

Sid Sackson

EXTRA!



- D** Spielanleitung
- F** Les règles du jeu
- I** Il regolamento



EXTRA!

*Das spannende
Würfelkombinieren
von Sid Sackson
für 1–6 Spieler
ab 8 Jahren.*

Spielmaterial

- 5 Würfel
- 6 Bleistifte
- 1 Würfelturm
- 1 EXTRA-Block
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Jeder Spieler bildet für sich aus den Würfeln 2 Paare, deren Augen er paarweise addiert und diese 2 Summen auf seinem Blatt notiert. Der verbleibende 5. Würfel wird extra vermerkt. Da heißt es, die richtigen Entscheidungen zu treffen, denn das Spiel endet für jeden Spieler, sobald er eines der letzten Felder seiner EXTRA-Tabelle ankreuzen muss. Haben alle Spieler ein letztes Feld in ihrer EXTRA-Tabelle angekreuzt, gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte hat.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt des Spielblocks und einen Stift.

Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt, der alle Würfel nimmt und oben in den Würfelturm wirft.

Das so erwürfelte Ergebnis gilt für alle. **Jeder** Spieler muss **diesen** Wurf für sich auswerten und auf seinem Blatt eintragen. Hierzu bildet **jeder Spieler für sich** aus den 5 Augenzahlen der Würfel **2 Würfelsummen aus je 2 Würfeln**. Beide Summen werden auf dem Blatt in der entsprechenden Reihe, im ersten freien Kästchen von links, angekreuzt.

Ebenso **muss** der verbleibende **5. Würfel** in eine der 3 Spalten der EXTRA-Tabelle eingetragen werden (siehe unten). Wenn alle Spieler ihre Werte eingetragen haben, nennt jeder Spieler seine Kombinationen laut, so dass die Mitspieler dies überprüfen können.

Achtung: Jeder Würfel darf **nur genau einmal verwendet werden**, entweder um eine der beiden Summen zu bilden oder als 5. Würfel zum Eintrag in der EXTRA-Tabelle.



Beispiel:

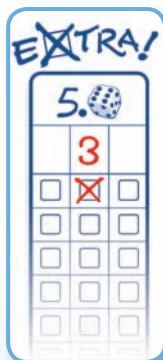
Es wurden folgende Zahlen gewürfelt: 1, 2, 2, 3, 5. Marie entscheidet sich für folgende Summen: $2 + 2 = 4$ und $1 + 5 = 6$ und macht in Reihe 4 und 6 jeweils ein Kreuz. Der verbleibende 5. Würfel, die „3“, wird ebenfalls eingetragen. Sie nennt ihre Kombination laut „4, 6 und 3“.



Die EXTRA-Zahl

Nach dem ersten Wurf bestimmt jeder Spieler mit seinem 5. Würfel (die Würfelzahl, die man nicht zur Summenbildung verwendet) seine erste EXTRA-Zahl. Diese Zahl wird in einer der 3 Spalten (nach Wahl des Spielers) unter „EXTRA!“ eingetragen und im ersten Kästchen dieser Spalte mit einem Kreuz markiert.

Jeder Spieler kann sich im Verlauf des Spieles für höchstens 3 unterschiedliche EXTRA-Zahlen entscheiden. Solange ein Spieler nicht alle 3 Zahlen festgelegt hat, kann er sich aussuchen, ob er eine schon vorhandene EXTRA-Zahl einmal mehr ankreuzt oder ob er eine neue Zahl einträgt und markiert.



Sobald ein Spieler alle 3 EXTRA-Zahlen bestimmt hat, kann es zu folgenden 3 Situationen kommen:

- 1 Der Wurf enthält **nur eine seiner EXTRA-Zahlen**. In diesem Fall **muss der Spieler diese Zahl ankreuzen** und darf diesen Würfel nicht mehr zur Summenbildung verwenden.
- 2 Der Wurf enthält **mehrere seiner EXTRA-Zahlen**. Jetzt **kann sich der Spieler aussuchen, welche dieser Zahlen er ankreuzt** und nicht zur Summenbildung verwendet. Sofern es möglich ist, eine EXTRA-Zahl anzukreuzen, muss das auch erfolgen.
- 3 Der Wurf enthält **keine seiner 3 EXTRA-Zahlen**. Glück gehabt: Der Spieler bildet aus 4 beliebigen Würfeln zwei Summen und **lässt den fünften Würfel weg**, ohne ihn in seiner EXTRA-Spalte ankreuzen zu müssen.

