 2 puntos hacia arriba o abajo, convirtiendo así p. ej. un 3 en un 5 o bien un 6 en un 4.

Las cartas de acción jugadas se guardan en una pila separada para guardar cartas. Despues de agotar una pila para sacar cartas (cartas de orden o cartas de acción), se mezcla la pila correspondiente para guardar y se coloca nuevamente como pila para sacar cartas.

Fin de juego

El juego termina después de aquella ronda en la cual cada jugador ha sido jugador inicial el mismo número de veces como los demás jugadores. La cantidad de veces que un jugador ha jugado como jugador inicial, depende del número total de jugadores:

**con 2 jugadores cada uno 3 veces,
con 3 jugadores cada uno 3 veces,
con 4 jugadores cada uno 2 veces,
con 5 jugadores cada uno 1 vez.**

Todos los jugadores suman ahora sus puntos de victoria de sus órdenes ejecutadas. Cada chip negativo arroja un punto negativo. Gana aquel jugador que ha acumulado el mayor número de puntos.

Observación: Los jugadores pueden acordar al comienzo del juego que prefieren distribuir 5 cartas de mano libremente entre las cartas de orden y acción! De esta manera, cada jugador puede decidir, cuántas cartas toma de cada tipo. Pero en total no debe superar las 5 cartas.

NEDERLANDS



Een ontspannend dobbelspel van Arno Steinwender en Christoph Puhl voor 2-5 spelers.

Spelmateriaal:

- 20 dobbelstenen (9 zwarte, 9 witte en 2 rode jokerdobbelstenen)
- 110 kaarten
 - 76 opdrachtkarten met blauwe achtergrond
 - 34 actiekaarten met gele achtergrond
- 30 min-chips
- 1 dobbelbord

Doel van het spel

De spelers proberen zoveel mogelijk opdrachtkarten uit te voeren. Daartoe neemt elke speler van de rij om beurt een dobbelsteen van het dobbelbord. Daarbij moet er worden opgelet welke dobbelstenen er nog beschikbaar zijn. Als een medespeler de benodigde dobbelsteen wegneemt, kunnen er minpunten volgen. De speler, die bij einde van het spel het meeste

punten verzamelde door uitgevoerde opdrachtkarten, wint het spel.

Spelvoorbereidingen

De opdrachtkarten worden goed gemengd en als verborgen stapel opdrachtkarten klaargelegd. Ook de actiekaarten worden goed gemengd en als afzonderlijke verborgen stapel actiekaarten klaargelegd.

Naargelang het aantal spelers is het volgende aantal dobbelstenen nodig:

Aantal spelers	Witte dobbelstenen	Zwarte dobbelstenen	Jokerdobbelstenen (rood)
2	6	6	1
3	7	7	2
4	8	8	2
5	9	9	2

De overtollige dobbelstenen gaan terug in de doos. Ze zijn niet nodig.

Spelverloop

Het spel gaat over meerdere ronden, tot elke speler twee keer startspeler was. De jongste speler begint het spel.

1. Bij het begin van de spelronde krijgen de spelers elk 4 opdrachtkarten en 1 actiekaart van





de betrokken stapel, die ze voor de medespelers geheim houden.

2. De startspeler van een ronde werpt alle dobbelstenen op het dobbelbord. Deze worp vormt de dobbelvoorraad, waarop alle spelers terugvallen tijdens heel de ronde.
3. Beginnend bij de startspeler neemt elke speler om de beurt of één van de dobbelstenen van het dobbelbord of past. Voor een speler een dobbelsteen neemt, heeft hij altijd de mogelijkheid één actiekaart uit te spelen. Een speler die past speelt voor de rest van deze ronde niet meer en legt zijn handkaarten verborgen voor zich als teken dat hij paste.
4. De ronde is afgelopen van zodra er geen dobbelstenen meer op het dobbelbord liggen of alle spelers gepast hebben.
5. Bij het einde van elke spelronde volgt een evaluatie. Daarbij wordt door de medespelers nagegaan, welke opdrachtkaarten de spelers uit hun hand konden uitvoeren. Hiertoe legt elke speler de uitgevoerde kaarten open voor zich, en legt de betrokken dobbelstenen op de kaarten naast de betrokken afbeeldingen.

Belangrijk:

- Elke dobbelsteen kan slechts precies aan een van de op de opdrachtkaarten afgebeelde dobbelstenen worden toegewezen.

■ Voor elke dobbelsteen, die een speler in een ronde nam, maar die voor geen enkele opdracht kan worden gebruikt, krijgt de speler 1 min-chip. Deze telt bij het einde van het spel voor 1 minpunt.

■ Rode jokerdobbelen kunnen worden gebruikt als zwarte of als witte dobbelsteen.

■ Voor elke rode jokerdobbelsteen, die de speler nam en die hij voor een opdracht gebruikte, krijgt hij 1 min-chip. Voor elke jokerdobbelsteen, die bij het einde van een ronde niet gebruikt werd, krijgt hij 2 min-chips.

