



CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Informations à conserver.

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. please, keep for future reference.

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

WARNUNG ! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile, die verschluckt werden könnten. Diese Informationen bitte aufbewahren!

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

WAARSCHUWING ! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Deze informatie goed bewaren.

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE














ADVERTENCIA ! No conviene a niños de menos de 3 años. Presencia de elementos de tamaño reducido susceptibles de ser ingeridos. Conservar las instrucciones.

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

ATTENZIONE ! Non adatto Per bambini di età superiore ai 3 anni. Contiene elementi di piccole dimensioni che possono essere ingeriti. Informazioni da conservare.

GIGAMIC - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

SUMMARY

	Règles du jeu	4
	Rules of the game	13
	Spielregeln	22
	Spelregels	31
	Reglas del juego	40
	Regole del gioco	49
	Regras do jogo	58
	Pravidla hry	67
	הוראות משחק	76
	Κανόνες του Παιχνιδιού	85
	遊戲規則	94
	游戏规则	103
	Játékszabály	112

© & © Gigamic 2007
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE




REGLE DU JEU

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur à ne plus avoir de dé.




PRÉPARATION DU JEU :

Tous les joueurs reçoivent 4 dés et 3 cartes ; les cartes non distribuées sont posées faces cachées au centre de la table et forment la pioche.

Chaque joueur lance ses dés. Celui qui obtient le plus de figures  commence.

Déroulement de la partie :


A son tour, le joueur lance ses dés puis :

- Pioche autant de cartes que de figures  obtenues avec les dés ;
- Donne chaque dé avec la figure  au joueur de son choix ;
- Pose 1 carte selon les règles suivantes :
 - On ne pose qu'une carte par tour ;
 - Pour poser une carte, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures  qu'indiqué en haut à gauche de la carte (figures minimum) ;
 - L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement ;
 - Poser une carte n'est pas obligatoire.

Durant la partie, les joueurs posent les cartes jouées ou jetées à côté de la pioche, faces visibles. Quand la pioche est vide les cartes déjà jouées et posées faces visibles, sont mélangées et retournées pour reformer une pioche.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche, le joueur qui doit piocher le fait dans le jeu de l'adversaire de son choix qui lui présente ses cartes en éventail, faces cachées.

Description des cartes :

Figures minimum :
Indique le nombre de figures  minimum qu'il faut obtenir avec ses dés pour pouvoir poser cette carte.
Ici « aucune » indique que vous pouvez poser cette carte même si vous n'avez aucune figure.





résumé de la carte :
Des pictogrammes indiquent clairement les effets de la carte





6



Coût : 

Effet : **Supprimez 1 de vos dés :**
Le dé est retiré de la partie.
On ne peut pas jouer cette
carte si on obtient dans le
même tour 2 figures  ou
plus avec ses dés.



Coût :  

Effet : **Tous les joueurs donnent
leurs dés à leur voisin de
gauche ou de droite selon
le choix du joueur qui pose
la carte. (Il doit lui aussi
donner ses dés).**




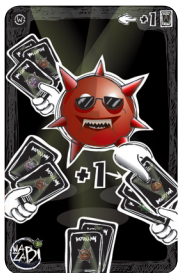
Coût :   


Effet : **Supprimez 2 de vos dés.**
Les dés sont retirés de la partie.



Coût :   

Effet : **Donnez 1 de vos dés au joueur de votre choix.**
L'effet est indépendant des dés que vous avez peut-être déjà donnés avec la ou les figure(s). 




Coût : 

Effet : **Prenez 1 carte au joueur de votre choix.**

Le joueur vous présente ses cartes en éventail faces cachées, prenez celle de votre choix. Si aucun joueur n'a de carte prenez-en une dans la pioche.





Coût : 

Effet : **Le joueur de votre choix n'a plus qu'1 carte.**


Le joueur choisi doit avoir au moins 2 cartes en main. Il choisit alors la carte qu'il souhaite conserver et se défausse des autres.



Coût : 

Effet : **Piochez 3 cartes dans la pioche.**
L'effet est indépendant des cartes que vous avez peut-être obtenues avec la ou les figure(s). 



Coût :  

Effet : **Tous les joueurs sauf vous n'ont plus que 2 cartes.**
Les joueurs ayant plus de 2 cartes choisissent celles qu'ils souhaitent conserver et se défaussent des autres.



Coût : Aucun

Effet : **Le joueur de votre choix passe son tour.**

Posez la carte, face visible, devant le joueur choisi qui la conserve jusqu'à ce qu'il ait passé son tour puis la défausse. Plusieurs de ces cartes peuvent se cumuler devant le même joueur.





Coût : Aucun

Effet : **Rejouez et changez de sens.**
Le joueur rejoue et la partie continue dans le sens inverse.

Exemple :

Jean a 5 dés et c'est à lui de jouer. Il lance tous ses dés et obtient les figures suivantes :



Il va donc piocher 2 cartes, donner son dé  à l'adversaire de son choix et poser une carte de sa main qui requiert au maximum 2 .

L'effet de la carte est joué puis elle est posée, face visible, à côté de la pioche ou devant le joueur auquel elle est destinée (carte « passe son tour »).

FIN DE LA PARTIE :

Dés qu'un joueur n'a plus de dé il gagne la partie.
Vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



VARIANTES :

«Équipe» pour 4 ou 6 joueurs :

vous pouvez jouer en équipe. Dans ce cas vous formez des équipes de 2.

Le premier joueur qui n'a plus de dé fait gagner son équipe.

Temps de partie :

Vous pouvez augmenter ou diminuer la durée de la partie en augmentant ou en diminuant le nombre de dés distribués au départ.

Tournois :

Fixez un nombre de parties à jouer. Lorsqu'un joueur ou une équipe gagne, on compte le nombre de dés qu'il reste à l'ensemble de ses adversaires et il/elle reçoit 1 point par dé.

Lorsque les parties prévues ont été jouées, le joueur ou l'équipe qui a le plus de points gagne.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

® & © Gigamic 2007

RULE OF THE GAME




OBJECT OF THE GAME

The winner is the first player to get rid of all his dice.




SETTING UP THE GAME:

All the players start with 4 dice and 3 cards. The remaining cards are placed face down in the centre of the table and form the draw pile.

Each player rolls his dice. The player who gets the most  symbols on their dice starts.

The game:

In turn, each player rolls his dice and then:


- Draws one card for each of this  symbol rolled
- Gives each dice with this symbol  to the player of his choice
- Plays 1 card according to the following rules:
 - You can only play one card per turn
 - To be able to play a card the player must have as many of this symbol  on the dice as there are on the top left hand corner of the card (Minimum symbols).
 - The played card has an immediate effect on the game.
 - It's not compulsory to play a card each turn.


During the game, the players put the played cards next to the draw pile, face up. When the draw pile is empty, the played cards are shuffled and turned face down to recreate a draw pile.

If there are no cards left in the draw pile, the player whose turn it is to draw a card, chooses an opponent who fans out his cards and allows the player to pick a card at random.

DESCRIPTION OF THE CARDS

Minimum symbols:

Indicates the minimum number of  symbols the player has to get with his dice to get rid of this card.


If 'none' is indicated here you can get rid of this card even if you don't have any  symbol.




Explanation of the effect :



Indicates the effect that each card has on the game.



Value : 

Effect : **Loss of one of your dice :**
the die is withdrawn from
the game.
This card cannot be played
if the player gets 2 or more
 symbols with his dice in
the same round.



Value :  

Effect : **Each player gives all his
dice to the player on his
left or right.** The choice
of left or right goes to the
player who played the card
(the owner of the card has
to give his dice too).




Value : 


Effect : **You lose 2 of your dice.**
The dice are withdrawn from the game.



Value : 

Effect : **Give one of your dice to a player of your choice.**
The effect of this card is independent to the dice with following symbol(s)  that you may have already given.




Value : 

Effect : **Take one card from a player of your choice.**

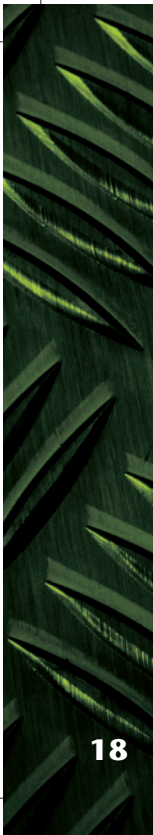
The player fans out his cards face down and you pick a card. If none of the players have cards, draw a card from the draw pile




Value : 


Effect : **The player of your choice has only one card left.**

The chosen player has to have at least two cards. The player chooses the card he wants to keep and gets rid of the others.





Value: 

Effect: **Draw three cards from the pile.**

This action is separate from any cards which are drawn by rolling this symbol 



Value:  

Effect: **All the players except you have only 2 cards left.**

The players with more than 2 cards decide which 2 they want to keep and get rid of all the others.



