

#### PELIN TAVOITE

Heitä noppia ja yritä voittaa parhaimmat pisteet.

#### PELIVALMISTELUT

- Anna jokaiselle pelaajalle neljä samanväristä noppaa.
- Erottele eriväriset kortit toisistaan.
- Sekoita Noppakortit 🎲 ja jaa 4 korttia avoimena pöydälle. Aseta Ekstraheittokortti ★ viereen.
- Vanhin pelaaja aloittaa.

#### PELIN KULKU VUOROLLASI...

Pelaajat hyppäävät vaiheen 1 yli ensimmäisellä kierroksella.

- Vuorosi alussa kerää pöydältä kaikki kortit, joiden päällä on omia noppiasi edelliseltä vuorolta. Ota noppasi takaisin ja aseta kortit pöydälle eteesi. Pida voittamasi kortit näkyvillä niin, että kaikki pelaajat näkevät ne. Nosta Noppakorttipakasta uudet kortit voittamiesi tilalle.
- Heitä nopat. Voit heittää yhteensä kolme kertaa. Saat vapaasti valita, mitkä nopat heität uudelleen. Tavoitteena on kerätä noppayhdistelmiä, jotka ovat näkyvillä pöydällä olevissa korteissa.
- Aseta valitsemasi nopat niiden korttien päälle, jotka haluat voittaa itsellesi. Noppien täytyy vastata kussakin kortissa annettua yhdistelmää.
- Jos haluamallasi kortilla on jo toisen pelaajan noppia, toimi näin:**
  - Jos oma yhdistelmäsi on parempi, voit poistaa toisen pelaajan nopat ja palauttaa ne omistajalleen. Aseta omat noppasi kortille. Yhdistelmä, jonka yhteensalkettu silmäluku on suurin, voittaa.
  - Jos yhdistelmäsi on samanarvoinen kuin kortilla jo oleva, haasta toinen pelaaja Noppataistoon vuorosi päätteeksi. Jos voitat, saat asettaa omat noppasi kortille. Kts. Noppataisto.
- Pida käyttämättömät nopat itselläsi.
- Vuoro siirtyy myötapäivään seuraavalle pelaajalle.

#### NOPPATAISTO

Päätetään, kumpi samanarvoista yhdistelmistä jää kortille.

- Molemmat pelaajat heittävät yhden nopan. Tasapelin sattussa heittäkää uudestaan.
- Korkeimman silmäluvun heittäjä voittaa. Voittaja jättää noppansa kortille. Häviäjä joutuu ottamaan omat noppansa takaisin. Häviäjä ei voi asettaa häviymiänsä noppia uudestaan muille korteille saman vuoron aikana.

#### PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun joku pelaajista on kerännyt 10 korttia (pelistä saa lyhyemmän keräämällä vähemmän kortteja). Kaikki kortit, joilla on tässä vaiheessa noppia, jaetaan pelaajille sääntöjen mukaan.

Ekstraheittokortista ei saa pisteitä.

Laskekaa pisteet. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa!

#### (A) NOPPAKORTTIEN YHDISTELMÄT

Yhdistelmään kuulumattomia noppia ei voi asettaa korteille. Korttien antamat pistemäärät on merkitty korttien kulmiin.

- |    |                    |   |
|----|--------------------|---|
| 1. | <b>1–6</b>         | Kuinka monta tahansa noppaa, joissa on sama silmäluku.            |
| 2. | <b>Pari</b>        | 2 noppaa, joissa on sama silmäluku.                               |
| 3. | <b>2 paria</b>     | 2 noppaa, joissa on sama silmäluku, kahdesti.                     |
| 4. | <b>Kolmoisluku</b> | 3 noppaa, joissa sama silmäluku.                                  |
| 5. | <b>Nelosluku</b>   | 4 noppaa, joissa sama silmäluku. Voi myös käyttää kahtena parina. |
| 6. | <b>Pieni suora</b> | 3 noppaa peräkkäisillä silmäluvuilla (esim. 1–2–3 tai 3–4–5)      |
| 7. | <b>Iso suora</b>   | 4 noppaa peräkkäisillä silmäluvuilla (esim. 1–2–3–4 tai 3–4–5–6)  |
| 8. | <b>Sattuma</b>     | Kuinka monta tahansa noppaa millä tahansa silmäluvuilla.          |

★ **Ekstraheitto** Kuten Sattuma, mutta tämän kortin voittanut pelaaja saa heittää noppia 4 kertaa tällä vuorolla. Palauta kortti pöydälle ja aseta sen jälkeen noppasi.

