

crowns





crowns

Ein Würfelspiel für 1 - 6 Spieler ab 8 Jahren von Benjamin Schwer

Spielmaterial

- 6 Ablagetafeln
- 6 Würfel
- 108 Chips (18 je Farbe)

Spielziel

Die Spieler würfeln und versuchen, so viele Punkte wie möglich auf ihren Ablagetafeln zu sammeln. Dazu legen sie Chips auf die jeweils passenden Zahlen auf den Ablagetafeln. Um auch schwierigere Felder zu erreichen, können höhere Würfel auch auf niedrigere Zahlenwerte gedreht werden. Zur Wertung werden nur die Reihen betrachtet, die vollständig mit Chips belegt sind. Hier zählt jeder Chip so viele Punkte, wie er Kronen verdeckt.

Punkte gibt es aber nur für Reihen, die komplett mit Chips belegt sind, sowie für einzelne Chips auf den 11 dunkler gefärbten Randfeldern. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine 18 Chips auf seiner Ablagetafel abgelegt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 1 Ablagetafel sowie die 18 farblich dazu passenden Chips, die er neben seine Ablagetafel legt. Die 6 Würfel werden bereitgehalten. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Spielablauf

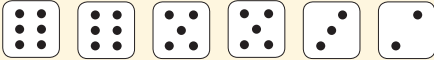
Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er **einmal mit allen 6 Würfeln**. Anschließend darf der Spieler, dem Würfelerggebnis entsprechend, **0 bis 6** seiner **Chips** auf die erwürfelten Felder seiner Ablagetafel legen.

Dabei gelten die folgenden Regeln:

- 1.) Auf einem Feld darf immer nur **1 Chip** liegen.
- 2.) Eine Würfelzahl, die einmal gewürfelt wurde, **kann** auf dem entsprechenden Feld in der Spalte „1x“ mit einem Chip belegt werden.
- 3.) Eine Würfelzahl, die mehrfach gewürfelt wurde, **kann** auf dem passenden Feld in der entsprechenden Spalte, mit einem Chip belegt werden. Wurden z.B. drei 5en gewürfelt, so kann der Spieler auf das 5er-Feld in der Spalte „3x“ einen Chip ablegen. Es steht dem Spieler frei, wie viele seiner Würfelerggebnisse er verwendet.

BEISPIEL:

Ein Spieler hat das folgende Ergebnis gewürfelt:

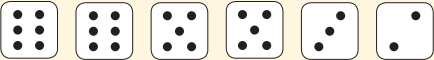


Der Spieler legt nun in der Spalte „2x“ je 1 Chip auf die Felder in der Reihe des Würfelergebnis $\boxed{6}$ und $\boxed{4}$. Weiterhin legt er 1 Chip in der Spalte „1x“ auf das Feld in der Reihe $\boxed{1}$. Das Feld in der Reihe $\boxed{1}$ in der Spalte „1x“ möchte der Spieler nicht belegen. Danach ist der Zug des Spielers beendet, und er gibt die 6 Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Mitspieler weiter.

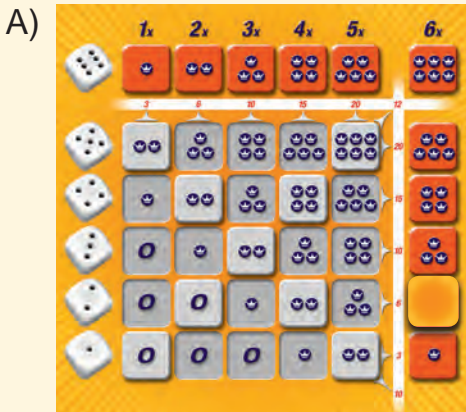
- 4.) Ein Spieler darf die gewürfelte Zahl eines oder mehrerer Würfel **nach unten** auf einen niedrigeren Wert **abändern**, sofern **mindestens 1 weiterer Würfel das gewünschte Ergebnis anzeigt**.

BEISPIEL:

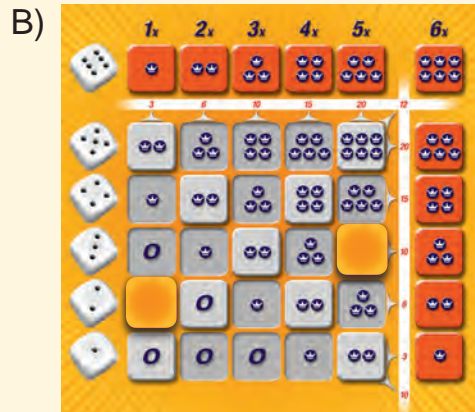
Ein Spieler hat das folgende Ergebnis gewürfelt:



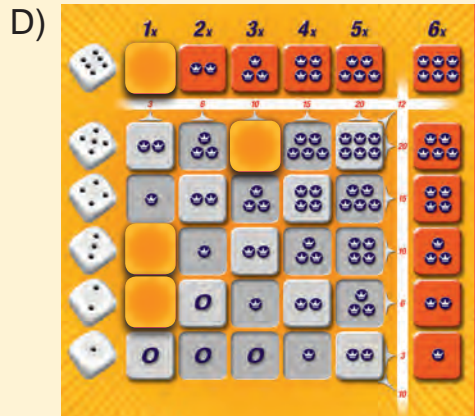
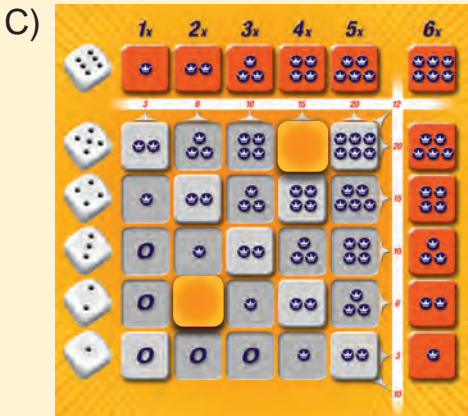
Dieser Wurf kann nicht nur so wie im obigen Beispiel verwendet werden, vielmehr besteht die Möglichkeit, vor dem Legen der Chips, einige Würfelergebnisse nach unten zu verändern:



A) Der Spieler kann 5 seiner Würfel zu einer $\boxed{1}$ ändern, so dass insgesamt 6 Würfel das Ergebnis $\boxed{1}$ haben. Dies ist eine gute Möglichkeit, um bei Spielende 2 Punkte zu erhalten, da man für Chips auf den Randfeldern immer Punkte erhält.



B) Der Spieler kann die 4 hohen Würfel in 4 x $\boxed{2}$ ändern, so dass insgesamt 5 Würfel das Ergebnis $\boxed{2}$ zeigen. Der Würfel mit der $\boxed{1}$ bleibt dabei unverändert, da er nicht nach oben geändert werden kann. Das Feld mit 5 x $\boxed{2}$ kann – in einer vollständigen Reihe – später 4 Punkte bringen und ist daher sehr wertvoll.



C) Der Spieler kann die 2 Würfel mit der in 2x ändern, so dass insgesamt 4 Würfel das Ergebnis zeigen. Zusätzlich kann der Spieler die in eine ändern, sodass insgesamt 2 Würfel das Ergebnis zeigen.

D) Der Spieler kann auch eine Kombination aus den genannten Möglichkeiten verwenden, oder auch beliebig viele Würfel unverändert verwenden.

Der Spieler entscheidet sich, eine unverändert zu verwenden. Eine weitere ändert er zu einer , sodass er 3x hat. Die Würfel mit der und der verwendet er ebenfalls unverändert und legt entsprechend die Chips auf seine Ablagetafel.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald ein Spieler alle 18 Chips auf seiner Ablagetafel ablegen konnte. Die Runde wird noch so lange weiter gespielt, bis der Spieler rechts vom Startspieler an die Reihe kommt und somit alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Anschließend kommt es zur Wertung.