Value : none

Effect : **Choose a player who has to miss a turn.**

Place the card, face up, in front of the chosen player. The chosen player keeps the card until he has missed his turn and then discards the card. Several of these cards can accumulate in front of the same player.



Value : none



Effect : **Play again and reverse the direction of play.**

The player has another turn and the game continues in the opposite direction.

Example:

John has 5 dice and it's his turn to play. He rolls his dice and gets the following symbols:



He has to draw 2 cards, give one die  to an opponent of his choice and plays a card from his hand with a minimum value of 2 . The effect of the card is played and then it is placed face up next to the draw pile or in front of a chosen player (Miss a turn card)

END OF THE GAME :

The first player to get rid of his dice has won the game. The game ends when there is only one player left.

VARIATIONS:

« Teams » for 4 to 6 players:

The game can be played in teams. A team is made up of 2 players; as soon as a player gets rid of all his dice, his team wins.

Length of play :

The length of play can be modified by increasing or decreasing the number of dice handed out at the start of play.

Tournament:

The number of games are decided before play starts. When a player or a team wins a game, the opponent's remaining dice are counted and the winner gets one point per dice.

When the agreed number of games have been played, the player or the team with the most points wins the tournament.

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.

© & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon






SPIELREGEL

ZIEL DES SPIELS:

Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster keine Würfel mehr hat.




SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält 4 Würfel und 3 Karten. Die nicht verteilten Karten werden als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt; hiervon werden später Karten nachgezogen.

Jeder Spieler wirft seine 4 Würfel. Derjenige mit den meisten  Symbolen beginnt.

Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft all seine Würfel und führt dann folgende Aktionen aus:

- Er zieht so viele Karten vom Kartenstapel wie  Symbole auf seinen Würfeln zu sehen sind.
- Jeden Würfel mit dem  Symbol gibt er an einen Mitspieler seiner Wahl.
- Anschließend darf er 1 Karte nach den folgenden Regeln ausspielen:
 - Es darf nur eine einzige Karte gespielt werden.
 - Der Spieler muss mit seinen Würfeln mindestens genauso viele  Symbole wie oben links auf der Karte angegeben gewürfelt haben (Mindestanzahl Symbole).


- Die gespielte Karte tritt sofort in Kraft.
- Der Spieler muss nicht zwingend eine Karte spielen.


Während der Partie legen die Spieler die ausgespielten Karten neben dem Kartenstapel offen auf einen Ablagestapel. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet den neuen Kartenstapel, aus dem Karten nachgezogen werden können.

Wenn nicht genug Karten zum Nachziehen vorhanden sind, muss der Spieler, der eine Karte ziehen muss, diese aus dem Blatt eines Gegners seiner Wahl ziehen, der ihm seine Karten verdeckt und aufgefächert zeigt.

Beschreibung der Karten:

Mindestanzahl Symbole:

Gibt die Mindestanzahl der  Symbole an, die der Spieler mit seinen Würfeln erwürfelt haben muss, um diese Karte spielen zu können.

Hier bedeutet «Keine», dass diese Karte auch gespielt werden kann, wenn kein einziges  Symbol gewürfelt wurde.





Auswirkung der Karte: Tritt sofort in Kraft.



Einsatz: 

Auswirkung: **Lege 1 Würfel ab.**
Der Würfel wird aus dem Spiel genommen. Diese Karte darf nicht gespielt werden, wenn der Spieler 2  Symbole oder mehr gewürfelt hat.



Einsatz:  

Auswirkung: **Die Spieler geben alle ihre Würfel ihrem linken oder rechten Nachbarn.**
Der Spieler, der die Karte spielt, entscheidet über die Richtung. (Er muss seine Würfel ebenfalls weitergeben.)



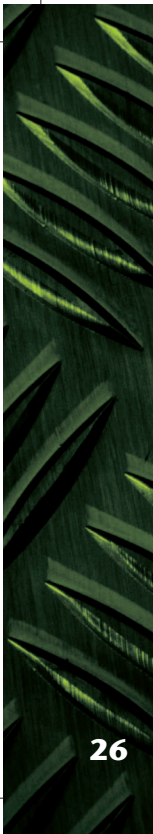
Einsatz: 

Auswirkung: **Lege 2 Würfel ab.**
Die Würfel werden aus dem Spiel genommen.



Einsatz: 

Auswirkung: **Gib 1 Würfel einem Spieler deiner Wahl.**



Einsatz: 

Auswirkung: **Ziehe 1 Karte von einem Mitspieler deiner Wahl.**

Der Mitspieler präsentiert seine Karten aufgefächert mit verdeckter Spielseite und du ziehst eine Karte deiner Wahl. Wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, nimm stattdessen eine Karte vom Kartenstapel.




Einsatz: 

Auswirkung: **Ein Mitspieler deiner Wahl wirft alle bis auf 1 Karte ab.**



Der Spieler muss mindestens noch 2 Karten auf der Hand haben. Er wählt die Karte aus, die er behalten möchte, und wirft die anderen ab.



Einsatz: 

Auswirkung: **Ziehe 3 Karten vom Kartenstapel.**



Einsatz:  

Auswirkung: **Alle Spieler außer dir behalten nur noch 2 Karten.**
Die Spieler mit mehr als 2 Karten wählen die Karten aus, die sie behalten wollen und werfen die anderen ab.



Einsatz: none

Auswirkung: **Ein Mitspieler muss aussetzen.**

Lege die Karte offen vor dem ausgewählten Spieler ab, der sie behält, bis er ausgesetzt hat und sie dann abwirft. Ein Spieler kann mehrere dieser Karten vor sich ansammeln.



Einsatz: none



Auswirkung: **Nochmal spielen und die Spielrichtung ändern.**

Der Spieler spielt erneut einen Zug und die Partie wird in entgegengesetzter Richtung fortgesetzt.

Beispiel:

Stefan hat 5 Würfel und er ist an der Reihe. Er wirft seine Würfel und erhält die folgenden Symbole:



Er nimmt 2 Karten, gibt seinen  Würfel einem Mitspieler seiner Wahl und spielt eine Karte mit höchstens 2  Symbolen aus.

Die Wirkung dieser Karte tritt sofort in Kraft, dann wird sie offen neben dem Kartenstapel oder vor dem Spieler, für den sie bestimmt ist, abgelegt (Karte «Aussetzen»).

ENDE DER PARTIE:

Sobald ein Spieler keine Würfel mehr hat, hat er die Partie gewonnen.

Optional kann die Partie weitergespielt werden, bis nur noch ein Verlierer übrig bleibt.



VARIANTEN:

Teams:

Ihr könnt in Teams spielen, dazu bilden immer 2 Spieler ein Team. Das Team des ersten Spielers, der keine Würfel mehr hat, gewinnt.

Spieldauer:

Die Spieldauer kann verlängert oder verkürzt werden, indem die Anzahl der zu Beginn ausgeteilten Würfel erhöht oder verringert wird.

Turnier:

Vor Spielbeginn wird die Anzahl der Partien festgelegt. Wenn ein Spieler oder ein Team gewinnt, werden die verbleibenden Würfel aller anderen Gegner gezählt und der Gewinner erhält dafür je einen Punkt.

Wenn die festgelegte Anzahl an Partien gespielt worden ist, hat der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten gewonnen.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren, weil Kleinteile verschluckt werden können und Erstickungsgefahr besteht. Bitte diese Information und Adresse für zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

® & © Gigamic 2007


SPELREGELS



DOEL VAN HET SPEL:




De eerste speler die al zijn dobbelstenen kwijt is heeft gewonnen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Alle spelers krijgen 4 dobbelstenen en 3 kaarten, de kaarten die niet uitgedeeld zijn worden ondersteboven in het midden van de tafel gelegd en vormen de stapel. Iedere speler gooit zijn dobbelstenen. Wie de meeste afbeeldingen  gooit begint.

Verloop van het spel:

Als hij aan de beurt is gooit de speler zijn dobbelstenen en:

- Neemt zoveel kaarten van de stapel als hij afbeeldingen  heeft gegooid met zijn dobbelstenen;
- Geeft iedere dobbelsteen met de afbeelding  aan de speler van zijn keuze;
- Legt 1 kaart neer volgens de volgende regels:
 - Er wordt niet meer dan een kaart per beurt neergelegd;
 - Om een kaart neer te mogen leggen moet de speler met zijn dobbelstenen tenminste zoveel afbeeldingen  hebben gegooid als linksboven op de kaart staan afgebeeld (minimum fbeeldingen):

- Het effect van de neergelegde kaart gaat direct in;
- Het is niet verplicht een kaart neer te leggen.

Tijdens het spel leggen de spelers hun gespeelde of weggelegde kaarten open neer, naast de stapel. Als de stapel op is worden de al gespeelde, open neergelegde kaarten geschud om een nieuwe stapel te vormen.

