

Dicing board

Rules

The luck of the dice and combination skills determine who wins this game. The object is to combine the points rolled with both dice in such a manner that they match those on the upraised wooden flaps. If this is no longer possible, minus points are awarded. The player having the least number of minus points at the end wins.

Playing the game

The players draw lots to see who begins. At the same time, they should agree upon a limit to the number of rounds to be played. All wooden flaps on the dicing board are folded down. The first player rolls the dice to determine his number of points. After doing so, he decides in which combination he will raise the flaps.

Example: If the total of both dice is 7, then he may only raise flap 7 or a combination such as 4,2,1: i.e. 3 flaps. It is important that players always use both dice and that the sum of the dice matches the sum of the flaps. If a player rolls a sum for which there is no longer a matching combination of flaps, then his minus points are determined. This is done by reading the numbers on the unraised flaps from left to right as if they were a single number.

Example: 1, 2 and 4 = 124. Then fold down all flaps again and it's the next player's turn.

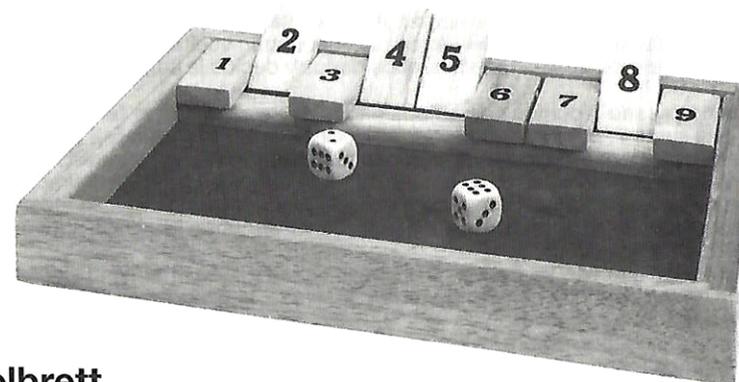
Once the limit of rounds previously agreed upon has been reached, then the player having the least number of minus points is declared the winner.

If a player can use his dicing results to raise all the flaps, then he wins immediately, even if he has collected minus points up to then.

Another version of the game can be played by having two players alternately flip up their number combinations after rolling the dice, i.e. directly after one another. In this version no minus points are awarded; instead the player who can no longer get a combination of flaps for the sum of his dice loses.

WÜRFELBRETT

Das knifflige Würfelspiel



Würfels Brett

Spielanleitung

Würfelglück und Kombinationsgeschick bestimmen dieses Spiel. Es gilt, die mit beiden Würfeln geworfenen Punkte so zu kombinieren, dass die hochgeklappten Holzklappen damit übereinstimmen. Ist das nicht mehr möglich, gibt's Minuspunkte. Wer am Schluss die wenigsten hat, ist Sieger.

Spielablauf

Die Teilnehmer lösen aus, wer beginnt. Gleichzeitig wird ein Runden-Limit festgelegt. Alle Klappen am Würfelbrett sind heruntergeklappt. Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln seine Punktzahl. Dabei entscheidet er die Kombination, in der er die Klappen hochstellt.

Beispiel: Hat er mit beiden Würfeln 7 erreicht, kann er entweder nur die Klappe 7 hochstellen oder eine Kombination wie z.B. 4, 2, 1, also 3 Klappen. Wichtig ist, dass immer mit zwei Würfeln gewürfelt

wird und die Summe der Würfel mit den Summen der Klappen übereinstimmt. Würfelt der Spieler eine Zahl, für die er keine passende Kombination von Klappen mehr findet, werden sein Minuspunkte ermittelt. Dazu werden die Zahlen der flachliegenden Klappen von links nach rechts gelesen und als eine Zahl behandelt. Beispiel: 1, 2 und 4 = 124. Dann alle Klappen wieder flachlegen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Ist das vorher festgelegte Runden-Limit erreicht, ist derjenige Spieler Sieger, der die wenigsten Minuspunkte hat. Sollte es ein Spieler schaffen, mit seinen Würfelergebnissen alle Klappen hochzustellen ist er der sofortige Gewinner, auch wenn er bis dahin Minuspunkte gesammelt hat.

Eine weitere Spielversion ergibt sich, wenn zwei Spieler abwechselnd nach dem Würfeln, also direkt hintereinander ihre Zahlenkombination hochklappen. Hier gibt es keine Minuspunkte, sondern derjenige Spieler hat verloren, dem keine Kombination seiner beiden Würfe mehr möglich ist.

Simba Toys GmbH & Co., D-90765 Fürth

Simba España S.A., Madrid • Simba Toys Italia s.r.l., Varallo Pombia (no) • Simba Toys Polska, Warszawa • Simba Toys Hungária, Szölökert u. 1, 1033 Bp (Hungaria) • Simba France, 17 rue Guénégaud-75006 Paris • Dovazce Simba Toys Praha (CR) • Simba Toys, 1700 Sofia (BG) • Simba Toys Austria, 1230 Wien

Made in Indonesia



Art.-Nr. 610 8853