Achtung: Dieser dritte Fall tritt nur ein, wenn für diesen Spieler alle 3 EXTRA-Zahlen bestimmt sind.

Beispiel:



Es wurden folgende Zahlen gewürfelt: 2, 4, 5, 5, 5. Da Marie als EXTRA-Zahlen 1, 3 und 6 eingetragen hat, braucht sie für diesen Wurf kein Kreuz in einer der EXTRA-Spalten zu machen.

Nachdem jeder Spieler den Wurf für sich ausgewertet hat, wirft der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Würfel wieder oben in den Würfelturm.

Komplette Reihe

Es ist erlaubt mit den Würfeln Summen zu bilden, dessen Kästchen bereits vollständig angekreuzt sind. In diesem Fall kann kein weiteres Kästchen in dieser Reihe angekreuzt werden.



Spielende


Das Spiel endet **nicht für alle Spieler gleichzeitig**.

Sobald ein Spieler **bei einer seiner EXTRA-Zahlen das letzte (hellblaue) Feld** ankreuzen musste, ist das Spiel **für ihn beendet**.

Spieler, die auf ihrem Blatt noch kein letztes Feld der EXTRA-Spalte ankreuzen mussten, spielen bis zu „ihrem Spielende“ weiter.

Wertung

Nach Spielende errechnet jeder Spieler die Ergebnisse seiner Reihen:

- Es gibt 0 Punkte für Reihen, in denen kein Kreuz gemacht wurde.
- Die Reihen, die nicht aus dem „-200“-Bereich herausgekommen sind, bringen 200 Minuspunkte, egal, wie viele Kreuze gemacht wurden.
- Alle anderen Reihen bringen die angegebenen Siegpunkte , multipliziert mit dem höchsten Faktor, der in dieser Reihe angekreuzt wurde.

Das Endergebnis setzt sich aus der Summe aller Plus- und Minuspunkte zusammen.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Pluspunkten. Falls kein Spieler ein positives Endergebnis erzielt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Beispiel:

Die Zahl „11“ wurde 7x angekreuzt, wodurch der Faktor „3“ erreicht wurde. Die der „11“ zugeordnete Punktezahl ist „70“. Daraus ergibt sich bei Spielende folgende Pluspunktezahl: $70 \times 3 = 210$.

	-200	0	1x	2x	3x	5x	7x	P	+	-	EXTRA!
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	100	+	-200	5. 6 3 1 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> www.schmidtspiele.de
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	70	+	-	
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	60	+ 420	-	
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	50	+	-200	
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	40	+ 80	-	
7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	30	+	-	
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	40	+	-	
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50	+	-	
10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	60	+	-200	
11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	70	+ 210	-	
12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	100	+ 100	-	
									+ 810	-600	
									+ 210		

NAME _____

Spiel für 1 Spieler

Im Solospiel gelten die Regeln unverändert. Der Spieler versucht, seinen persönlichen Rekord zu überbieten. Bei einem negativen Endergebnis ist das Spiel verloren.

Spiel mit Kindern

Um Kindern einen kleinen Vorteil zu verschaffen, wird folgende Regelmodifikation empfohlen: Beim Bestimmen der EXTRA-Zahlen, tragen die Kinder nur die EXTRA-Zahlen ein und machen noch kein Kreuz. Kreuze werden erst beim zweiten Eintragen einer Zahl vorgenommen.

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



EXTRA!