Als de stapel geen kaarten meer bevat haalt de speler die een kaart moet kopen deze uit het spel van een tegenspeler van zijn keuze die hem de kaarten gesloten, in een waaier, aanbiedt.

Beschrijving van de kaarten:

Minimum afbeeldingen:

Geeft het minimale aantal afbeeldingen weer dat men met zijn dobbelstenen moet gooien om deze kaart neer te mogen leggen.

“Geen” betekent hier dat de speler de kaart kan neerleggen, zelfs als hij geen enkele afbeelding heeft gooid.




Effect van de kaart:



Treedt in werking vanaf het moment dat de kaart wordt neergelegd.



Kosten: 

Effect : **De speler mag 1 van zijn dobbelstenen wegleggen:**
Deze dobbelsteen maakt geen deel meer uit van het spel.
Deze kaart mag niet gespeeld worden als de speler in dezelfde beurt 2 of meer afbeeldingen  met zijn dobbelstenen heeft gegooid.



Kosten:  

Effect : Alle spelers geven hun dobbelstenen aan hun linker of rechter buurman naar keuze van de speler die de kaart neerlegt. (Hij moet zelf ook zijn stenen doorgeven.)



Kosten: 

Effect: **De speler mag 2 van zijn dobbelstenen wegleggen:**
Deze dobbelstenen maken geendeel meer uit van het spel.



Kosten: 


Effect: De speler mag 1 van zijn dobbelstenen aan een speler van zijn keuze geven.



Kosten: 

Effect : **De speler mag 1 kaart uit het spel van een tegenspeler van zijn keuze nemen.**
De tegenspeler biedt zijn kaarten gesloten in een waaier aan, en de speler die de kaart heeft neergelegd kiest een kaart. Als geen enkele tegenspeler meer kaarten heeft, neemt de speler er een van de stapel.



Kosten: 


Effect : **De gekozen speler houdt maar 1 kaart over.**
De gekozen speler moet tenminste 2 kaarten in zijn hand hebben. Hij kiest de kaart die hij wil houden en legt de andere weg.



Kosten: 

Effect : **Neem 3 kaarten van de stapel.**



Kosten: 

Effect : **Alle andere spelers houden maar 2 kaarten over.**

De spelers die meer dan 2 kaarten hebben kiezen de kaarten die ze wil houden en leggen de andere kaarten weg.



Kosten: Geen

Effect : **De speler van uw keuze slaat zijn beurt over.**

Leg de kaart open neer, voor de gekozen speler, die de kaart bewaart totdat zijn beurt voorbij is en hem dan weglegt. Een speler kan meer dan 1 van deze kaarten verzamelen.



Kosten: Geen



Effect : **Speel opnieuw en verander van richting.**

De speler speelt opnieuw en het spel wordt in de tegenovergestelde richting verder gespeeld.

Voorbeeld:

Jan heeft 5 dobbelstenen en het is zijn beurt. Hij gooit al zijn stenen en heeft de volgende afbeeldingen:



Hij moet dus 2 kaarten kopen, een dobbelsteen  aan een tegenspeler van zijn keuze geven en een kaart neerleggen die maximaal 2  kost.

Het effect van de kaart gaat in en daarna wordt hij, open, naast de stapel gelegd, of voor de speler waarvoor hij bestemd is (kaart « een beurt overslaan »).

EINDE VAN HET SPEL:

De speler die als eerste al zijn dobbelstenen kwijt is wint het spel.

Het spel kan worden doorgespeeld totdat er nog maar 1 persoon dobbelstenen over heeft.

VARIANTEN:

“Team” voor 4 of 6 spelers:

Er kan in teams gespeeld worden. In dat geval worden teams van 2 spelers gevormd;

De eerste speler die geen dobbelstenen meer heeft maakt zijn team tot winnaar.

Duur van de partij:

De duur van de partij kan langer of korter gemaakt worden door aan het begin meer of minder dobbelstenen per speler uit te delen.

Toernooi:

Bepaal het aantal partijen dat gespeeld wordt. Als een speler of een team wint wordt het aantal overblijvende dobbelstenen in het spel geteld en wordt er 1 punt per steen aan de winnaar gegeven.

Wanneer alle partijen gespeeld zijn heeft de speler of het team met de meeste punten gewonnen.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

® & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon




INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer jugador en quedarse sin dados.




PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Todos los jugadores reciben 4 dados y 3 cartas; Las cartas no distribuidas se colocan cara abajo en el centro de la mesa y componen el mazo central.

Cada jugador lanza sus dados. El que obtenga el mayor número de figuras  empieza.

Desarrollo de la partida:

Por turnos, cada jugador lanza sus dados y después:

- Coge el número de cartas correspondientes al número indicado por las figuras  obtenidas con los dados;
- Da cada dado con la figura  al jugador de su elección;
- Echa 1 carta siguiendo las reglas siguientes:
 - Sólo se echa una carta por turno;
 - Para echar una carta, resulta necesario haber obtenido con los dados al menos tantas figuras  como se indica en la parte superior izquierda de la carta (mínimo de figuras);

- El efecto de una carta echada se aplica inmediatamente;
- Echar una carta no es obligatorio.


Durante la partida, los jugadores echan las cartas jugadas

o desechadas junto al mazo central, cara arriba. Cuando no queden cartas en el mazo central, se mezclarán las cartas echadas con la cara hacia arriba, para volver a formar un mazo central.

Si no quedan cartas en el mazo central, el jugador tomará una carta entre las cartas del adversario de su elección, que le presentará sus cartas en abanico, con la cara oculta.

Descripción de las cartas:

Mínimo de figuras:

Indica el número de figuras  mínimo que es necesario obtener con los dados para poder echar una carta.

En este caso, «ninguno» indica que se puede echar la carta incluso si no se tiene ninguna figura.



Efecto de la carta:

Se produce en cuanto se echa la carta.



Coste:

Efecto: **Suprime 1 de tus dados:**
El dado se retira de la partida.
No se puede echar esta carta si se ha obtenido en ese turno 2 figuras o más con los dados.



Coste:

Efecto: Todos los jugadores dan sus dados al vecino de la izquierda o de la derecha según la elección del jugador que echa la carta. (También deberá dar sus dados.)



Coste:   

Efecto: **Suprime 2 de tus dados.**
Los dados se retiran de la partida.



Coste:   

Efecto: Da 1 de tus dados al jugador de tu elección.



Coste: 

Efecto: **Toma 1 de las cartas del jugador de tu elección.**

El adversario presentará sus cartas en abanico, con la cara oculta y el jugador tomará una de ellas. Si los demás jugadores ya no tienen cartas toma una carta del mazo central.



Coste: 

Efecto: **Al jugador de tu elección sólo le queda 1 carta.**

El jugador elegido deberá tener al menos 2 cartas. Elegirá la carta que desee conservar y descartará las demás.



Coste:

Efecto: **Tomar 3 cartas del mazo central.**



Coste:

Efecto: **A todos los demás jugadores sólo les quedan 2 cartas.**
Los jugadores con más de 2 cartas elegirán las que quieran conservar y se desharán de las demás.



Coste: Ninguno

Efecto: **El jugador de tu elección pasa de turno.**

Echar la carta, cara arriba, ante el jugador elegido que la conservará hasta que pase su turno y luego podrá descartarla. Un mismo jugador podrá recibir varias cartas de este tipo.



Coste: Ninguno



Efecto: **Vuelve a jugar y cambia de sentido.**

El jugador vuelve a jugar y la partida continúa en sentido inverso.

Ejemplo:

Juan tiene 5 dados y le toca jugar. Lanza todos sus dados y obtiene las figuras siguientes:



Por consiguiente, tomará 2 cartas, dará su dado  al adversario de su elección y echará una carta que requiera al máximo 2 .

Se aplicará el efecto de la carta y esta se colocará cara arriba junto al mazo central o ante el jugador al que esté destinada (carta «pasa de turno»).

FIN DE LA PARTIDA:

El primer jugador que se quede sin dados habrá ganado la partida.

Se puede continuar la partida hasta que no quede más que un perdedor.



VARIANTES:

«Equipo» para 4 o 6 jugadores:

El juego se puede jugar “por equipos”. Los equipos se compondrán de dos personas. El primer jugador que se quede sin dados dará la victoria a su equipo.

Tiempo de partida:

Se puede aumentar o reducir el tiempo de juego aumentando o reduciendo el número de dados distribuidos inicialmente.

Torneos:

Se fijará el número de partidas que deberán ser jugadas. Cuando un jugador o un equipo gane, se contará el número de dados que quedan en posesión del conjunto de sus adversarios y el jugador o equipo recibirá 1 punto por dado.

Cuando se hayan jugado las partidas previstas, el jugador o equipo con más puntos habrá ganado.

ATENCION ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias.

® & © Gigamic 2007

REGOLE DEL GIOCO




SCOPO DEL GIOCO:

Rimanere per primo senza dadi.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:




Tutti i giocatori ricevono 4 dadi e 3 carte.