Nadat alle spelers de opdrachten controleerden, legt elke speler zijn uitgevoerde kaarten verbor- gen als stapel winstpunten voor zich neer.

6. Nu kan elke speler van de resterende handkaarten nog een kaart (opdracht- of actiekaart) op de betrokken stapel afleggen. Daarna vullen alle spelers hun hand weer aan tot 4 opdrachtkaarten en 1 actiekaart.
7. De speler links van de laatste startspeler begint de volgende ronde, door alle dobbelstenen op het dobbelbord te gooien. Het spel gaat verder zoals hierboven beschreven.

De opdrachtkaarten

De opdrachtkaarten geven aan, welke dobbelstenen nodig zijn voor het uitvoeren van de opdracht, en hoeveel winstpunten de opdracht bijdraagt.

Winstpunten:
Geeft aan, hoeveel winstpunten er te behalen zijn als de opdracht wordt uitgevoerd. In dit voorbeeld levert de uitgevoerde opdracht 3 winstpunten op.



Dobbelsteen:
Geeft aan, welke dobbelstenen nodig zijn voor het uitvoeren van de opdracht. In dit voorbeeld een zwarte dobbelsteen met 3 ogen en een witte dobbelsteen met 4 ogen.

Er zijn de volgende verschillende soorten opdrachtkaarten:



Om deze opdracht uit te voeren, zijn een zwarte 5, een witte 1, en een 6 van willekeurige kleur vereist.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er willekeurig veel zwarte dobbelstenen met in het totaal meer dan 12 ogen nodig.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er precies drie dobbelstenen van een willekeurige kleur nodig met in het totaal minder dan 9 ogen.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er willekeurig veel zwarte en/of witte dobbelstenen met in het totaal precies 15 ogen nodig.



Voorbeeld:

- De speler kon slechts één opdrachtkaart uitvoeren. Hij heeft de vereiste dobbelstenen (witte 3 en witte 2). Hij legt de opdrachtkaart voor zich neer. Deze opdrachtkaart levert hem bij het einde van het spel 3 winstpunten op.
- De zwarte 2 kan hij gebruiken voor een andere opdracht. Hij moet daarvoor 1 min-chip nemen.

Actiekaarten

Indien een actiekaart wordt gespeeld, dan kan de speciale actie daarop worden uitgevoerd. Een speler mag slechts dan een actiekaart spelen, indien hij zelf aan de beurt is en nog geen dobbelsteen nam of paste. Na het uitvoeren van de speciale actie mag de speler zoals gewoonlijk nog een dobbelsteen van het dobbelbord nemen of passen.

Over het algemeen geldt: Met behulp van actiekaarten kunnen dobbelstenen op het dobbelbord veranderd worden. Dobbelstenen, die medespelers al namen, kunnen door actiekaarten niet veranderd worden.



De speler gooit alle zwarte dobbelstenen op het dobbelbord opnieuw.



De speler gooit tot vier witte en / of zwarte dobbelstenen opnieuw op het dobbelbord. Hij mag bijvoorbeeld twee witte en een zwarte dobbelsteen opnieuw gooien.



De speler mag één keer 2 dobbelstenen van het dobbelbord nemen.



De speler mag een zwarte dobbelsteen op het dobbelbord willekeurig veranderen. Voor elke afgebeelde rode chip moet de speler een min-chip nemen.



De speler gooit een al genomen dobbelsteen terug op het dobbelbord. Het is toegestaan de dobbelsteen tegen een andere dobbelsteen te gooien, om de waarde daarvan te veranderen.



De speler mag het aantal ogen van een witte en een zwarte dobbelsteen op het dobbelbord ruilen.



De speler gooit alle rode dobbelstenen op het dobbelbord opnieuw.



De speler mag een witte dobbelsteen op het dobbelbord met precies twee ogen naar boven of naar beneden veranderen, bijv. dus een 3 in een 5 of een 6 in een 4 veranderen.

Uitgespeelde actiekaarten komen op een afzonderlijke aflegstapel.
Zodra een stapel (opdracht- of actiekaarten) opgebruikt is, wordt de betrokken stapel gemengd en omgekeerd als nieuwe stapel gereed gelegd.

Speleinde

Het spel eindigt na die ronde, waarna elke speler even vaak startspeler was.

Hoe vaak een speler startspeler was, hangt af van het aantal spelers:

- bij 2 spelers elk 3x,
- bij 3 spelers elk 3x,
- bij 4 spelers elk 2x,
- bij 5 spelers elk 1x.

Nu tellen alle spelers de winstpunten van de uitgevoerde opdrachten samen. Elke min-chip telt voor 1 min-punt. Wie het meeste punten verzamelde, wint het spel.

Opmerking: De spelers kunnen bij het begin van het spel afspreken, de 5 handkaarten willekeurig over opdracht- en actiekaarten te verdelen! Zo kan elke speler voor zichzelf beslissen, hoeveel kaarten hij van elke soort neemt. In het totaal mogen het echter niet meer dan 5 kaarten zijn.