Wertung

Zunächst werden alle Chips entfernt, die nicht zu einer kompletten waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe aus 5 Chips gehören. Aber Achtung: Einzelne Chips die auf den 11 dunkler gefärbten Randfeldern abgelegt wurden, bleiben auch liegen. Die Kronen auf den belegten Feldern zeigen die erreichten Punkte an. 1 Krone zählt dabei 1 Punkt. Einzelne Felder, die zu mehreren Reihen gehören, werden auch mehrfach gewertet.



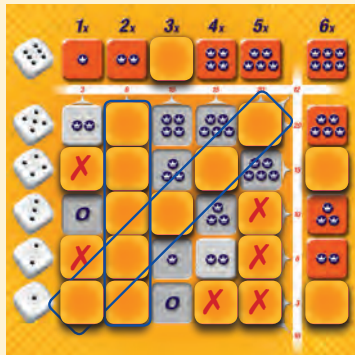
Die Punkte für komplette Reihen (waagrecht, senkrecht und diagonal) sind zusätzlich noch abgebildet und mit Pfeilen markiert.



Die dunkler gefärbten Randfelder sind **niemals** Teil einer **5er-Reihe** oder von Diagonalen. Randfelder, die durch Chips belegt sind, geben **immer Punkte** und müssen nicht in Reihen belegt werden.

Die Spieler zählen ihre Kronen (Punkte) zusammen. **Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.**

BEISPIEL:



Am Ende des Spiels bekommt der Spieler Punkte für jeden der 3 Chips, die auf den dunkler gefärbten Randfeldern abgelegt sind ($3 + 4 + 1 = 8$ Punkte).

Weiterhin erhält der Spieler Punkte für jeden der Chips, die mit blauem Rahmen hervorgehoben sind, da die Chips auf 5 aufeinander folgenden Feldern liegen ($6 + 12 = 18$ Punkte).

Für alle anderen Chips erhält der Spieler keine Punkte, da sie nicht zu einer vollständigen 5er-Reihe gehören.

Insgesamt erreicht der Spieler **26 Punkte**.

Hinweise und Tipps

- 1) Ein Spieler muss in seinem Zug keine Chips ablegen. Ist das Würfelergebnis unpassend, kann es manchmal sinnvoll sein, in einer Runde keine Chips abzulegen.
- 2) Es ist besser, sich auf maximal 2-3 Reihen zu konzentrieren. Es ist schwer mehr als 3 Reihen bis zum Spielende zu vervollständigen.
- 3) Achten sie auch auf die verbliebenen Chips der Spieler. Eine Runde kann manchmal ganz schnell beendet sein.

Solo-Spiel

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, kann man das Spiel auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Die Spielregeln bleiben unverändert, allerdings **muss** der Spieler pro Runde die Würfel so kombinieren, dass er mindestens 1 Chip ablegen kann. Falls das nicht möglich ist, muss er einen seiner noch nicht abgelegten Chips entfernen. Wer es etwas schwieriger haben möchte, muss pro Runde mindestens 2 Chips ablegen (sofern möglich).

Punkte	Ergebnis
40 und mehr	Genie
36-40	Profi
31-35	Experte
26-30	Fortgeschrittener Spieler
21-25	Für Anfänger schon sehr gut
bis 20	Schade, einfach gleich noch mal Spielen!

Herzlichen Dank an Monika Harke für den Namensvorschlag „Crowns“.

Autor: Benjamin Schwer, Grafik: MaschmannFautzHuff, Redaktion: Matthias Karl und Thorsten Gimmler



crowns

Un juego de dados para 1 - 6 jugadores desde los 8 años, de Benjamin Schwer

Material de juego

- 6 plantillas
- 6 dados
- 108 chips (18 en cada color)

Objetivo del juego

Los jugadores tiran los dados e intentan juntar el mayor puntaje posible en sus plantillas. Para ello colocan los chips sobre los números correspondientes en las plantillas. Para llegar también a las casillas más difíciles, es posible girar los dados con puntos más altos para que tengan valores numéricos más bajos. Para la evaluación se consideran solamente las filas completamente cubiertas con chips. Cada chip aporta los puntos que equivalen a la cantidad de coronas cubiertas. Pero los puntos se entregan sólo para filas completamente cubiertas con chips, así como para chips individuales que se encuentran en las 11 casillas de borde que tienen un color más oscuro. El juego termina cuando un jugador ha colocada todos sus 18 chips en sus plantillas. Gana aquel jugador con el puntaje más alto.

Preparación del juego

Cada jugador obtiene una plantilla y 18 chips del mismo color, los cuales debe colocar al lado de su plantilla. Además se colocan los 6 dados sobre la mesa. El jugador más joven comienza a jugar. A continuación sigue el jugador sentado en sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego

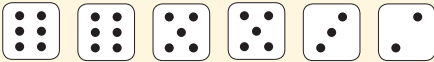
Cuando le toca a un jugador, debe **echar una vez todos los 6 dados** . A continuación, el jugador puede colocar **0 a 6** de sus **chips** sobre las casillas de plantilla definidas previamente con los dados.

En esto se aplican las siguientes reglas:

- 1.) Se puede colocar **un solo chip en una casilla** .
- 2.) Un número de dado obtenido una vez con el dado, **puede** ocuparse con un chip en la casilla correspondiente de la columna „1x“.
- 3.) Un número de dado obtenido repetidamente, **puede** ocuparse con un chip en la casilla adecuada de la columna correspondiente. En caso de haber obtenido 3 cincos, el jugador puede colocar un chip en la casilla de 5 en la columna „3x“. El jugador puede decidir libremente cuántos resultados de sus dados utilizará.

EJEMPLO

Un jugador ha obtenido el siguiente resultado con sus dados:



El jugador coloca ahora un chip respectivamente en la columna „2x“ en la fila del resultado de dados 6 y 6. Además coloca un chip en la columna „1x“ en la casilla de la fila 1. El jugador no desea ocupar la casilla en la fila 6 de la columna „1x“. Ahora termina el turno del jugador y éste entrega los 6 dados al siguiente jugador sentado en el sentido de las agujas del reloj.

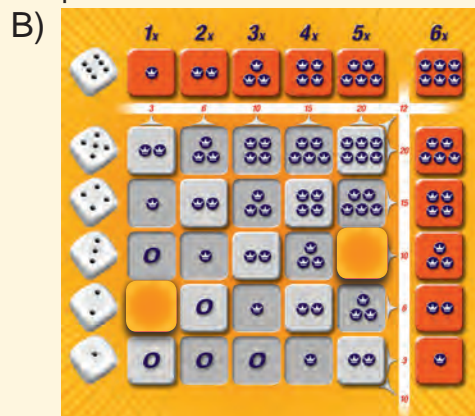
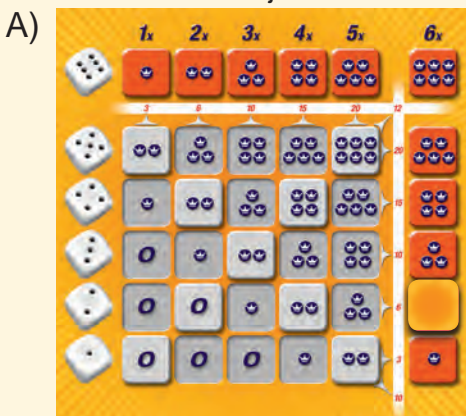
- 4.) Un jugador puede **modificar** un número tirado de uno o varios dados hacia un **valor más bajo** cuando **por lo menos 1 dado adicional indica el resultado deseado**.