Le carte non distribuite rimangono al centro del tavolo a faccia in giù e formano il mazzo dal quale pescare.

Ogni giocatore lancia i propri dadi. Inizia chi ottiene più figure .

Svolgimento della partita:

A turno ogni giocatore lancia i dadi e:


- Pesca il numero di carte corrispondente al numero di figure  indicate dai dadi;
- Consegna tutti i dadi con la figura  a uno o più giocatori a sua scelta;
- Cala 1 carta in base alle seguenti regole:
 - Può giocare una sola carta ad ogni turno;
 - Per giocare una carta occorre aver ottenuto, lanciando i dadi, un numero di figure  almeno pari a quello indicato in alto a sinistra della carta (numero minimo di figure);

- L'effetto di una carta giocata deve essere immediatamente applicato;
- Comunque non è obbligatorio giocare una carta.

Durante la partita, i giocatori pongono le carte giocate o scartate accanto al mazzo, a faccia in sù. Quando non ci sono più carte nel mazzo, le carte già giocate e scoperte vengono girate faccia in giù e mescolate per formare un nuovo mazzo. Se si esauriscono le carte del mazzo il giocatore pesca tra quelle di un avversario a sua scelta che gliene presenta , disposte a ventaglio, nascondendo il lato scritto ,

Descrizione delle carte:

Numero minimo di figure:


Indica il numero minimo di figure  che occorre ottenere con i dadi per giocare questa carta. Qui «Nessuna» significa che puoi calare la carta anche se non hai nessuna figura.




Sintesi della carta :



Dei simboli grafici indicano gli effetti della carta.



Valore: 

Effetto: **Elimina 1 dei tuoi dadi:**
Il dado è ritirato dal gioco
Non è possibile giocare
questa carta se si ottengono
nello stesso turno,
lanciando i dadi, 2 o più
figure. 



Valore:  

Effetto: Tutti i giocatori danno i propri dadi al proprio vicino di sinistra o di destra in base alla scelta del giocatore che ha calato la carta (anch'egli deve dare i propri dadi)



Valore: 

Effetto: **Elimina 2 dei tuoi dadi.**
I dadi sono ritirati dal gioco.



Valore: 

Effetto: **Dai 1 dei tuoi dadi a un giocatore di tua scelta.**




Valore: 

Effetto: **Prendi 1 carta al giocatore da te scelto.**

Il giocatore presenta le proprie carte a ventaglio nascondendo il lato scritto. Prendi quella che desideri. Se nessun giocatore ha carte da presentarti pesca nel mazzo.



Valore: 

Effetto: **Il giocatore da te scelto ha solo una carta.**



Il giocatore scelto deve avere almeno 2 carte in mano. Sceglie la carta che vuole tenere e scarta le altre



Valore: 

Effetto: **Pesca 3 carte dal mazzo.**



Valore:  

Effetto: **Tutti i giocatori tranne te hanno solo 2 carte.**

I giocatori con più di 2 carte scelgono quelle che desiderano tenere e scartano le altre.



Valore: Nessuno

Effetto: **Il giocatore da te scelto salta il turno.**

Posa la carta, rivolta verso l'alto, davanti al giocatore scelto che la tiene fin dopo aver saltato il turno poi la scarta. Davanti allo stesso giocatore. possono cumularsi diverse carte di questo tipo.



Valore: Nessuno



Effetto: **Gioca di nuovo e cambia senso.**

Il giocatore gioca di nuovo e la partita continua nel senso opposto.

Esempio:

Luca ha 5 dadi e tocca a lui giocare. Li lancia e ottiene le seguenti figure:



Pesca 2 carte, dà il proprio dado  all'avversario da lui scelto e cala una carta che richiede al massimo 2 . L'effetto della carta viene eseguito e poi la si colloca, faccia in sù, accanto al mazzo o davanti al giocatore al quale è indirizzata (carta «salta il turno»).

FINE DELLA PARTITA:

Vince il giocatore che rimane senza dadi.
La partita può continuare fino a quando rimane l'ultimo, che perde.

VARIANTI:

«Squadra» per 4 o 6 giocatori:

È possibile giocare a «squadre». In tal caso occorre formare squadre di 2 giocatori; il primo giocatore rimasto senza dadi fa vincere la propria squadra.

Tempo della partita:

È possibile allungare o abbreviare la durata della partita aumentando o diminuendo il numero di dadi distribuiti all'inizio.

Torneo:

Fissare un numero di partite da giocare. Quando un giocatore o una squadra vince, si contano i dadi che rimangono agli avversari e il giocatore o la squadra vincente riceve 1 punto per ogni dado. Quando le partite prefissate sono state giocate il giocatore o la squadra con più punti vince.

ATTENZIONE ! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference.

® & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon



REGRAS DO JOGO

OBJECTIVO DO JOGO:

Ser o primeiro jogador a ficar sem dados.




PREPARAÇÃO DO JOGO:

Todos os jogadores recebem 4 dados e 3 cartas, As cartas não distribuídas são colocadas com a face oculta no centro da mesa e formam o monte.

Cada jogador lança os seus dados. O que obtiver o maior número de figuras  começa o jogo.

Desenrolar da partida:


Na sua vez, o jogador lança os seus dados e, a seguir:

- Vai ao monte buscar tantas cartas quantas as figuras  obtidas com os dados;
- Dá cada dado com a figura  ao jogador da sua escolha;
- Coloca uma carta segundo as regras seguintes;
 - Só se coloca uma carta por volta;
 - Para colocar uma carta é necessário ter obtido com os dados pelo menos tantas figuras quantas as indicadas na carta em cima à esquerda (figuras  mínimas);
 - O efeito de uma carta colocada aplica-se de imediato;
 - Não é obrigatório colocar uma carta.

Durante a partida, os jogadores colocam as cartas jogadas ou postas de lado junto ao monte, com as faces visíveis. Quando o monte estiver vazio, as cartas já jogadas e colocadas com as faces visíveis são misturadas e viradas ao contrário para formar um novo monte. Se já não houver cartas no monte, o jogador que deveria ir ao monte buscar cartas fá-lo no jogo do adversário da sua escolha que lhe apresenta as suas cartas em leque, com as faces ocultas.

Descrição das cartas:

Figuras mínimas:

Indica o número mínimo de figuras  que é necessário obter com os dados para poder colocar essa carta.


Aqui, «nenhuma» indica que pode colocar essa carta mesmo que não tenha nenhuma figura.




Efeito da carta:



Produz-se logo que a carta é colocada.



Custo: 

Efeito: **Elimine 1 dos seus dados:**
O dado é retirado da partida.
Não é possível jogar essa carta caso se obtenham na mesma volta 2 figuras  ou mais com os dados.



Custo:  

Efeito: Todos os jogadores dão os respectivos dados ao vizinho da esquerda ou da direita, consoante a escolha do jogador que coloca a carta (o vizinho deve também dar os seus dados).



Custo: 


Efeito: **Elimine 2 dos seus dados.**
Os dados são retirados da partida.



Custo: 

Efeito: **Dê 1 dos seus dados ao jogador da sua escolha.**




Custo: 

Efeito: **Tire 1 carta ao jogador da sua escolha.**

O jogador apresenta-lhe as suas cartas em leque, com as faces ocultas. Escolha a que vai tirar. Se nenhum jogador tiver cartas, retire uma do monte.




Custo: 

Efeito: **O jogador da sua escolha só tem 1 carta.**



O jogador escolhido deve ter pelo menos 2 cartas na mão. Ele escolhe então a carta que deseja manter e desfaz-se das outras.



Custo: 

Efeito: **Vá ao monte buscar 3 cartas.**



Custo:  

Efeito: **Todos os jogadores à exceção de si têm mais de 2 cartas.**

Os jogadores que tenham mais de 2 cartas escolhem a que desejam manter e desfazem-se das outras.



Custo: Nenhum

Efeito: **O jogador da sua escolha passa a sua vez.**

Coloque a carta, com a face visível, em frente do jogador escolhido que a mantém até ter passado a vez dele e depois se desfaz dela. Podem acumular-se muitas destas cartas em frente do mesmo jogador.



Custo: Nenhum



Efeito: **Volte a jogar e mude de sentido.**

O jogador volta a jogar e a partida continua no sentido inverso.

Exemplo:

João tem 5 dados e é a vez dele de jogar. Ele lança todos os dados e obtém as figuras seguintes:



Vai portanto ao monte buscar 2 cartas, dá o seu dado  ao adversário da sua escolha e coloca uma carta da sua mão que requer no máximo 2 . O efeito da carta é jogado e depois a carta é colocada, com a face visível, ao lado do monte ou em frente ao jogador ao qual se destina (carta «passar a sua vez»).

FIM DA PARTIDA:

Assim que um jogador deixe de ter dados, ganha a partida.

Pode continuar a partida até haver só um vencido.



