

Clappbrett / Foalding board / Scacchiera con elementi ribaltabili / Plateau á rabattre / Klapbord

D Ein strategisches Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren.

Spielziel:

Ziel des Spieles ist es, mit den beiden Würfeln möglichst viele der auf den Holzklappen aufgedruckten Zahlen von 1 - 9 zu erwürfeln. Nicht gewürfelte Zahlen bleiben übrig und werden zu Minuspunkten zusammengezählt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten ist der Sieger.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spieles müssen alle Holzklappen heruntergelegt werden. Der beginnende Spieler wird ausgelost.

Spielverlauf:

Der beginnende Spieler würfelt mit beiden Würfeln auf der grün bezogenen Spielfläche seine erste Punktezah. Durch Zusammenzählen der Punktergebnisse beider Würfel erhält man das Gesamt-Wurfresultat. Entsprechend dieser Punktezah müssen nun Holzklappen hochgestellt werden. Hierbei entscheidet der Spieler selbst, auf welche Weise er die Gesamt-Punktzah auf die verschiedenen Holzklappen verteilt.

Beispiel: Hat er insgesamt 8 Punkte erwürfelt, so kann er entweder die Nummer 8 hochklappen oder aber die 4, die 1 und die 3, oder auch die 6 und die 2, oder jede andere Zahlenkombination, die zusammen 8 ergibt. Die Gesamtsumme muß immer mit der erwürfelten Punktezah übereinstimmen.

Jeder Mitspieler würfelt solange, bis er ein Ergebnis erzielt, für die er keine zum Hochklappen passende Zahlenkombination mehr findet. Nun werden seine Minuspunkte errechnet.

Beispiel: Bleiben die Zahlen 2, 5 und 9 liegen, so ergibt sich eine Minuspunktezah von 259.

Nun werden die Klappen wieder flach umgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende:

Nach einer vorher festgelegten Rundenanzahl gewinnt der Mitspieler, welcher insgesamt am wenigsten Minuspunkte gesammelt hat. Sollte es allerdings einem Spieler gelingen, mit seinen erwürfelten Punktezahlen alle Zahlen hochzuklappen, hat er damit die ganze Spielrunde bereits gewonnen, unabhängig davon, wieviele Minuspunkte er bis dahin bereits auf seinem Konto hat.

EN A strategy game of dice for any number of players from 4 years on.

Arm of the game:

The aim of the game is to throw with both dices as many as possible numbers from 1 to 9 which are printed on the wooden flap. Numbers not thrown are left over and added up to negative points. The winner is the player with the fewest negative points.

Preparation of the game:

Before starting all wooden flaps must be put down. Lots are drawn to see who will start the game.

Course of the play:

The player who starts throws both dices on the green covered playing surface. The result of the throw is the sum of the points thrown. According to the total points the flaps must be put up. The player may decide how to divide up his total points.

Example: If the player throws 8 points he can either put up the number 4 and the number 1 flaps or the number 6 and the number 2 flaps or any other combination. The sum must always correspond to the points thrown.

Each player throws the dices until he gets a result for which he can't find any flaps to put up. Then his negative points are added up.

Example: If the flaps 2, 5 and 9 are left over the result is 259 negative points.

Then the flaps must be put down again and the next player can start.

End of the game:

After a certain number of rounds fixed in advance the winner is the player with the fewest negative points. Should one player succeed in putting up all flaps by throwing the right points, he has one immediately irrespective of all his negative points already gathered on his account.

IT Un gioco a dadi strategico per un numero qualsiasi di giocatori, dai 4 anni in su.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è scoprire con entrambi i dadi il maggior numero possibile di cifre, da 1 a 9, stampate sulle caselle a ribalta in legno. I numeri che non "escono" vengono conteggiati come punti di penalità. Vince il giocatore con il minor numero di punti.

Preparazione del gioco:

Prima dell'inizio del gioco bisogna abbassare tutte le caselle ribaltabili. Si estrae a sorte chi incomincia il gioco.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore che inizia lancia i due dadi sulla superficie da gioco di colore verde ottenendo il suo primo punteggio. Sommando i valori di entrambi i dadi, si ottiene il risultato finale. A seconda del punteggio si sollevano le ribalte. È il giocatore a stabilire in quale modo intende distribuire il punteggio complessivo sulle diverse caselle.

Per esempio: Se ha totalizzato 8 punti, può sollevare il numero 8, oppure il numero 4, 1 e 3 oppure ancora il 6 e il 2 o qualsiasi altra combinazione di numeri che dia 8 come risultato finale. La somma totale deve sempre coincidere con il punteggio totalizzato con il lancio dei dadi.