EJEMPLO

Un jugador ha obtenido el siguiente resultado con sus dados:

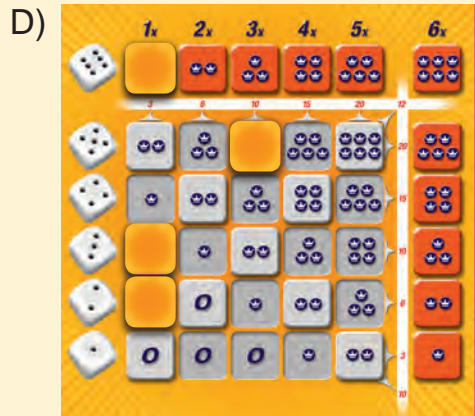
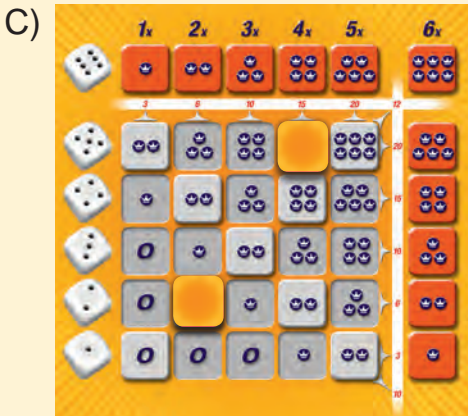


Esta tirada no puede aprovecharse solamente como en el ejemplo arriba indicado, porque además existe la posibilidad de modificar los resultados de los dados hacia abajo antes de colocar los chips:



A) El jugador puede modificar 5 de sus dados hacia un 1 de modo que el total de 6 dados indique el resultado 1. Esta es una buena posibilidad para obtener 2 puntos al final del juego, ya que siempre se obtienen puntos para los chips colocados en las casillas de borde.

B) El jugador puede modificar las 4 tiradas altas en 4 x 1 de modo que un total de 5 dados indique el resultado 1. El dado con el 1 permanece sin cambio, ya que no se puede modificar hacia un número más alto. La casilla con 5 x 1 puede— en una fila completa — arrojar más tarde 4 puntos y es por lo tanto de gran valor.



C) El jugador puede modificar los 2 dados con el en 2x de modo que un total de 4 dados indique el resultado . Adicionalmente, el jugador puede convertir el en un para que 2 dados indiquen el resultado .

D) El jugador puede usar también una combinación de las posibilidades arriba nombradas, o bien usar un número libre de dados sin cambio alguno.

El jugador decide usar un sin aplicar cambios. Luego toma otro para convertirlo en un , de modo que ahora tiene 3x . El dado con el y el es usado sin cambio alguno y el jugador coloca los chips correspondientes en su plantilla.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador pudo colocar todos sus 18 chips en su plantilla. Pero la ronda sigue hasta que le toque al jugador sentado a mano derecha del primer jugador, es decir, hasta que todos los jugadores han tenido la misma cantidad de jugadas. A continuación se procede con la evaluación.

Evaluación

Primero se eliminan todos los chips que no pertenecen a una fila completa en dirección horizontal, vertical o diagonal. Pero tengan cuidado: Los chips individuales que se encuentran en las 11 casillas de borde de color más oscuro permanecen en sus casillas. Las coronas de las casillas ocupadas indican los puntos obtenidos. 1 corona equivale a 1 punto. Casillas individuales que pertenecen a varias filas, son evaluadas en forma múltiple.



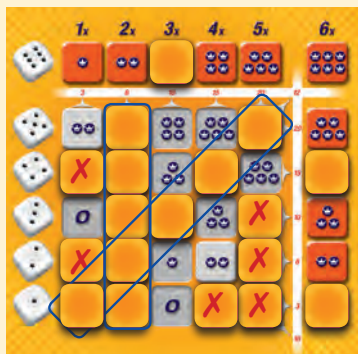
Los puntos para las filas completas (horizontal, vertical y diagonal) se visualizan adicionalmente y están marcados con flechas.



Las casillas de borde de color más oscuro no forman **nunca** parte de una **fila de 5** o de filas diagonales. Las casillas de borde ocupadas por chips arrojan **siempre puntos** y no deben ocuparse con filas completas.

Los jugadores suman sus coronas (puntos). **El juego gana aquel jugador que alcanza el puntaje más alto.**

EJEMPLO



Al final del juego, el jugador obtiene puntos para cada uno de los 3 chips colocados en las casillas de borde de color más oscuro (3 + 4 + 1 = 8 puntos).

El jugador obtiene además puntos para cada uno de los chips resaltados con el marco azul, ya que estos chips se encuentran en 5 casillas consecutivas (6 + 12 = 18 puntos).

El jugador no obtiene puntos para todos los demás chips, ya que no forman parte de una fila completa de 5.

En total, el jugador obtiene **26 puntos**.

Observaciones y recomendaciones

- 1) Un jugador no está obligado a colocar chips cuando le toca su turno. Cuando el resultado de los dados es inadecuado, en ocasiones puede resultar sensato no colocar chips en una ronda.
- 2) Es mejor concentrarse en un máximo de 2 a 3 filas. Es bien difícil completar más de 3 filas antes de que termine el juego.
- 3) Pongan también atención en los chips restantes de los demás jugadores. A veces, una ronda puede terminar muy rápidamente.

Juego individual

Y cuando no hay ningún contrincante cerca, el juego permite también la modalidad de jugarse en forma individual. En el juego individual se trata también de acumular el mayor puntaje posible.

Las reglas del juego siguen iguales, pero el jugador **debe** combinar los dados en cada ronda de tal manera que puede colocar por lo menos 1 chip. Si esto no es posible, debe sacar uno de sus chips aún no colocados. En caso de querer aumentar el grado de dificultad, es posible determinar que se deben colocar al menos 2 chips por ronda (dentro de lo posible).

Puntos	Resultado
40 y más	Genio
36-40	Profesional
31-35	Experto
26-30	Jugador avanzado
21-25	Muy bien para ser un principiante
hasta 20	¡Qué lástima, empieza a jugar otra vez!



crowns

Un jeu de dés de Benjamin Schwer pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Matériel du jeu

- 6 planches de pose
- 6 dés
- 108 jetons (18 de chaque couleur)

But du jeu

En lançant les dés, les joueurs essaient d'obtenir le maximum de points sur leurs planches. Pour cela, ils posent des jetons sur les chiffres correspondants de leurs planches. Afin de pouvoir accéder aux cases plus difficiles, il est possible de placer des hauts résultats de dés sur des valeurs chiffrées plus faibles. Seules les rangées intégralement recouvertes de jetons entrent en ligne de considération pour le décompte, chaque jeton rapportant alors autant de points qu'il recouvre de couronnes.

Seules les rangées complètement recouvertes de jetons, ainsi que certains jetons placés sur les 11 cases périphériques de couleur plus foncée permettent de marquer des points. La partie s'achève dès qu'un joueur a réussi à placer ses 18 jetons sur sa planche de pose. Le joueur ayant atteint le maximum de points remporte la partie.

Préparatifs

Chaque joueur se munit d'1 planche de pose, ainsi que de 18 jetons de la même couleur, qu'il place à côté de sa planche. Les 6 dés sont prêts à être lancés.

Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Lorsque c'est son tour, un joueur lance **les 6 dés à la fois**, après quoi il a le droit de poser entre 0 et 6 jetons sur les cases correspondantes de sa planche, en fonction des points indiqués par les dés, ceci en respectant les règles suivantes:

- 1.) 1 seul jeton doit toujours reposer sur une **case**.
- 2.) Le nombre de points indiqué par un seul dé **peut** être recouvert par un jeton sur la case correspondante de la colonne «1x».
- 3.) Un nombre de points indiqué par plusieurs dés **peut** être recouvert par un jeton sur la case correspondante de la colonne concernée. Si, par exemple, trois dés indiquent un 5, le joueur a la possibilité de poser un jeton sur la case 5 de la colonne «3x». C'est au joueur qu'il incombe de décider du nombre de dés de son lancer qu'il souhaite faire compter.

EXEMPLE:

Un joueur obtient le résultat suivant:

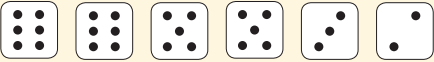


Le joueur pose alors dans la colonne «2x», 1 jeton sur le [6] et un sur le [4], après quoi il pose un jeton sur [3] dans la colonne «1x». Il renonce à poser un jeton sur la rangée [6] de la colonne «1x». Son tour est alors terminé et le joueur transmet les 6 dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

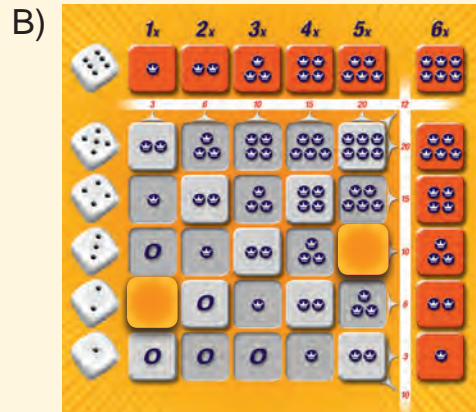
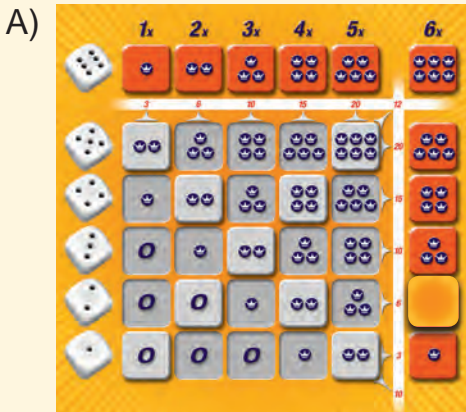
- 4.) Un joueur a la possibilité de **modifier** le résultat d'un ou plusieurs dés **vers le bas**, sur une valeur plus faible, si **tant est qu'un des autres dés au moins affiche le nombre voulu de points**.

EXEMPLE:

Un joueur obtient le résultat suivant:

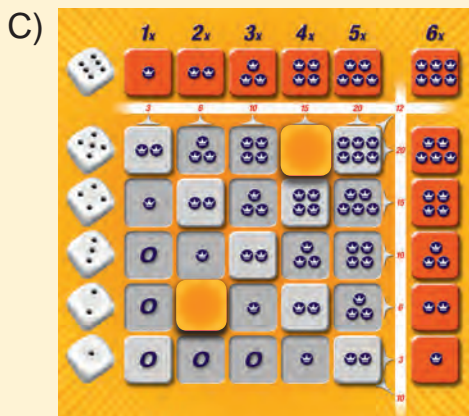


Ce lancer ne permet pas seulement de procéder comme dans l'exemple précédent, mais offre aussi la possibilité de modifier certains résultats, avant la pose des jetons:

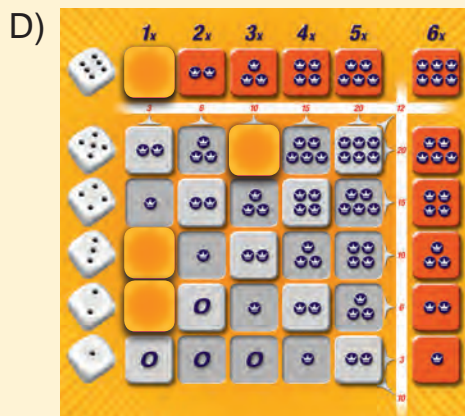


A) Le joueur peut transformer 5 de ses dés en un [2], de manière à avoir 6 dés de [2]. Ceci constitue une excellente possibilité de glaner 2 points à la fin du jeu, vu que les jetons posés sur les cases du bord rapportent toujours des points.

B) Le joueur peut modifier les 4 résultats les plus élevés du lancer en 4 x [3], de manière à avoir 5 dés en tout de [3]. Le dé de [2] est repris tel quel, vu qu'il ne peut pas être transformé en une valeur supérieure. La rangée de 5 x [3] permet – si tant est que les jetons constituent une rangée complète – d'encaisser 4 points et s'avère de ce fait précieuse.



C) Le joueur peut modifier les 2 dés de en 2x , de manière à avoir 4 dés de en tout. En plus, le joueur peut transformer le en un , de manière à avoir 2 dés indiquant un .



D) Le joueur peut également combiner les possibilités indiquées ou utiliser autant de dés qu'il le veut, sans les modifier.

Le joueur décide d'utiliser un sans le modifier. Il transforme un autre en un , de manière à obtenir ainsi 3x . Il prend également les dés avec le et le sans les modifier et pose ses jetons en conséquence sur sa planche.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à poser ses 18 jetons sur sa planche. Le tour se poursuit jusqu'à ce que le joueur se trouvant à la droite de celui ayant commencé ait fini de jouer, ceci afin que tous les joueurs aient joué un nombre équitable de fois. Après quoi, le décompte s'effectue.

Décompte

Tous les jetons ne constituant pas une rangée horizontale, verticale ou diagonale complète de 5 sont tout d'abord enlevés. Mais attention : les jetons se trouvant sur les 11 cases de couleur plus foncée restent là où ils sont. Les couronnes sur les cases occupées indiquent le nombre de points obtenus. 1 couronne rapporte alors 1 point. Les cases faisant partie de plusieurs rangées sont également l'objet d'un décompte multiple.



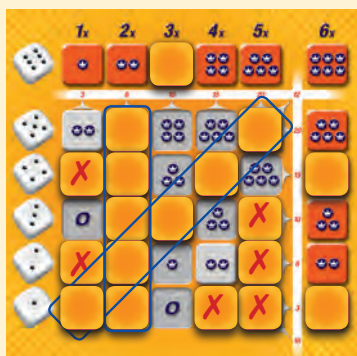
Les points affectés aux rangées (horizontales, verticales et diagonales) complètes sont illustrés en plus et repérés par des flèches.



Les cases périphériques de couleur plus foncée ne font **jamais** partie d'une **rangée de 5** ou de diagonales. Les cases périphériques occupées par des jetons rapportent **toujours des points** et ne doivent pas forcément constituer une rangée.

Les joueurs font le décompte de leurs couronnes (points). **Le joueur ayant le plus grand nombre de points sort vainqueur de la partie.**

EXEMPLE:



À la fin du jeu, le joueur encaisse des points pour chacun des 3 jetons se trouvant sur les cases périphériques de couleur plus foncée ($3 + 4 + 1 = 8$ points).

En plus, le joueur reçoit des points pour chacun des jetons se trouvant sur les deux lignes entourées de bleu, vu que les jetons reposent sur 5 cases consécutives ($6 + 12 = 18$ points). Les autres jetons ne rapportent aucun point au jouer, vu qu'ils ne constituent pas une rangée de 5 complète.

Au total, le joueur obtient **26 points**.

Remarques et astuces

- 1) Au cours de son tour, un joueur n'est pas obligé de poser des jetons. Si le résultat indiqué par les dés ne convient pas, il peut s'avérer parfois judicieux de ne pas poser de jeton.
- 2) Il est préférable de se concentrer sur 2 à 3 rangés au maximum, car il est difficile de compléter plus de 3 rangées d'ici la fin d'une partie.
- 3) Faites également bien attention à l'endroit où se trouvent les jetons restants des autres joueurs, car un tour peut s'achever très rapidement.