VARIANTES:

«Equipa» para 4 ou 6 jogadores:

pode jogar «em equipa». Nesse caso, forma equipas de 2. O primeiro jogador que já não tiver dados dá a vitória à sua equipa.

Tempo de partida:

Pode aumentar ou reduzir a duração da partida aumentando ou reduzindo o número de dados distribuídos no início.

Torneios:

Fixe um número de partidas a jogar. Quando um jogador ou uma equipa ganha, conta-se o número de dados que o conjunto dos seus adversários ainda tem e o jogador recebe 1 ponto por dado.

Quando tiverem sido jogadas todas as partidas previstas, o jogador ou a equipa que tiver mais pontos ganha.

® & © Gigamic 2007

PRAVIDLA HRY




CÍL HRY:

Vítězem se stává ten hráč, který se jako první zbaví všech svých kostek.




PŘÍPRAVA HRY:

Každý hráč začíná hru se 4 kostkami a 3 kartami. Zbývající karty utvoří balíček, ze kterého si hráči v průběhu hry budou brát další karty.

Na začátku všichni hodí kostkami, kdo bude mít nejvíce  symbolů, začíná. Hra posléze probíhá po směru hodinových ručiček.

Průběh hry:



Každý hráč si ve svém tahu nejprve hodí všemi kostkami a poté:

- za každý symbol karty  si vezme z balíčku jednu kartu
- za každý symbol  kostky dá jednu svoji kostku libovolnému hráči
- zahraje kartu dle následujících pravidel
 - aby mohl kartu zahrát, musí mít na kostkách hozeno minimálně tolik symbolů , kolik je v levém horním rohu dané karty

- může zahrát pouze 1 kartu
- efekt karty se okamžitě projeví
- není povinné hrát kartu

V průběhu hry se použité karty dávají lícem vzhůru na jednu hromádku – ve chvíli, kdy dojde doplňovací balíček, si hráč který je na řadě vybere náhodně jednu kartu od libovolného protivníka, otočí a zamíchá použité karty a vytvoří z nich nový balíček (ze kterého si vezme zbytek karet, pokud si jich měl doplnit více – např. Díky symbolům na kostkách či efektu karty).


Karty:

V levém horním rohu je „cena karty“ – minimální množství symbolů , které hráč musí hodit, aby mohl kartu zahrát. Pokud zde není žádný, lze tuto kartu zahrát i když se nepovedlo žádný symbol „“ hodit“.



V pravém horním rohu je zobrazen efekt karty – jak se použití dané karty projeví ve hře.



Cena: 

Efekt: **Hráč odstraní jednu svoji kostku ze hry.**

Tato karta nemůže být zahrána ve chvíli, kdy měl hráč na kostkách hozeno dva a více symbolů s kostkou.



Cena:  

Efekt: **Všichni hráči dají všechny své kostky hráči po své pravici.**
Předává doprava i hráč hrající tuto kartu a přijímá kostky od hráče zleva.



Cena: 


Efekt: **Hráč odstraní dvě své kostky ze hry.**



Cena: 


Efekt: **Hráč dá jednu svoji kostku libovolnému protivníkovi.**



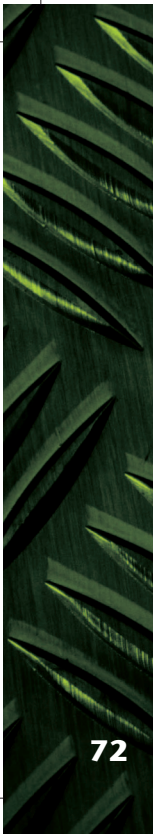
Cena: 

Efekt: **Vezmi si jednu kartu od libovolného protivníka.**
Zvolený protivník dá hráči náhodně vybrat ze svých karet. Pokud nikdo nemá kartu na ruce, vezme si hráč hrající tuto kartu kartu z balíčku na stole.




Cena: 

Efekt: **Zvolenému hráči zůstane pouze jedna karta.**
Vyber si hráče co má dva a více karet – tento hráč má smůlu a musí si vybrat jednu kartu, kteroužto si ponechá. Ostatní karty odloží.



72



Cena: 

Efekt: **Vezmi si 3 karty z balíčku.**



Cena:  

Efekt: **Všichni hráči krom tebe mají maximálně dvě karty.**
Každý z protivníků si vybere dvě karty, které si ponechá, a zbytek odloží.



Cena: zdarma

Efekt: Vyber si hráče, který nebude jeden svůj tah hrát.

Tuto kartu polož před zvoleného hráče. Zde je ponechána až do doby, než hráč vynechá svůj tah a poté je odstraněna ze hry. Několik karet tohoto typu se může nahromadit před jedním hráčem.




Cena: zdarma


Efekt: Hraj znova a poté se obrátí směr hry.

Hráč získává další tah a hra poté pokračuje v opačném směru.

Příklad jednoho tahu:

Honza má 5 kostek. Na začátku si hodí, padnou mu 2 symboly , 2 symboly karet a jeden symbol kostky.



Dá tedy jednu svoji kostku protivníkovi dle uvážení, vezme si z balíčku dvě karty a může zahrát kartu, jenž má cenu 2  a méně, kterou poté položí na odkládací hromádku nebo před cílového hráče (karta způsobující vynechání tahu).

MOŽNOSTI:

Týmy (4 nebo 6 hráčů).

Hraje se v týmech po dvou hráčích. Jakmile se jeden z hráčů zbaví všech svých kostek, jeho tým vyhrává.

Délka hry

Hra se dá zkrátit nebo prodloužit snížením či zvýšením počtu kostek, které hráči dostávají do začátku.

Turnaj

Hráči se na počátku dohodnou na počtu kol, na které budou hrát. Na konci každé hry získá vítěz tolik bodů, kolik zbylo protivníkům kostek. Jakmile se odehraje stanovený počet kol, sečtou se body a hráč nebo tým s nejvyšším počtem vyhrává.

® & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon

75




הוראות המשחק

מטרת המשחק:

המשתתף הראשון שמצליח להיפטר מכל הקוביות שברשותו - מנצח במשחק!

כיצד מתחילים:

מחלקים לכל משתתף 4 קוביות ו- 3 קלפים. יתר הקלפים מונחים כשפניהם מטה במרכז השולחן ומשמשים כקופה. כל המשתתפים מגלגלים את הקוביות שלהם. המשתתף שהצליח לגלגל מספר רב יותר של הסימן  בקוביות שלו, משחק ראשון.

מהלך המשחק:



- כל משתתף בתורו, מגלגל את הקוביות שברשותו ואז:
- מושך קלף אחד עבור כל סימן  על קוביה.
 - מעביר כל קוביה עם הסימן  למשתתף אחר לבחירתו.
 - משחק בקלף אחד מידידו על פי הכללים הבאים:
 - ניתן לשחק בקלף אחד בלבד בסיבוב.
 - כדי לשחק קלף מסוים משתתף חייב שיהיו לו מספר קוביות בעלות הסימן  הזה למספר הסימנים המופיעים בפניה השמאלית העליונה של הקלף (לפחות).
 - לקלף יש השפעה מיידית על המשחק.
 - לא חייבים לשחק קלף בכל סיבוב.



במהלך המשחק הקלפים ששוחקו מושלכים לערימת
הקלפים המשומשים. כאשר אין קלפים נוספים בקופה
המשתתפים מערבבים את ערימת הקלפים המשומשים
והם הופכים לקופה החדשה.

במקרה שלא נשארו קלפים בקופה, השחקן שתורו
למשוך קלף בוחר את אחד היריבים ולוקח ממנו קלף
אקראי.

תיאור הקלפים:

**מספר מינימלי של
סמלים: מסמן את
המספר המינימלי של
הסימן** 
בקוביות המשתתף
כדי שיוכל להיפטר
מהקלף. אם לא מופיע
בקלף אף סימן, ניתן
להשתמש בקלף בכל
שלב, גם אם אין
למשתתף אף קוביה
עם הסימן .




**הסבר להשפעת
הקלף: מציין
את השפעת
הקלף על מהלך
המשחק.**



ערך:



השפעה: להיפטר מקובייה אחת שברשותך.

הקובייה יוצאת מהמשחק. לא ניתן להשתמש בקלף זה אם לשחקן היו כבר 2 סימני  בקוביות שלו באותו התור.



ערך:



השפעה: כל משתתף מעביר את כל הקוביות שלו למשתתף

משמאלו או מימינו. המשתתף ששיחק בקלף בוחר את כיוון העברת הקוביות, ימינה או שמאלה (גם בעל הקלף מעביר את הקוביות שברשותו).




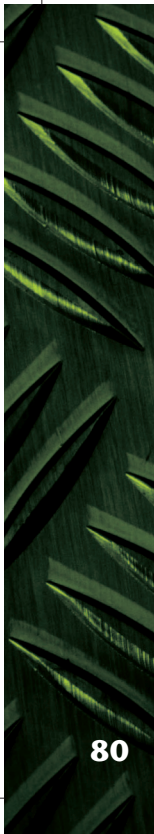
ערך:   

השפעה: להיפטר משתי קוביות
שברשותך. הקוביות
יוצאות מהמשחק.