Ogni giocatore continua a tirare i dadi finché non esce un risultato per il quale non vi sia più alcuna combinazione numerica che permetta di sollevare le ribalte. A questo punto si conteggiano i suoi punti di penalità.

Per esempio: Se rimangono abbassati i numeri 2, 5 e 9, il punteggio sarà di 259.

Le caselle vengono di nuovo abbassate e si passa al turno del giocatore successivo.

Conclusione del gioco:

Dopo aver precedentemente stabilito un numero massimo di giri, vince il giocatore che complessivamente ha conseguito il minor numero di punti. Se tuttavia un giocatore dovesse riuscire a sollevare tutte le caselle con i punteggi totalizzati con i dadi, egli vince l'intera partita a prescindere dal numero di punti già conseguito nei giri precedenti.

FR Un jeu de dés stratégique pour de nombreux joueurs à partir de 4 ans.

But du jeu:

Le but du jeu est de lancer les deux dés pour relever le plus possible de languettes en bois sur lesquelles sont imprimés des chiffres. Les languettes non concernées restent à l'horizontal, et leurs chiffres comptent comme points négatifs. Le joueur ayant le moins de points négatifs a gagné.

Préparation du jeu:

Avant le début du jeu toutes les languettes en bois doivent être abaissées. Le joueur qui commence est tiré au sort.

Déroulement du jeu:

Le premier joueur lance les deux dés sur le tapis vert et obtient ses premiers points. La somme des points est comptée et permet de relever les languettes en bois. Le joueur décide lui-même quelles languettes relever en fonction de ses points.

Exemple: Il compte 8 points en tout, il peut alors relever soit la languette numéro 8, soit les languettes 4, 1 et 3, soit encore les languettes 6 et 2 ou toute autre combinaison qui donne 8.

La somme sur les languettes doit toujours correspondre à la somme des dés lancés.

Chaque joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il atteigne un résultat pour lequel il ne trouve plus de combinaison qui lui permette de relever de languettes. Alors les points négatifs seront notés.

Exemple: Les numéros 2, 5 et 9 restent à l'horizontal, on obtient alors 259 points négatifs.

Puis les languettes sont toutes rabattues et le joueur suivant peut jouer.

Fin du jeu:

Après un nombre de tours fixé à l'avance, le gagnant est le joueur qui a réuni le moins de points négatifs. Si toutefois un joueur parvient à relever toutes les languettes avec les points des dés lancés, il a d'emblée gagné la partie, et cela indépendamment du nombre de points négatifs qu'il a comptabilisés jusque là.

NL Een strategisch dobbelspel voor een villekeurig aantal spelers vanaf 4 jaar.

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om met beide dobbelstenen zoveel mogelijk cijfers op de gooiën van 1-9 die op de houten kleppen gedrukt staan. De niet opgegooide cijfers blijven over en worden als minpunten samengeteld. De speler met het kleinste aantal minpunten is de winnaar.

Speelvorbereitung:

Voor het begin van het spel dienen alle houten kleppen naar beneden te worden gelegd. Er wordt geloot om de speler die mag beginnen.

Spelverloop:

De speler die begint gooit beide dobbelstenen op het met groen overtrokken spelbord en bekomt op deze wijze zijn eerste aantal punten. De punten van de dobbelstenen worden samengeteld en op die manier wordt het totaal van de worp verkregen. Overeenkomstig met dit aantal punten dienen nu houten kleppen omhoog te worden gesteld. Hier is het speler zelf die beslist op welke manier hij het totaal aantal punten over de verscheidene kleppen verdeelt.

Voorbeeld: Indien hij in totaal 8 punten opgooit, kan hij afwel nummer 8 omhoogklappen afwel de 4, de 1 en de 3, afwel de 6 en de 2, of om het even welke combinatie van getallen die samen een 8 vormen. De totale som dient

altijd overeen te komen met het opgegooide aantal punten.

Iedere speler mag zolang opgooien totdat hij een worp doet waarvan hij geen passende combinatie van getallen meer

vindt die het recht op stellen van een klep toelaat. Nu worden zijn minpunten geteld.

Voorbeeld: Indien de getallen 2, 6, en 9 blijven liggen, is het aantal 259.

De kleppen worden nu weer plat gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel:

Na een vooraf bepaald aantal ronden wint de speler met het kleinste aantal minpunten. Gebeurt het echter dat een

speler erin slaagt, met de punten die hij opgooit, alle kleppen recht op te stellen, heeft hij hiermee de hele

spelronde al gewonnen. Hierbij speelt het geen enkele rol hoeveel minpunten hij tot op dat ogenblik

al voor zijn rekening had.



Made in China

beluga Spielwaren GmbH
Jahnstraße 31
90513 Zirndorf
www.beluga-spielwaren.de