Jeu en solitaire

Si l'on n'a personne avec qui jouer, on peut très bien jouer tout seul et même dans ce cas, il s'agit d'obtenir le maximum de points.

Les règles du jeu restent inchangées à la seule différence que le joueur **doit** combiner à chaque tour les dés de manière à pouvoir placer au moins 1 jeton. Si ce n'est pas possible, il doit enlever un de ses jetons pas encore placé. Qui veut corser les choses, doit placer (dans la mesure du possible) au moins 2 jetons par tour.

Points	Résultat
40 et plus	Génie
36-40	Pro
31-35	Expert
26-30	Joueur averti
21-25	Pas mal pour un débutant
Jusqu'à 20	Domage. Mieux vaut retenter immédiatement sa chance !

Auteur: Benjamin Schwer, Graphiques: MaschmannFautzHuff, Rédaction: Matthias Karl et Thorsten Gimmler



crowns

A game of dice for 1-6 players from the age of eight by Benjamin Schwer

Game materials

- 6 game boards
- 6 dice
- 108 chips (18 per colour)

Objective of the game

The players throw the dice and try to collect as many points as possible on their game boards. They place chips on the relevant numbers on the game board. In order to also reach more difficult fields, higher dice scores can also be turned over to their lower numerical values. Only those rows fully covered by chips are included in the score. Here, each chip counts one point for each crown it covers. However, you only get points for rows completely covered with chips and for individual chips on the 11 dark coloured boundary fields. The game ends as soon as a player has placed all his 18 chips on his game board. The player with the most points wins the game.

Preparing to play

Each player receives one game board and 18 chips in the matching colour, which he then places next to his game board. The six dice are ready to be played. The youngest player starts the game. It is then the turn of the player next to him in a clockwise direction.

How to play

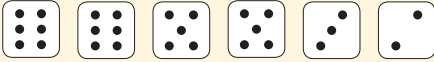
When it is his turn, the player throws all **six dice once**. Then the player may put between **0 and 6 of his chips** – depending on the score on the dice – on the fields of his game board achieved by throwing the dice.

The following rules apply:

- 1.) There may only ever be **1 chip** on one **field**.
- 2.) A number on the dice which has been thrown once **can** be covered with a chip on the relevant field in column “1x”.
- 3.) A number on the dice which has been thrown several times **can** be covered with a chip on the relevant field in the relevant column. If, for instance, three 5 have been thrown, the player can put a chip on the 5 field in the column “3x”. It is up to the player to decide how many of his scores he uses.

EXAMPLE:

A player has thrown the following:

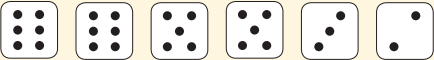


In column “2x”, the player now puts one chip on each of the fields in the column of the result $\square{6}$ and $\square{4}$. In addition, he puts one chip in column “1x” on the field in the row $\square{2}$. The player does not want to occupy the field in the row $\square{1}$ in the column “1x”. The player has now finished his turn, and he gives the six dice to the player next to him in a clockwise direction.

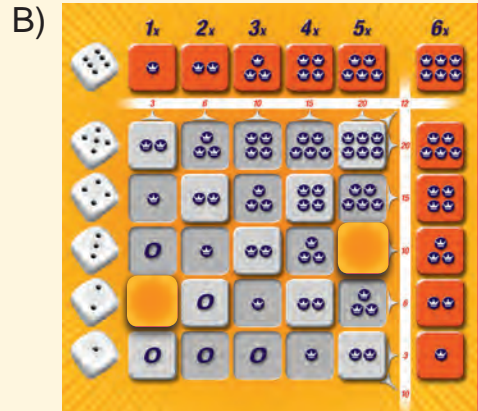
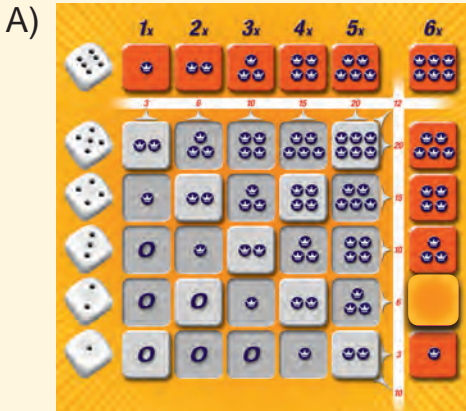
- 4.) A player may **adjust down** to a lower value the thrown number of one or more dice provided **at least one other die shows the desired score**.

EXAMPLE:

A player has thrown the following:

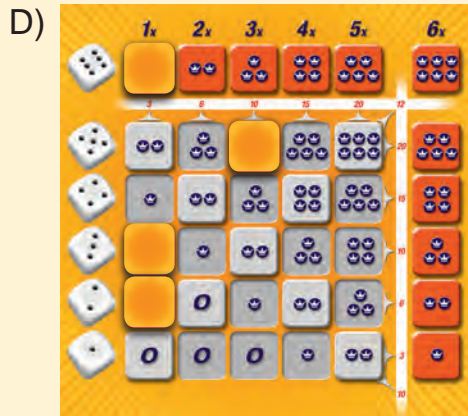
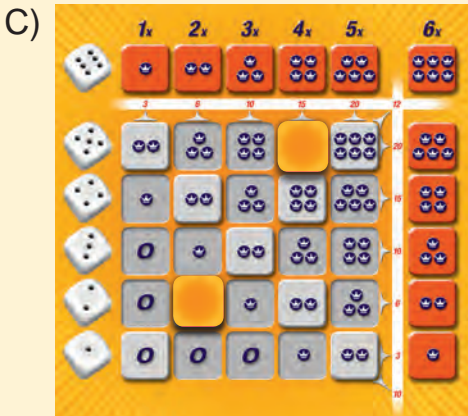


This throw can not only be used as in the example above – rather, there is the option of adjusting down several scores before placing the chips:



A) The player can change five of his dice to a $\square{1}$, so that in total six dice have the score $\square{1}$. This is a good way of receiving two points at the end of the game, since you always get points for chips on the boundary fields.

B) The player can change the four high throws into 4 x $\square{2}$, so that in total five dice have the score $\square{2}$. The die with the $\square{1}$ remains unchanged, since it cannot be adjusted upwards. In a complete row, the field with 5 x $\square{2}$ can earn four points later on, making it very valuable.



C) The player can change the two dice with the into 2x so that in total four dice have the score . Additionally, the player can change the into a , so that in total two dice have the score .

D) The player can also use a combination of the aforementioned options, or use as many dice unchanged as he likes.

The player decides to use a unchanged. He changes a further to a , so that he has 3x . He also uses the dice with the and the unchanged, and places the corresponding chips onto his game board.

End of game

The game comes to an end as soon as a player has put all his 18 chips onto his game board. The round is continued until the player to the right of the first player to start has had a turn and, hence, all players have had the same number of turns. The scores are then added up.

How to work out the score

First of all, all those chips that do not belong to a complete horizontal, vertical or diagonal row of five chips are removed. Watch out: individual chips which have been put on the 11 dark coloured boundary fields stay put. The crowns on the occupied fields indicate the number of points. One crown counts as one point. Individual fields which belong to several rows are also counted several times.



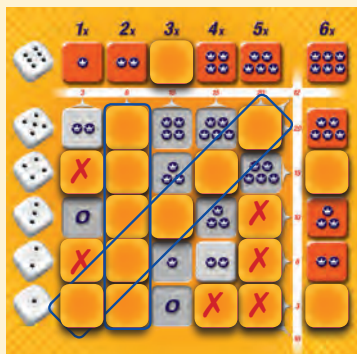
The points for complete rows (horizontal, vertical and diagonal) are also illustrated and indicated by arrows.