ערך:   

השפעה: להעביר אחת מהקוביות
שלך למשתתף אחר
לבחירתך.
השפעת הקלף נפרדת
מקוביות עם הסימן  שיתכן כי העברת כבר
באותו התור.



ערך:

השפעה: קח קלף אחד ממשתף אחר לבחירתך.
המשתף היריב פורס את קלפיו במניפה כשפניהם כלפי מטה כך שניתן לבחור קלף אקראי. אם לאף משתף אחר אין קלפים, יש למשוך קלף מהקופה.




ערך:

השפעה: משתף אחר לבחירתך נשאר עם קלף אחד בידו.
המשתף היריב צריך להיות בעל שני קלפים לפחות.
עליו לבחור את הקלף אותו הוא רוצה לשמור ולהיפטר מכל הקלפים האחרים.



ערך: 

השפעה: משוך 3 קלפים מהקופה.
השפעת הקלף נפרדת
מקלפים שהתקבלו
כתוצאה מקוביות עם
הסימן .



ערך:  

השפעה: כל המשתתפים מלבדך,
נשארים עם 2 קלפים בלבד.
המשתתפים שיש בידם יותר
מ-2 קלפים, בוחרים אילו 2
קלפים ברצונם לשמור
ומשליכים את יתר הקלפים
אל ערימת המשומשים.

ערך: אין.

השפעה: בחר משתתף שיפסיד תור.
הנח את הקלף גלוי מול
משתתף לבחירתך. הקלף נשאר
מול המשתתף הנבחר עד שהוא
מפסיד את תורו, ואז משליך
את הקלף לערימת המשומשים.
ניתן להניח מספר קלפים
מצטברים מול אותו משתתף.

ערך: אין.



השפעה: שחק שוב והפוך את כיוון
המשחק.
המשתתף שהניח את הקלף
זוכה בתור נוסף, לאחר מכן
המשחק ממשיך בכיוון ההפוך.



דוגמה:

לנועם 5 קוביות ותורו לשחק. הוא מגלגל את הקוביות ומקבל את התוצאה הבאה:



עליו למשוך 2 קלפים מהקופה, להעביר קוביה אחת  למשתתף לבחירתו, ולשחק קלף אחד מידו בערך מינימלי של 2 . משחקים את השפעת הקלף שבחר והקלף מושלך לערימת המשומשים או נשאר מול משתתף שנבחר (במקרה של קלף "הפסד תור")

סיום המשחק:

המשתתף הראשון שהצליח להיפטר מכל הקוביות שברשותו - מנצח במשחק!
המשחק ממשיך עד שנוותר רק משתתף אחד במשחק.

אפשרויות משחק:

משחק בקבוצות, מתאים ל- 4-6 משתתפים:
ניתן לשחק את המשחק בקבוצות של 2 משתתפים כל אחת.
ברגע שאחד המשתתפים בקבוצה הצליח להיפטר מכל
הקוביות שלו - כל הקבוצה ניצחה במשחק!

משך המשחק:

ניתן לשנות את משך המשחק ע"י שימוש ביותר או פחות
קוביות בתחילת המשחק.

טורניר:

מחליטים על מספר הסיבובים בטורניר לפני תחילת המשחק.
כאשר משתתף או קבוצה מנצחים בסיבוב, סופרים את
הקוביות שנתרו בידי היריבים והמנצח מקבל נקודה עבור
כל קוביה. בסיום מספר הסיבובים שנקבעו, המשתתף או
הקבוצה עם הניקוד הגבוה ביותר, מנצחים בטורניר!

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ




ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που θα απαλλαγεί από όλα του τα ζάρια.




ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Όλοι οι παίκτες ξεκινάνε με 4 ζάρια και 3 κάρτες. Οι υπόλοιπες κάρτες τοποθετούνται κλειστές στο κέντρο του τραπεζιού σε μια στοίβα.

Κάθε παίκτης ρίχνει τα ζάρια του. Ο παίκτης που θα φέρει τα περισσότερα σύμβολα  στα ζάρια του ξεκινάει το παιχνίδι.

Το παιχνίδι:

Κάθε παίκτης στο γύρο του ρίχνει τα ζάρια και κατόπιν:


- Τραβάει μια κάρτα για κάθε σύμβολο  που έφερε
- Δίνει κάθε ζάρι με το σύμβολο  στον παίκτη της επιλογής του
- Παίζει 1 κάρτα σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες:
 - Μπορείτε να παίξετε μόνο μια κάρτα σε κάθε γύρο
 - Για να μπορέσει να παίξει κάρτα ο παίκτης θα πρέπει να έχει φέρει στα ζάρια τόσα σύμβολα  όσα βρίσκονται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας (Ελάχιστα Σύμβολα).
 - Η κάρτα που παίζεται έχει άμεση επίδραση στο παιχνίδι.
 - Δεν είναι υποχρεωτικό να παίξετε μια κάρτα.


Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες τοποθετούν ανοιχτές τις κάρτες που έπαιξαν δίπλα στη στοίβα (σκάρα). Όταν η στοίβα εξαντληθεί, οι παιγμένες κάρτες ανακατεύονται κλειστές και γίνονται η νέα στοίβα.

Αν δεν υπάρχουν καθόλου κάρτες στη στοίβα, ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά να τραβήξει επιλέγει έναν αντίπαλο και παίρνει μια τυχαία κάρτα από αυτόν.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Ελάχιστα Σύμβολα:

Υποδεικνύει τον ελάχιστο αριθμό συμβόλων  που πρέπει να φέρει ο παίκτης στα ζάρια για να παίξει την κάρτα.


Αν υπάρχει το «κανένα» (Χ) μπορείτε να παίξετε την κάρτα ακόμα και αν δεν φέρατε κανένα σύμβολο  .




Παράδειγμα ιδιότητας:

Υποδεικνύει την ιδιότητα που έχει κάθε κάρτα στο παιχνίδι.



Αξία: 

Ιδιότητα: **Χάνετε ένα ζάρι σας:**
Το ζάρι αποσύρεται από το παιχνίδι. Η κάρτα αυτή δεν μπορεί να παιχτεί αν ο παίκτης έχει φέρει 2 ή περισσότερα σύμβολα  με τα ζάρια του στον ίδιο γύρο.



Αξία:  

Ιδιότητα: **Κάθε παίκτης δίνει όλα τα ζάρια του στον παίκτη στα αριστερά ή δεξιά του.** Η επιλογή του αριστερά ή δεξιά ανήκει στον παίκτη που έπαιξε την κάρτα (ο ιδιοκτήτης της κάρτας δίνει και αυτός τα ζάρια του).




Αξία: 

Ιδιότητα: Χάνετε 2 από τα ζάρια σας.
Τα ζάρια αποσύρονται από το παιχνίδι .



Αξία: 

Ιδιότητα: Δώστε ένα από τα ζάρια σας σε έναν παίκτη της επιλογής σας.
Η ιδιότητα αυτής της κάρτας είναι ανεξάρτητη από τον αριθμό των ζαριών με σύμβολο  τα οποία έχετε ήδη δώσει.



Αξία: 


Ιδιότητα: Πάρτε μια κάρτα από έναν παίκτη της επιλογής σας. Ο παίκτης απλώνει κλειστές τις κάρτες του και εσείς παίρνετε μια τυχαία. Αν κανένας από τους παίκτες δεν έχει κάρτες, τότε τραβήξτε μια κάρτα από τη στοίβα.




Αξία: 

Ιδιότητα: Ο παίκτης της επιλογής σας μένει με μόνο μια κάρτα. Ο επιλεγμένος παίκτης θα πρέπει να έχει τουλάχιστον δυο κάρτες. Ο παίκτης επιλέγει την κάρτα που θέλει να κρατήσει και ξεσκαρτάρει τις υπόλοιπες.




Αξία: 

Ιδιότητα: **Τραβήξτε τρεις κάρτες από τη στοίβα.**

Αυτή η ενέργεια είναι ξεχωριστή από κάρτες που τραβήξατε επειδή φέρατε το σύμβολο  .



Αξία:  

Ιδιότητα: **Όλοι οι παίκτες εκτός από εσάς μένουν με 2 μόνο κάρτες.**

Οι παίκτες με περισσότερες από 2 κάρτες επιλέγουν ποιες 2 θέλουν να κρατήσουν και ξεσκαρτάρουν τις υπόλοιπες.



