

SCORE MORE

„PUNGTÖ“

SCORE MORE

1—2—3—4—5—6 Players

Contents:

- 1 Gameboard
- 40 Counters (10 of each colour: red, pink green and blue)
- 4 Green
- 4 Pink
- 8 Red
- 1 Dice
- 1 Set of Stickers

Place the sticks and stickers on the Board according to the illustration.

Object:
To score as many points as possible.

How to play:

Having decided upon who is to start the game, throw the dice. If the dice shows up a colour, place a counter of the same colour on the Board. If «X» comes up, you can choose a counter in any colour. If «O» comes up, you have lost a turn and cannot place any counter. Players throw the dice alternatively, and for each throw you may place a counter, unless the dice shows an «O». Make a note of your score after each successful throw, scoring by the numbers given in each square.

Rules:

A counter cannot be placed **next to** or **in line with** a counter of the same colour in any direction (vertically, horizontally or diagonally). You can, however, place one in line with another of the same colour if a counter of a different colour is standing between them. If you are forced to place one counter outside the red line, you will lose 5 points. If you are forced to place a second counter outside the red line, you will lose another 5 points and are out of the game.

If you have run out of counters of the right colour, you may pick any counter in this colour from the board and move it. You can only do this if the counters remaining on the board do not interfere with the above mentioned rules. (E.g.: You cannot pick a counter that is standing between two red counters in the same line.) The game is finished when there is only one player left — or when only 5 counters are left outside the board. The player with the highest score, when the game is over, is the winner, regardless of whether he or she was the first to be out of the game.

ENGLISH

1—2—3—4—5—6 Spieler

Inhalt:

1 Spielbrett
40 Cylinder (je 10 rote, pinkfarbene, grüne + blaue)
4 grüne Trennhölzer,
4 pinke Trennhölzer
8 rote Trennhölzer
1 Würfel
1 Satz Aufkleber

Spielvorbereitung:
Platzieren Sie die Trennhölzer und die Aufkleber wie in der Abb. gezeigt.

Ziel des Spiels:
So viele Punkte wie möglich zu erzielen.

So wird gespielt:

Würfeln Sie, wer das Spiel beginnt. Wählen Sie, wenn der Würfel eine Farbe zeigt, dann platzieren Sie einen Cylinder der gleichen Farbe auf dem Spielbrett. Wenn der Würfel eine 0 zeigt, müssen Sie die Runde an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn der Würfel ein X zeigt, dürfen Sie einen Cylinder mit irgendeiner Farbe wählen. Notieren Sie immer die Punkte, wenn Sie einen Cylinder plaziert haben. Die Punkte sind auf dem Feld markiert.

Spielregeln:

Ein Cylinder darf nicht unmittelbar neben einem Cylinder gleicher Farbe platziert werden. Er darf auch nicht in einer Linie mit einem Cylinder gleicher Farbe stehen, ausser, es befindet sich noch eine andere Farbe dazwischen. Die gleiche Linie kann vertikal, horizontal oder sogar diagonal sein.

Wenn Sie gezwungen werden, einen Cylinder aussenhalb der roten Linie zu platzieren, bekommen Sie 5 Minus-Punkte. Wenn Sie gezwungen werden, einen Cylinder ausserhalb der rotfarbenen Linie zu platzieren, bekommen Sie auch 5 Minus-Punkte und müssen ausscheiden. Wenn keine Cylinder der gewürfelten Farbe mehr vorhanden sind, dürfen Sie irgendeinen Cylinder vom Spielbrett nehmen und neu platzieren. Sie dürfen dies aber nur dann tun, wenn Sie dabei nicht gegen die oben genannten Spielregeln verstossen (z.B. können Sie keinen Cylinder herausnehmen, der zwischen 2 gleichfarbigen steht).

Der Spieler, der am Ende — wenn nur noch ein Spieler übrig ist — die höchste Punktzahl hat, ist Sieger. Sieger kann sogar der Spieler sein, der als erster augeschieden ist. Wenn Sie allein spielen, gelten die gleichen Spielregeln.

DEUTSCH

1—2—3—4—5—6 Spieler

Inhalt:

1 Spielbrett
40 Cylinder (je 10 rote, pinkfarbene, grüne + blaue)
79 mm (A)
131 mm (B)
92 mm (C)

Spielvorbereitung:
Platzieren Sie die Trennhölzer und die Aufkleber wie in der Abb. gezeigt.

Ziel des Spiels:
So viele Punkte wie möglich zu erzielen.

So wird gespielt:

Würfeln Sie, wer das Spiel beginnt. Wählen Sie, wenn der Würfel eine Farbe zeigt, dann platzieren Sie einen Cylinder der gleichen Farbe auf dem Spielbrett. Wenn der Würfel eine 0 zeigt, müssen Sie die Runde an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn der Würfel ein X zeigt, dürfen Sie einen Cylinder mit irgendeiner Farbe wählen. Notieren Sie immer die Punkte, wenn Sie einen Cylinder plaziert haben. Die Punkte sind auf dem Feld markiert.

Spielregeln:

Ein Cylinder darf nicht unmittelbar neben einem Cylinder gleicher Farbe platziert werden. Er darf auch nicht in einer Linie mit einem Cylinder gleicher Farbe stehen, ausser, es befindet sich noch eine andere Farbe dazwischen. Die gleiche Linie kann vertikal, horizontal oder sogar diagonal sein.

Wenn Sie gezwungen werden, einen Cylinder aussenhalb der roten Linie zu platzieren, bekommen Sie 5 Minus-Punkte. Wenn Sie gezwungen werden, einen Cylinder ausserhalb der rotfarbenen Linie zu platzieren, bekommen Sie auch 5 Minus-Punkte und müssen ausscheiden. Wenn keine Cylinder der gewürfelten Farbe mehr vorhanden sind, dürfen Sie irgendeinen Cylinder vom Spielbrett nehmen und neu platzieren. Sie dürfen dies aber nur dann tun, wenn Sie dabei nicht gegen die oben genannten Spielregeln verstossen (z.B. können Sie keinen Cylinder herausnehmen, der zwischen 2 gleichfarbigen steht).

Der Spieler, der am Ende — wenn nur noch ein Spieler übrig ist — die höchste Punktzahl hat, ist Sieger. Sieger kann sogar der Spieler sein, der als erster augeschieden ist. Wenn Sie allein spielen, gelten die gleichen Spielregeln.