*La combinaison
passionnante
de dés de
Sid Sackson pour
1 à 6 joueurs à
partir de 8 ans.*

Matériel du jeu

- 5 dés
- 6 crayons
- 1 lance-dés
- 1 bloc Extra!
- 1 règle de jeu

But du jeu

À partir des dés, chaque joueur constitue deux paires dont il ajoute les points, qu'il note sur la fiche. Le 5^{ème} dé restant est noté à part. Il s'agit ici de prendre les bonnes décisions, car le jeu s'achève pour chaque joueur dès qu'il doit mettre une croix dans l'une des dernières cases de son tableau EXTRA. Lorsque tous les joueurs ont coché une dernière case dans leur tableau EXTRA, c'est celui parmi eux ayant accumulé le plus grand nombre de points qui gagne.

Préparatifs

Chaque joueur se munit d'une fiche du bloc et d'un crayon.

Déroulement du jeu

Le joueur qui doit commencer est désigné. Il prend tous les dés et les jette dans le lance-dés.

Le résultat ainsi obtenu est valable pour tous. **Chacun des joueurs doit évaluer ce lancer pour soi et l'inscrire sur sa feuille.** À partir du nombre de points indiqué par les cinq dés, **chaque joueur constitue pour lui deux sommes résultant chacune de deux dés.** Les deux sommes sont cochées dans la première case libre de gauche de la rangée correspondante sur la fiche. Peu importe qu'une case soit déjà cochée ou non dans la rangée. De même, le 5^{ème} dé restant **doit** être inscrit dans l'une des trois colonnes du tableau EXTRA (voir ci-dessous). Une fois que chacun des joueurs a inscrit ses résultats, chacun indique ses combinaisons à voix haute, de sorte que les autres puissent la vérifier.

Attention : Chaque dé **ne doit être utilisé qu'une seule fois**, soit pour constituer l'une des deux sommes, soit en tant que 5^{ème} dé à inscrire dans le tableau EXTRA.



Exemple :

Les dés indiquent les points suivants : 1, 2, 2, 3, 5. Marie se décide en faveur des sommes suivantes : $2 + 2 = 4$ et $1 + 5 = 6$ et met une croix dans les rangées 4 et 6. Le 5^{ème} dé restant, le « 3 » est également noté. Elle indique à voix haute « 4, 6 et 3 ».



	-200
2	
3	
4	X
5	
6	X
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Le dé EXTRA

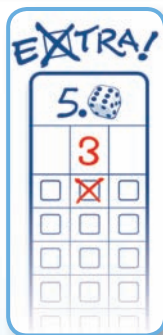
Après le premier lancer, chacun des joueurs définit son premier chiffre EXTRA avec son 5^{ème} dé (celui ne servant pas à constituer une somme). Ce chiffre est inscrit **dans l'une des 3 colonnes** (au choix du joueur) sous la rubrique « EXTRA! » et marqué d'une croix dans la première case de cette colonne (voir l'illustration).

Au cours du jeu, chaque joueur ne peut se décider qu'en faveur de trois chiffres EXTRA différents au maximum. Tant qu'un joueur n'a pas défini tous les trois chiffres, il peut décider s'il coche une fois de plus un chiffre déjà présent ou bien s'il préfère inscrire un nouveau chiffre.

Dès qu'un joueur a défini chacun de ses 3 chiffres EXTRA, il se trouve devant l'une des 3 situations suivantes :

- 1 Le lancer ne contient **qu'un seul de ses chiffres EXTRA**. Dans ce cas, le joueur n'a pas d'autre solution que celle de **cocher ce chiffre** et il ne doit plus utiliser ce dé pour constituer une somme.
- 2 Le lancer contient **plusieurs fois ses chiffres EXTRA**. Le **joueur peut alors choisir le chiffre qu'il souhaite cocher** et ne pas utiliser pour constituer une somme. Tant qu'il est possible de cocher une case dans le tableau EXTRA, il faut le faire.
- 3 Le lancer ne contient **aucun de ses 3 chiffres EXTRA**. Coup de chance pour le joueur qui peut alors constituer deux sommes à l'aide de 4 dés quelconques et **laisser tomber le cinquième dé**, sans avoir à mettre de croix dans sa colonne EXTRA.