Αξία: καμία

Ιδιότητα: Επιλέξτε ένα παίκτη, ο οποίος χάνει το γύρο του. Τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή μπροστά στον εν λόγω παίκτη. Ο παίκτης αυτός κρατάει την κάρτα μέχρι να χάσει ένα γύρο και κατόπιν την ξεσκαρτάρει. Μπορούν να μαζευτούν πολλές τέτοιες κάρτες μπροστά από τον ίδιο παίκτη, με αποτέλεσμα να χάσει πολλούς γύρους.





Αξία: καμία

Ιδιότητα: Παίξτε ξανά και αντιστρέψτε τη φορά του παιχνιδιού. Ο παίκτης παίζει άλλο ένα γύρο και το παιχνίδι συνεχίζεται με αντίθετη φορά.

Παράδειγμα:

Ο Γιάννης έχει 5 ζάρια και είναι η σειρά του να παίξει. Ρίχνει τα ζάρια του και φέρνει τα ακόλουθα αποτελέσματα:



Θα πρέπει να τραβήξει 2 κάρτες, να δώσει ένα ζάρι  σε έναν αντίπαλο της επιλογής του και παίξει μια κάρτα από το χέρι του με ελάχιστη αξία 2 . Η ιδιότητα της κάρτας εφαρμόζεται και στη συνέχεια αυτή τοποθετείται ανοιχτή στα σκάρτα ή μπροστά σε άλλον παίκτη (κάρτα απώλειας γύρου).

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλα του τα ζάρια είναι ο νικητής. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου μείνει μόνο ένας παίκτης.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ:

«Ομάδες» για 4 έως 6 παίκτες:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε ομάδες. Μια ομάδα αποτελείται από 2 παίκτες. Όταν ένας παίκτης απαλλαγεί από όλα του τα ζάρια, η ομάδα του είναι η νικήτρια.

Διάρκεια παιχνιδιού:

Η διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να προσαρμοστεί αυξάνοντας ή μειώνοντας τον αριθμό των ζαριών που θα πάρει κάθε παίκτης.

Τουρνουά:

Ο αριθμός των παρτίδων αποφασίζεται πριν ξεκινήσει το παιχνίδι. Όταν ένας παίκτης ή μια ομάδα κερδίζει μια παρτίδα, τα ζάρια των αντιπάλων μετριούνται και ο νικητής παίρνει ένα πόντο ανά ζάρι. Όταν παιχτεί ο προσυμφωνημένος αριθμός παρτίδων, ο παίκτης ή η ομάδα με τους περισσότερους πόντους νικάει το τουρνουά.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.

© & © Gigamic 2007

Wazabi: βασισμένο σε μια ιδέα του Guilhem Debricon





遊戲規則

遊戲目的

最先把所有骰子甩掉的參賽者為本遊戲的勝利者。




遊戲展開：

所有參加者各分得4顆骰子和3張紙牌。餘下的紙牌牌面朝下，疊好後放在桌子中間供參賽者抽取。

各參賽者輪流擲骰，由擲出最多  符號的參賽者開始遊戲。

玩法：

參賽者輪流擲骰，然後：


- 擲出此  符號者抽取一張紙牌
- 擲出此  符號者將該骰子交給你屬意的一位參賽者
- 按照以下規則打出1張紙牌：
- 每次只能打出一張紙牌
- 參賽者擲骰時必須擲出與紙牌左上角相同數目的  符號（最少數符號）方可出牌。
- 打出的紙牌即時生效
- 參賽者可選擇不出牌


遊戲進行時，參賽者打出的紙牌須牌面朝上放於供抽取的牌疊旁邊。如供抽取的紙牌抽光，則把打出的紙牌洗好，牌面朝下供參賽者抽取。

如沒有紙牌可供抽取，輪到抽取紙牌的參賽者可要求屬意的對手展開其手上紙牌供其隨意抽取一張。

紙牌種類

最少數符號：

顯示參賽者獲准打出紙牌所需擲出的最低限度  符號數目。

如紙牌上最少數符號一欄並無顯示，參賽者即使沒有擲出任何  符號也可出牌。




紙牌效力


說明：

顯示每張紙牌在遊戲中的效力。



數值： 

效力：損失一顆骰子：

一顆骰子從遊戲中抽出。
如參賽者擲出兩個或以上的
的  符號，則不能打出此
紙牌



數值：  

效力：各參賽者把所有骰子交給
其左或右邊的參賽者。
由出牌者決定交給左或右
邊（出牌者亦須交出骰子）。




數值：   


效力：損失兩顆骰子。
兩顆骰子從遊戲中抽出。



數值：   

效力：把所有的其中一顆骰子交
給屬意的參賽者。
此紙牌效力獨立於因擲出
 符號而已交出的骰子。




數值： 

效力：從屬意的參賽者手上抽取一張紙牌。

參賽者把手上紙牌牌面朝下展開供你抽選。如所有參賽者手上均沒有紙牌，則從牌疊抽取一張紙牌。





數值： 

效力：讓屬意的參賽者只保留一張紙牌。

被選中的參賽者必須擁有至少兩張紙牌。被選中的參賽者可選擇保留一張紙牌，其餘紙牌必須打出。



數值： 

效力：從紙牌疊中抽取三張紙牌。
此行動不得與因擲出此符號  而須進行的抽牌行動合併。



數值：  

效力：除你之外的所有參賽者只保留兩張紙牌。
擁有兩張紙牌以上的參賽者決定保留手上哪兩張紙牌。
其餘紙牌必須打出。



數值：無

效力：讓屬意的參賽者失去一次擲骰機會。

把紙牌牌面朝上放在屬意的參賽者面前。被選中的參賽者必須保留此牌，直至正式失去該次擲骰機會後方能棄掉。此類紙牌可累積在同一參賽者面前。



數值：無



效力：再次擲骰並且逆轉擲骰次序。

使用此牌的參賽者可再次擲骰，遊戲將按逆轉的擲骰次序繼續進行。

例子：

約翰手上有五顆骰子，輪到他擲
骰後擲出以下符號：



他必須抽取兩張紙牌，把擲出  的一顆骰子交給屬意的對手，並且可打出手上最少數值為兩個  的紙牌。打出的紙牌牌面朝上放在紙牌疊的旁邊或放在屬意的參賽者面前（效力為失去擲骰機會的紙牌）

遊戲結束：

最先把手上骰子全部放出的參賽者勝出。
當遊戲只剩下一位參賽者時，遊戲結束。



遊戲變化：

« 隊伍對戰 » 四至六人：

此遊戲可作隊伍對戰。每隊由兩名參賽者組成，當其中一位成員放出所有骰子時，其隊伍勝出。

遊戲所需時間：

遊戲所需時間可通過增減遊戲開始時派發的骰子數目而調整。

聯賽：

在開始前預先決定比賽局數。當其中一位參賽者或隊伍勝出一局，對手餘下的骰子數目將被換算為勝出者的得分。

完成議定的比賽局數後，獲得最多分數的參賽者或隊伍成為聯賽冠軍。

® & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon

游戏规则



游戏目的

最先把所有骰子甩掉的参赛者为本游戏的胜利者。




游戏展开：

所有参加者各分得4颗骰子和3张纸牌。馀下的纸牌牌面朝下，叠好後放在桌子中间供参赛者抽取。

各参赛者轮流掷骰，由掷出最多  符号的参赛者开始游戏。

玩法：

参赛者轮流掷骰，然後：


- 掷出此  符号者抽取一张纸牌
- 掷出此  符号者将该骰子交给你属意的一位参赛者
- 按照以下规则打出1张纸牌：
- 每次只可打出一张纸牌
- 参赛者掷骰时必须掷出与纸牌左上角相同数目的  符号（最少数符号）方可出牌。
- 打出的纸牌即时生效
- 参赛者可选择不出牌


游戏进行时，参赛者打出的纸牌须牌面朝上放於供抽取的牌叠旁边。如供抽取的纸牌抽光，则把打出的纸牌洗好，牌面朝下供参赛者抽取。

如沒有纸牌可供抽取，轮到抽取纸牌的参赛者可要求属意的对手展开其手上纸牌供其随意抽取一张。

纸牌种类

最少数符号：

显示参赛者获准打出纸牌所需掷出的最低限度  符号数目。

如纸牌上最少数符号一栏並無显示，参赛者即使沒有掷出任何  符号也可出牌。



纸牌效力

说明：

显示每张纸牌在游戏中的效力。



数值：🎲

效力：损失一颗骰子：

一颗骰子从游戏中抽出。
如参赛者掷出两个或以上的
🎲符号，则不能打出此
纸牌



数值：🎲🎲

效力：各参赛者把所有骰子交给
其左或右边的参赛者。
由出牌者决定交给左或右
边（出牌者亦须交出骰子）。



数值：Ⓜ Ⓜ Ⓜ


效力：损失两颗骰子。
两颗骰子从游戏中抽出。



数值：Ⓜ Ⓜ Ⓜ

效力：把所有的其中一颗骰子交给属意的参赛者。
此纸牌效力独立於因掷出
Ⓜ 符号而已交出的骰子。




数值： 

效力：从属意的参赛者手上抽取一张纸牌。

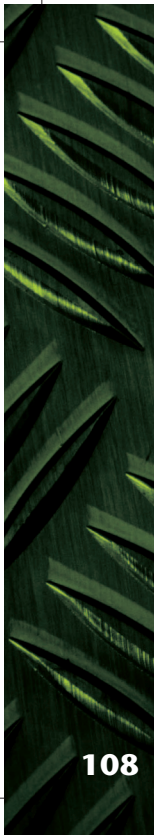
参赛者把手上纸牌牌面朝下展开供你抽选。如所有参赛者手上均没有纸牌，则从牌叠抽取一张纸牌。