The dark coloured boundary fields are never part of a **row of five** or diagonal rows. Boundary fields occupied by chips **always score points** and must not be occupied as part of rows.

The players count up their crowns (points). **The player with the most points wins the game.**

EXAMPLE:



At the end of the game, the player is awarded points for each of the three chips positioned on the dark coloured boundary fields (3 + 4 + 1 = 8 points).

The player is also awarded points for each of the chips highlighted with a blue edge since the chips are positioned on five consecutive fields (6 + 12 = 18 points).

The player isn't awarded any points for any of the other chips since they are not part of a complete row of five.

The player has a total of **26 points**.

Advice and tips

- 1) A player is not obliged to play any chips during his go. If the score is unsuitable, it can sometimes be a good move to not put down any chips in one round.
- 2) It is better to concentrate on a maximum of 2-3 rows. It is difficult to complete more than three rows by the end of the game.
- 3) Also pay attention to how many chips the other players have left. One round can go by quickly.

Solo game

If there is nobody to play with, the game is easy to play on your own. The objective of the solo game is also to score as many points as possible. The rules remain the same except that, each round; the player **must** combine the dice such that he can put down at least one chip. If this is not possible, the player must remove one of his chips that have not been placed on the game board yet. For a trickier game, make it such that you have to put down at least two chips every round (if possible).

Points	Score
40 and more	Genius
36-40	Professional
31-35	Expert
26-30	Advanced player
21-25	Good try for a beginner
below 20	Pity – simply play another game!

Author: Benjamin Schwer, Graphics: MaschmannFautzHuff, Editors: Matthias Karl and Thorsten Gimmler



crowns

Un gioco con i dadi per 1 - 6 giocatori a partire dai 8 anni, di Benjamin Schwer

Materiale di gioco

- 6 cartelle
- 6 dadi
- 108 gettoni (18 per colore)

Scopo del gioco

Tirando i dadi, i giocatori cercano di raggiungere il punteggio più alto sulla propria cartella coprendo i numeri corrispondenti con i gettoni. Per sfruttare le caselle più difficili, si può diminuire il numero indicato dei dadi. Nel conteggio si considerano però solo le file interamente coperte con i gettoni. Ogni gettone vale tanti punti quante sono le corone che copre.

Tuttavia, si contano i punti solo per le file complete coperte dai gettoni e per i gettoni singoli sulle caselle scure lungo i bordi della cartella. Il gioco termina quando un giocatore ha posizionato sulla propria cartella tutte i 18 gettoni. Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior punteggio.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 1 cartella e i 18 gettoni abbinati, che ripone accanto alla propria cartella. Si preparano anche i 6 dadi.

Inizia il giocatore più giovane e si prosegue poi in senso orario.

Svolgimento del gioco

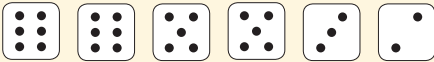
Quando è il suo turno, il giocatore **tira tutti e 6 i dadi insieme in una volta**. In base al risultato del tiro, il giocatore mette poi i suoi gettoni, da 0 a 6, sulle caselle corrispondenti della propria cartella.

Si devono osservare le seguenti regole:

- 1.) Su ogni **casella** si può mettere solo **1 gettone**.
- 2.) Il numero corrispondente al dado, che compare una volta sola, **può** essere coperto con un gettone sulla relativa casella nella colonna "1x".
- 3.) Il numero che è comparso su più dadi **può** essere coperto con un gettone sulla casella corrispondente. Se ad es. sono risultati tre 5, il giocatore può mettere un gettone nella casella 5 della colonna "3x". Sta al giocatore decidere quanti risultati dei dadi utilizzare.

ESEMPIO:

Un giocatore tira i dadi e ottiene questo risultato:

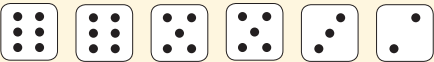


Il giocatore mette 1 gettone ciascuno nella colonna “2x” sulle caselle nella fila dei dadi e . Mette poi 1 gettone nella colonna “1x” sulla casella nella fila , ma preferisce non occupare la casella nella fila nella colonna “1x”. Qui finisce il turno del giocatore, che passa i 6 dadi al giocatore successivo in senso orario.

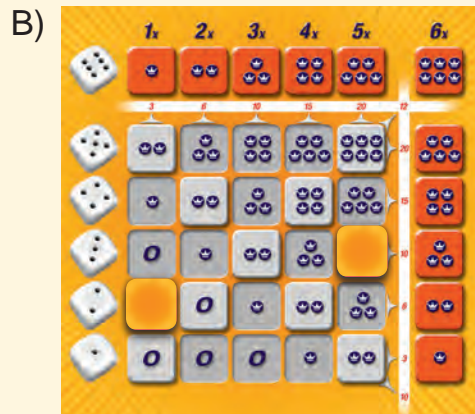
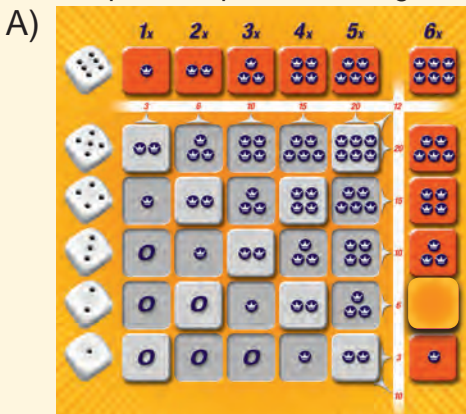
- 4.) Il giocatore può **modificare al ribasso** il numero di uno o più dadi verso un valore inferiore, purché **almeno 1 degli altri dadi indichi il risultato desiderato**.

ESEMPIO:

Un giocatore tira i dadi e ottiene questo risultato:

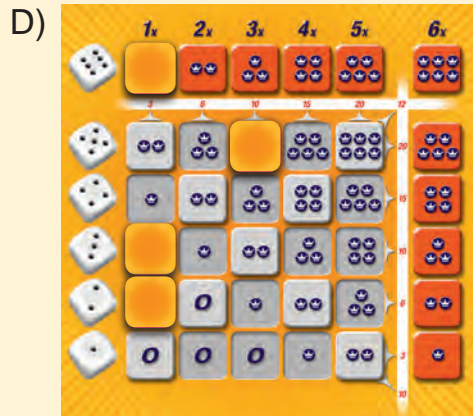
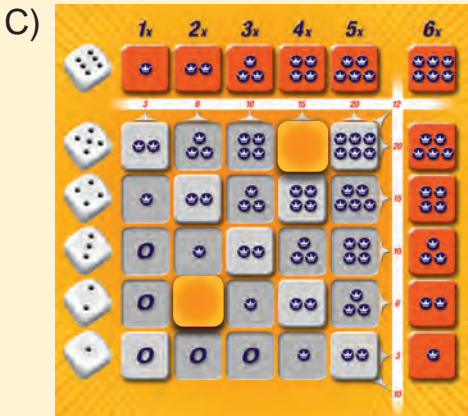


Questo tiro può essere utilizzato anche in modo diverso da quanto descritto nell'esempio precedente: è possibile infatti modificare al ribasso alcuni risultati prima di posizionare i gettoni:



A) Il giocatore può cambiare 5 dei suoi dadi in un , in modo che i 6 dadi diano il risultato . È una buona possibilità per ottenere 2 punti alla fine del gioco, perché si ottengono sempre punti per i gettoni sulle caselle lungo i bordi.