Attention : Le joueur n'a droit à un lancer libre que s'il a déjà défini ses trois chiffres dans le tableau EXTRA.



Exemple :



Les dés indiquent les points suivants : 2, 4, 5, 5, 5. Vu que Marie a inscrit les chiffres 1, 3 et 6, elle n'a pas besoin de mettre une croix dans l'une des colonnes.

Une fois que chaque joueur a évalué son propre lancer, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rangée complète

Il est permis de constituer des sommes à l'aide des dés, même si les cases d'une rangée ont déjà été complètement cochées. Dans ce cas, il n'est pas possible de mettre une croix supplémentaire dans cette rangée.




Fin du jeu

Le jeu ne s'achève pas pour tous les joueurs en même temps. Dès qu'un joueur a coché **dans l'une de ses colonnes EXTRA la dernière case (encadrée en gras)**, le jeu s'achève pour lui.

Les joueurs ayant encore une dernière case à cocher, continuent de jouer jusqu'au bout.

Décompte

À la fin du jeu, chaque joueur calcule le résultat de ses rangées de la manière suivante :

- 0 points pour chaque rangée ne comportant aucune croix.
- Les rangées n'ayant pas atteint la barre de « -200 » donnent 200 points en moins, peu importe le nombre de croix inscrit.
- Toutes les autres rangées rapportent le nombre de points indiqué , multiplié par le facteur le plus élevé coché dans cette rangée.

EXTRA!

*Un avvincente
gioco ai dadi di
Sid Sackson per
1-6 giocatori
da 8 anni in su.*

Materiale di gioco

- 5 dadi
- 6 matite
- 1 torre dei dadi
- 1 blocchetto Extra
- 1 foglio di istruzioni

Scopo del gioco

Ciascun giocatore forma per sé due coppie con i dadi e ne somma i punti annotandoli sul foglietto. Il quinto dado rimanente viene annotato come Extra. Occorre qui prendere la decisione giusta, perchè il gioco termina per ogni giocatore non appena mette una crocetta su una delle ultime caselle della propria tabella EXTRA. Quando tutti i giocatori avranno compilato l'ultima casella della propria tabella EXTRA, vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Preparativi

Ciascun giocatore prende un foglio dal blocchetto e una matita.

Svolgimento

Si decide quale giocatore parte per primo. Questi prende tutti i dadi e li lancia dall'alto nella torre.

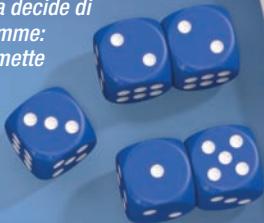
Il punteggio ottenuto con il lancio dei dadi vale per tutti. Ogni giocatore deve valutare il punteggio derivante da questo lancio e annotarlo sul proprio foglio. Dai punti ottenuti con i cinque dadi, ciascun giocatore estrapola per sé due somme, ognuna calcolata da una coppia dadi. Le due somme vengono annotate sul foglio mettendo una crocetta sulla casella della riga corrispondente, a partire dalla prima casella libera da sinistra. Allo stesso modo, il punteggio del quinto dado rimasto deve essere annotato in una delle tre colonne della tabella EXTRA (vedi sotto). Dopo che tutti i giocatori hanno annotato i propri valori, ciascuno comunica ad alta voce la sua combinazione in modo che gli avversari possano verificare.

Attenzione: Ogni singolo dado può essere utilizzato esattamente una sola volta, o per formare le due somme oppure come quinto dado da annotare sulla tabella EXTRA.



Esempio:

Lanciando i dadi si ottengono i seguenti valori: 1, 2, 2, 3, 5. Maria decide di utilizzare le seguenti somme: $2 + 2 = 4$ e $1 + 5 = 6$ e mette una crocetta nella riga 4 e una nella riga 6. Anche il quinto dado rimasto, il „3” viene registrato. Maria comunica ad alta voce la sua combinazione „4, 6 e 3”.