数值： 

效力：让属意的参赛者只保留一张纸牌。

被选中的参赛者必须拥有至少两张纸牌。被选中的参赛者可选择保留一张纸牌，其余纸牌必须打出。



数值： 

效力：从纸牌叠中抽取三张纸牌。
此行动不得与因掷出此符号  而须进行的抽牌行动合并。



数值：  

效力：除你之外的所有参赛者只保留两张纸牌。
拥有两张纸牌以上的参赛者决定保留手上哪两张纸牌。
其余纸牌必须打出。



数值：无

效力：让属意的参赛者失去一次掷骰机会。

把纸牌牌面朝上放在属意的参赛者面前。被选中的参赛者必须保留此牌，直至正式失去该次掷骰机会後方能弃掉。此类纸牌可累积在同一参赛者面前。





数值：无

效力：再次掷骰並且逆转掷骰次序。使用此牌的参赛者可再次掷骰，游戏将按逆转的掷骰次序继续进行。

例子：

约翰手上有五颗骰子，轮到他掷骰後掷出以下符号：



他必须抽取两张纸牌，把掷出  的一颗骰子交给属意的对手，並且可打出手上最少数值为两个  的纸牌。打出的纸牌牌面朝上放在纸牌叠的旁边或放在属意的参赛者面前(效力为失去掷骰机会的纸牌)

游戏结束：

最先把手上骰子全部放出的参赛者胜出。
当游戏只剩下一位参赛者时，游戏结束。

游戏变化：

《 队伍对战 》四至六人：

此游戏可作队伍对战。每队由两名参赛者组成，当其中一位成员放出所有骰子时，其队伍胜出。

游戏所需时间：

游戏所需时间可通过增减游戏开始时派发的骰子数目而调整。

联赛：

在开始前预先决定比赛局数。当其中一位参赛者或队伍胜出一局，对手余下的骰子数目将被换算为胜出者的得分。

完成议定的比赛局数後，获得最多分数的参赛者或队伍成为联赛冠军。

® & © Gigamic 2007

Wazabi : from a concept by Guilhem Debricon




JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK CÉLJA




A játékosok célja megszabadulni az összes kockájuktól. A győztes az lesz, akinek ez elsőként sikerül.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A játék kezdetén minden játékos kap 4 kockát, és húz 3 lapot a megkevert pakliból. A maradék lapokat képpel lefordítva tegyük az asztal közepére, ez lesz a húzópakli. A játékosok dobhatnak kockáikkal, és az kezdheti a játékot, aki a legtöbb  szimbólumot dobta.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óra járásával egyező irányban kerülnek sorra. A soron lévő játékos dob a kockáival, majd:

- Minden dobott  szimbólumért húz egy-egy lapot a pakliból.
- Minden  szimbólumot mutató kockáját odaadja bármelyik általa választott játékosársának.
- Kijátszik 1 lapot az alábbi szabályok betartásával:
 - Egy játékos körönként csak 1 lapot játszhat ki.
 - Csak olyan kártya játszható ki, amelynek bal felső sarkában ugyanannyi vagy kevesebb  szimbólum látható, mint ahány ilyen szimbólumot dobtunk.
 - A kijátszott kártya hatása azonnal érvényesül.



- Nem kötelező minden körben kijátszani kártyát.

A kijátszott lapokat képpel felfelé a húzópakli mellé dobjuk, ez lesz a dobott pakli. Amikor a húzópakli lapjai elfogynak, a dobott pakli lapjait megkeverjük, képpel lefelé fordítjuk, és ez lesz az új húzópakli.

Ha már nem maradt egyetlen lap sem a húzópakliban (és a dobópakliban sincs lap, hogy ebből készítsünk újabb húzópaklit), a laphúzásra jogosult játékos választ egy ellenfelet, akinek a lapjaiból azok előzetes megnézése nélkül húzhat egy lapot.

A KÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

Szimbólumok minimális száma:

Mutatja, hogy legalább hány  szimbólumot kell dobnod ahhoz, hogy ezt a kártyát kijátszhasd. Az X azt jelenti, hogy a kártyát  szimbólumok dobása nélkül is kijátszhatod.




A kártya hatása:

Ez az ikon azt mutatja, hogy ez a kártya milyen hatást gyakorol a játékra.



Érték: 

Hatás: **Egy kockádat elveszíted.**
A kockát visszadobod a dobozba. Ezt a kártyát nem játszhatod ki akkor, ha a körödben 2 vagy több  szimbólumot dobtál.



Érték:  

Hatás: **Minden játékos az összes kockáját a jobb vagy a bal szomszédjának adja.**
A lapot kijátszó játékos határozza meg az irányt (hogy balra vagy jobbra), ami mindenkire vonatkozik (a kártyát kijátszó játékosra is).




Érték: 

Hatás: **Két kockádat elveszíted.**
Az elvesztett kockákat
visszadobod a dobozba.




Érték: 

Hatás: **Az egyik kockádat egy
tetszőleges játékosársadnak
add.**


A kártya hatása független
a  szimbólumokat mutató
kockáktól, amelyeket
odaadtunk valamelyik
játékosársunknak.



Érték: 

Hatás: **Húzz egy lapot az egyik játékosársadtól.**
A választott játékos képpel lefelé az asztalra teríti a lapjait, ezekből húzhatasz egyet. Ha senkinek sincs lapja, a húzópakliból húzhatasz.




Érték: 



Hatás: **Az egyik ellenfeled egy kivételével minden lapját eldobja.**
A játékos te választod ki, de csak olyan játékos választhatasz, akinek legalább két lapja van. A választott játékos eldöntheti, melyik lapját kívánja megtartani.



Érték: 

Hatás: **Három lapot húzol a húzópakliból.**
A dobott  szimbólumok miatt húzott kártyáktól független ennek a kártyának a hatása.



Érték:  

Hatás: **Rajtad kívül minden játékos eldob annyi lapot, hogy legfeljebb két lapja maradjon.**
A játékosok eldönthetik, melyik lapokat kívánják megtartani.



Érték: 0

Hatás: **Válassz egy játékost, aki kimarad egy körből.**
A lapot képpel felfelé a választott játékos elé teszed. Amikor rákerülne a sor, eldobja a lapot, más nem tesz a körében. Egy játékos előtt akár több ilyen lap is összegyűlhet, így több körből is kimaradhat.





Érték: 0

Hatás: **Még egyszer te jössz, azután megfordul a játékosok lépéssorrendje.**
Vagyis ha eddig az óramutató járása szerint követték egymást a játékosok, most ellenkező irányban fogják és fordítva. Ezzel a lappal egyszerre legfeljebb kétszer jöhetsz egymás után.

Példa:

Janinak 5 kockája van, és az alábbi szimbólumokat dobta:



Jani tehát húz két lapot a húzópakliról, a  szimbólumot mutató kockáját egy tetszőleges játékos társának adja, végül kijátszhatja egy legfeljebb 2  értékű kártyát. A kijátszott kártya hatása azonnal életbe lép, majd a lap a dobott paklira kerül (vagy esetleg valamelyik játékos elé, ha azt a kártyát játsszuk ki, amelyikkel valamelyik játékos kimarad egy körből).

A JÁTÉK VÉGE:

Az a játékos győz, aki először szabadul meg az összes kockájától. De hirdetünk második, harmadik helyezettet is: a játék akkor ér véget, ha már csak egyetlen játékosnak maradtak kockái.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Csapatjáték:

A játékot párosban is játszhatjuk. Az a kétfős csapat nyer, amelyiknek az egyik tagja elsőként szabadul meg a kockáitól.

A játék hosszának változtatása:

Az időtartam változtatható úgy, hogy a játékosok nem 4, hanem több vagy kevesebb kockával kezdenek.

Bajnokság:

A bajnokságban a lejátszandó játékok számát előre meghatározzuk. Amikor az egyik játékos vagy csapat megnyer egy játékot, az ellenfelek megmaradt kockáit összeszámoljuk, ennyi pontot kap a győztes.

A meghatározott számú lejátszott játék végén az addig legtöbb pontot összegyűjtő játékos vagy csapat lesz a bajnokság győztese.

FIGYELEM! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!
® & © Gigamic 2007









® & © Gigamic 2007
B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com