B) Il giocatore può modificare i 4 dadi più alti in 4x , in modo che 5 dadi insieme diano il risultato . Resta inalterato il dado con il , perché non si può comunque aumentare il valore del dado. La casella con 5 x può portare – in una fila completa – 4 punti, diventando quindi molto preziosa.



C) Il giocatore può cambiare i 2 dadi con il in 2x , in modo che ci siano 4 dadi con un . Inoltre, il giocatore può cambiare il in un , ottenendo 2 dadi con il risultato .

D) Il giocatore può usare anche una combinazione delle tre possibilità sopra descritte, oppure lasciare inalterati i dadi a suo piacimento.

Il giocatore decide di non toccare un . Cambia invece l'altro in un , in modo da avere 3x . Lascia pure invariati i dadi con il e con il .

Fine del gioco

Si arriva alla fine del gioco quando un giocatore ha messo sulla propria cartella tutti e 18 i propri gettoni. Il giro prosegue finché tocca al giocatore alla destra del giocatore che ha iniziato, in modo da garantire lo stesso numero di turni a tutti i giocatori. Si procede quindi con il conteggio.

Conteggio

Si eliminano subito tutti i gettoni che non compongono una fila completa orizzontale, verticale o diagonale di 5 gettoni. Attenzione, però: i singoli gettoni che occupano le 11 caselle scure sul bordo vanno lasciati al loro posto. Le corone sulle caselle occupate indicano il punteggio raggiunto. 1 corona vale 1 punto. Le caselle che fanno parte di più file vengono contate più volte in modo corrispondente.



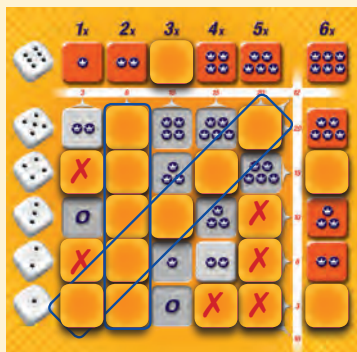
I punti di ogni fila completa (orizzontale, verticale e diagonale) sono inoltre raffigurate e contrassegnate con le frecce.



Le caselle scure sul bordo **non fanno mai parte di una fila da 5** né di diagonali. Queste caselle, coperte da gettoni, **danno sempre punti** anche se non sono in fila.

I giocatori fanno il conto delle proprie corone (punti). **Vince il gioco il giocatore che ha ottenuto il punteggio maggiore.**

ESEMPIO:



Al termine del gioco, il giocatore ottiene punti per ognuno dei 3 gettoni sulle caselle del bordo ($3 + 4 + 1 = 8$ punti).

Poi conta i punti per ogni gettone indicato dal riquadro blu, cioè i gettoni che occupano 5 caselle in successione ($6 + 12 = 18$ punti).

Il giocatore non ottiene altri punti dagli altri gettoni perché non fanno parte di file da 5 complete.

In totale, quindi, il giocatore ottiene **26 punti**.

Consigli e suggerimenti

- 1) Il giocatore non è obbligato a posizionare i propri gettoni. Se i dadi non danno un risultato interessante, a volte può essere più utile passare un turno senza mettere nessun gettone sulla cartella.
- 2) È meglio concentrarsi su 2-3 file al massimo: è difficile completarne di più entro la fine del gioco.
- 3) Fate attenzione anche ai gettoni rimasti agli altri giocatori. A volte, il giro può terminare molto rapidamente.

Giocare da solo

Se non ci sono altri giocatori, si può giocare benissimo anche da soli. Anche in questa variante, lo scopo è raggiungere il maggior punteggio possibile.

Le regole sono le stesse, ma ad ogni tiro il giocatore **deve** combinare i dadi in modo da mettere almeno 1 gettone. Se questo non è possibile, deve rimuovere uno dei suoi gettoni che non ha ancora posizionato. Se vuoi complicarsi un po' la vita, può decidere di dover mettere almeno 2 gettoni ad ogni tiro (per quanto possibile).

Punteggio	Risultato
40 e oltre	Genio
36-40	Professionista
31-35	Esperto
26-30	Giocatore di livello avanzato
21-25	Già buono per un principiante
fino a 20	Peccato, magari gioca un'altra volta!

Autore: Benjamin Schwer, Grafica: MaschmannFautzHuff, Redazione: Matthias Karl e Thorsten Gimmler



Een dubbelspel voor 1-6 spelers vanaf 8 jaar van Benjamin Schwer

Spelmateriaal

- 6 Sjabloonplaten
- 6 Dobbelstenen
- 108 Chips (18 per kleur)

Doel van het spel

De spelers gooien de dobbelsteen en proberen om zoveel mogelijk punten op hun sjabloonplaat te verzamelen. Daartoe leggen zij de chips op de bijbehorende getallen op de sjabloonplaten. Om ook lastige velden te bereiken, kunnen hogere worpen ook naar lage cijferwaarden worden gedraaid. Er worden alleen rijen meegerekend, die volledig bezet zijn door chips. Hierbij telt elke chip die een kroon afdekt voor het aantal punten van de kroon.

Er worden echter alleen punten gerekend voor rijen die volledig bezet zijn door chips, evenals voor aparte chips op de 11 donker gekleurde randvelden. Het spel eindigt als een speler al zijn 18 chips op zijn sjabloonplaat heeft gelegd. De speler met de meeste punten wint het spel.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 1 sjabloonplaat en 18 gekleurde bijbehorende chips, die hij naast zijn sjabloonplaat legt. De 6 dobbelstenen worden klaargelegd. De jongste speler begint het spel. Daarna is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt.

Spelverloop

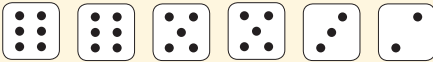
Als er een speler aan de beurt is, werpt hij **eenmaal met alle 6 dobbelstenen**. Vervolgens mag de speler, overeenkomstig het dobbelresultaat, **0 tot 6** van zijn **chips** op de geworpen velden van zijn sjabloonplaat leggen.

Daarbij gelden de volgende regels:

- 1.) Op een **veld** mag altijd maar **1 chip** liggen.
- 2.) Een dobbelsteengetal, dat eenmaal geworpen is, **kan** op het overeenkomstige veld in de kolom „1x“ met een chip worden bezet.
- 3.) Een dobbelsteengetal, dat meerdere malen geworpen is, **kan** op het overeenkomstige veld in de juiste kolom met een chip worden bezet. Als er bijvoorbeeld drie 5en zijn gegooid, kan de speler op het 5e-veld in de kolom „3“ een chip neerleggen. Een speler is vrij om te bepalen hoe hij zijn worpresultaat gebruikt.

VOORBEELD:

Een speler heeft het volgende resultaat geworpen:

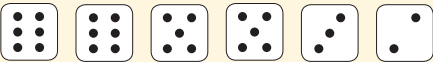


De speler legt nu in de rij „2x“ voor elk 1 chip op de velden in de rij van het worpresultaat en . Verder legt hij 1 chip in de kolom „1x“ op het veld van de rij . Het veld in de rij in de kolom „1x“ mag niet worden bezet. Daarna is de beurt van de speler voorbij en hij geeft de 6 dobbelstenen met de klok mee aan de volgende medespeler.