Il dado Extra

Dopo il primo lancio, ciascun giocatore stabilisce con il proprio quinto dado (quello di cui non si utilizzano i punti per la combinazione delle somme) il suo primo numero EXTRA. Questo numero viene annotato **in una delle 3 colonne** (a scelta del giocatore) sotto la sezione „EXTRA!” e viene annotato mettendo una crocetta sulla prima casella di quella colonna.

Ogni giocatore può optare durante il gioco al massimo **per tre diversi numeri Extra**. Fintantoché un giocatore non ha fissato tutti e tre i numeri, può scegliere se porre una crocetta sotto un numero EXTRA già esistente oppure se annotare e contrassegnare un nuovo numero.



Non appena un giocatore ha registrato tutti i numeri EXTRA, si possono avere le seguenti 3 situazioni:

- 1** Il lancio ha dato come risultato **uno solo dei suoi numeri EXTRA**. In questo caso, **il giocatore deve mettere una crocetta in corrispondenza di questo numero** e non può più utilizzare quel dado per la composizione della somma.
- 2** Il lancio ha dato come risultato **più numeri EXTRA**. Ora **il giocatore può scegliere quale di questi numeri desidera annotare** e quindi non utilizzerà per la composizione della somma. Se l'annotazione di un numero EXTRA è possibile, deve essere obbligatoriamente effettuata.
- 3** Il lancio ha dato come risultato **nessuno dei suoi numeri EXTRA**. E' una fortuna: il giocatore compone con quattro dadi a piacere due somme e **tralascia il quinto dado**, senza doverlo annotare in una delle sue colonne EXTRA.

Attenzione: Questo terzo caso si verifica solo se per quel giocatore sono stati registrati tutti i tre numeri EXTRA.

Esempio:



Lanciando i dadi si ottengono i seguenti valori: 2, 4, 5, 5, 5. Dato che Maria ha annotato nella tabella Extra i numeri 1, 3 e 6, non ha bisogno di apporre una crocetta in una delle colonne in relazione a questo lancio.

Dopo che tutti i giocatori hanno conteggiato il valore del proprio lancio, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Riga completa

Con i dadi è consentito comporre delle somme le cui caselle sono già completamente crocettate. In questo caso non si potrà più mettere alcuna altra crocetta su altre caselle di quella riga.




Fine del gioco

Il gioco non termina per tutti i giocatori nello stesso momento. Non appena un giocatore in una delle sue colonne Extra è obbligato a mettere una crocetta sull'ultima casella (contornata in grassetto), per lui il gioco è finito. I giocatori che non sono stati obbligati a mettere una crocetta sull'ultima casella del proprio foglio, continuano a giocare fino alla „loro fine del gioco“.

Valutazione

Al termine del gioco, ciascun giocatore fa il conto di quanto ha annotato sulle proprie righe:

- Per le righe non contrassegnate da alcuna crocetta, si ottengono 0 punti.
- Per le righe che non hanno superato la zona del „-200“ si calcolano 200 punti negativi, indipendentemente da quante crocette contengono.
- Per tutte le altre righe, si guadagnano i punti in esse  annotati moltiplicati per il fattore più alto raggiunto nella determinata riga.

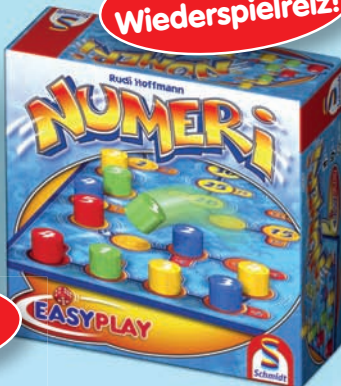


Wenig Regeln – Viel Spaß!

Intelligente
Spiele für
Zwischendurch!



Hoher
Wiederspielreiz!



Achtung
Suchtgefahr!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

Qwirkle

Der neue Hit aus den USA!



Weitere Spiele aus der Serie

- F Autres jeux de la série
- I Altri giochi della serie