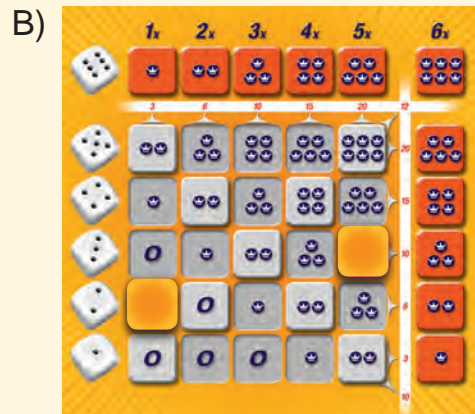
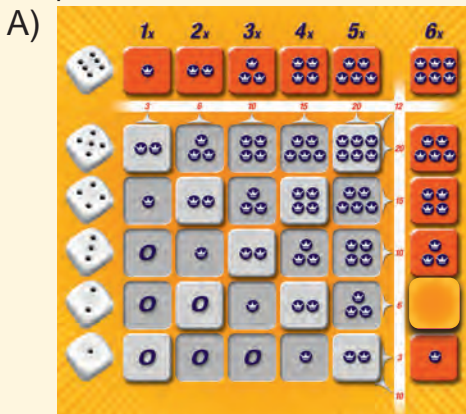
- 4.) Een speler mag het geworpen aantal van een of meerdere dobbelstenen **naar onderen** naar een lagere waarde **veranderen**, indien **minimaal 1 andere dobbelsteen het gewenste resultaat weergeeft**.

VOORBEELD:

Een speler heeft het volgende resultaat geworpen:

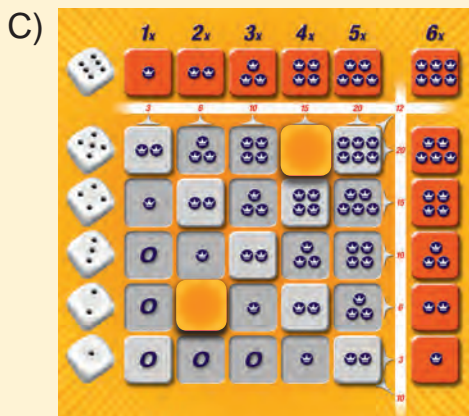


Deze worp kan niet zoals in het bovenstaande voorbeeld worden gebruikt. Er bestaat echter wel de mogelijkheid om voor het neerleggen van de chips, een worpresultaat naar onderen te veranderen:

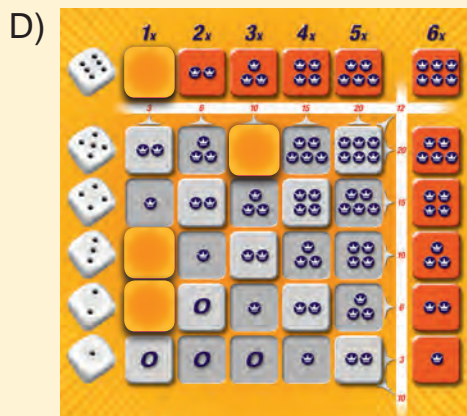


A) De speler kan 5 van zijn dobbelstenen naar een veranderen, dat in totaal 6 dobbelstenen het resultaat hebben. Dit is een goede mogelijkheid om bij het speleinde 2 punten te krijgen, omdat men voor chips op de randvelden altijd punten krijgt.

B) De speler kan de 4 hoogste worpen 4 x veranderen, zodat in total 5 dobbelstenen het resultaat tonen. De dobbelsteen met de blijft daarbij ongewijzigd, omdat deze niet naar boven kan worden gewijzigd. Het veld met 5 x kan – in een volledige rij – later 4 punten opbrengen en is daarom zeer waardevol.



C) De speler kan de 2 dobbelstenen met de $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ in $2 \times \begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ veranderen, zodat er in totaal 4 dobbelstenen het resultaat $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ tonen. Bovendien kan de speler de $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ in een $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ veranderen, zodat in totaal 2 dobbelstenen het resultaat $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ tonen.



D) De speler kan ook een combinatie uit de genoemde mogelijkheden gebruiken, of ook naar wens veel dobbelstenen onveranderd gebruiken.

De speler maakt de keuze om een $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ onveranderd te gebruiken. Een andere $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ wijzigt deze naar een $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$, zodat hij $3 \times \begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ heeft. De dobbelsteen met de $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ en de $\begin{matrix} \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{matrix}$ gebruikt deze eveneens onveranderd en legt overeenkomstig de chips op zijn sjabloonplaat.

Einde van het spel

Het spel is geëindigd als een speler alle 18 chips op zijn sjabloonplaat heeft gelegd. De ronde wordt echter nog zo lang doorgespeeld, tot de speler rechts van de startspeler aan de beurt komt, omdat zo alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Vervolgens worden de punten opgeteld.

Puntentelling

Vervolgens worden alle chips verwijderd, die niet tot een complete, horizontale, verticale of diagonale rij uit 5 chips behoren. Maar let op: Enkele chips, die op de 11 donker gekleurde randvelden zijn gelegd, blijven ook liggen. De kronen op de bezette velden geven het aantal punten aan. 1 Kroon telt daarbij als 1 punt. Enkele velden, die tot meerdere rijen behoren, worden ook meerdere keren geteld.



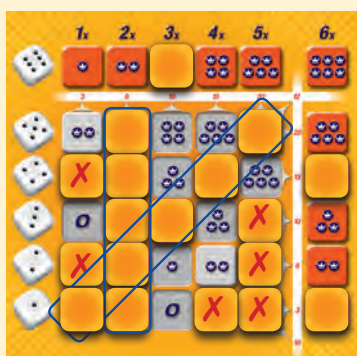
De punten voor complete rijen (horizontaal, verticaal of diagonaal) zijn bovendien nog afgebeeld en met pijlen gemarkeerd.



De donker gekleurde randvelden zijn nooit onderdeel van een rij van 5 of van diagonalen. Randvelden, die door chips zijn bezet, geven altijd punten en mogen niet in rijen worden bezet.

De speler telt al zijn kronen (punten) bij elkaar op. **De speler met de meeste punten wint het spel.**

VOORBEELD:



Aan het einde van het spel krijgt de speler punten voor elke van de 3 chips, die op de donker gekleurde randvelden zijn gelegd ($3 + 4 + 1 = 8$ punten).

Verder krijgt de speler punten voor elke chip, die omringd is met een blauw kader, omdat deze chips op 5 opeenvolgende velden liggen ($6 + 12 = 18$ punten).

Voor alle andere chips krijgt de speler geen punten, omdat deze niet tot een volledige rij van 5 horen.

In totaal kan de speler **26 punten** halen.

Aanwijzing en tips

- 1) Een speler hoeft in zijn beurt geen chips neer te leggen. Als het worpresultaat niet goed is, kan het soms handig zijn om in een beurt geen chips neer te leggen.
- 2) Het is beter als een speler zich op maximaal 2-3 rijen concentreert. Het is lastig om meer dan 3 rijen tot het einde van het spel te voltooien.
- 3) Let ook op de overgebleven chips van de spelers. Een ronde kan vaak behoorlijk snel eindigen.

Solo-spel

Indien er geen andere medespelers zijn, kan men het spel ook goed alleen spelen. Ook bij het solo-spel gaat het erom om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

De spelregels blijven ongewijzigd, de speler moet altijd het aantal dobbelstenen per rond zo combineren, dat er minimaal 1 chip kan worden neergelegd. Indien dat niet mogelijk is, moet hij een van zijn nog niet neergelegde chips verwijderen. Als men het wat moeilijker wil maken, moeten er per ronde minimaal 2 chips worden neergelegd (indien mogelijk).

Punten	Resultaat
40 en meer	Genie
36-40	Profi
31-35	Expert
26-30	Geoefende speler
21-25	Zeer goede beginner
tot 20	Helaas, gewoon nog een keer spelen!

Auteur: Benjamin Schwer, Grafisch: MaschmannFautzHuff, Redactie: Matthias Karl en Thorsten Gimmler

Schmidt à la carte



Schmidt à la carte







crowns

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