#### (B) BONUSKORTIT

Pelää voi pelata Bonuskorteilla 🎲 tai ilman. Bonuskortit tuovat peliin uusia mahdollisuuksia taktikoida ja voittaa lisäpisteitä. Pelin alussa, sekoita Bonuskortit ja jaa 4 korttia avoimena pöydälle, sivuun Noppakor-teista. Loppuja Bonuskortteja ei tarvita.

Pelin päätteeksi pöydällä olevat Bonuskortit jaetaan pelaajille sääntöjen mukaan. Tasapelin sattussa kukaan ei saa korttia. Pelaaja, jonka kaikkien korttien yhteispisteet ovat suurimmat, voittaa pelin.

- Vähiten Dicettoja:** pelaaja, jolla on vähiten Dicetto-logolla merkittyjä kortteja, voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.
- Flest Dicettoja:** pelaaja, jolla on eniten Dicetto-logolla merkittyjä kortteja, voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.
- Vähiten Kortteja:** pelaaja, jolla on vähiten kortteja, voittaa tämän kortin ja saa 4 pistettä.
- Eniten Kortteja:** pelaaja, jolla on eniten kortteja, voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.
- Eniten Suoria:** pelaaja, jolla on eniten pieniä ja isoja suoria, voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.
- Eniten Sattumia:** pelaaja, jolla on eniten Sattumakortteja, voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.
- Vähiten Pisteitä:** pelaaja, joka on kerännyt vähiten pisteitä Noppakorteillaan, voittaa tämän kortin ja saa 5 pistettä.
- Eniten 1–6 -kortteja:** pelaaja, joka on kerännyt eniten 1–6 numeroituja kortteja voittaa tämän kortin ja saa 3 pistettä.

#### SPELIDÉ

Kasta tärningarna och försök att få högsta möjliga poäng.

#### FÖRBEREDELSE

- Ge varje spelare 4 tärningar i en färg.
- Dela på korten och lägg i 2 högar efter färg. (gul resp. blå baksida)
- Blanda tärningskorten 🎲 och lägg 4 av dem med framsidan uppåt på bordet. Lägg det extra kortet ★ bredvid de 4 tärningskorten.
- Äldsta spelaren får börja spelet.

#### NÄR DET ÄR DIN TUR:

Spelarna hoppar över steg 1. på första spelrundan.

- För att börja din tur så samla alla kort från bordet som passar till dina tärningar som du kastat. Ta tillbaka dina tärningar och placera korten du vunnit framför dig. Ersätt de kort du vunnit med nya kort från korthögen.
- Kasta tärningarna. Du kan kasta 3 gånger och du får välja vilken/vilka tärningar du vill kasta om. Försök att matcha de kombinationer som finns på en eller flera av korten på bordet.
- Placera tärningarna på korten som du vill vinna. Tärningarna som du placerar på korten måste matcha kombinationerna på korten.

**Om det finns en motspelares tärningar på kortet som du vill vinna så följ dessa instruktioner:**

- Om du har en bättre kombination så ta bort tärningarna och ge tillbaka dem till motspelaren. Placera dina tärningar på kortet. För att jämföra kombinationerna, summera tärningarna.
- Om din kombination är lika som de tärningar som redan finns på kortet måste du vinna kortet genom en ”Tärningsduell”. (Se ”Tärningsduell”)
- Behåll oanvända tärningar.
- Turen går vidare till nästa spelare till vänster.

#### TÄRNINGSDUELL

- Båda spelarna kastar var sin tärning. Om det blir lika kastar de om.
- Spelaren som kastar högst siffru vinner och kan lämna tärningarna på kortet. Förloraren tar tillbaka sina tärningar. Förloraren kan inte placera de förlorade tärningarna på ett annat kort under samma spelomgång.

#### SPELSLUT OCH VINNARE

Spelet slutar när en spelare vunnit 10 kort (n kan också komma överens om en kortare spelomgång med färre vunna kort). Kort som fortfarande har tärningar på sig går till respektive spelare.

Extra kortet är inte värt några poäng.

Räkna poängen. Spelaren med högst poäng vinner!

#### (A)KOMBINATIONERNA PÅ TÄRNINGSKORTEN

Tärningar som inte tillhör någon kombination kan inte placeras på korten. Se hörnen på korten för poän-gvärdet.

- |    |                     |  |
|----|---------------------|--|
| 1. | <b>1-6</b>          | Antal tärningar med samma siffra.                                    |
| 2. | <b>Par</b>          | Två tärningar som visar samma siffra.                                |
| 3. | <b>Par</b>          | Två tärningar som visar samma siffra, två gånger.                    |
| 4. | <b>Triss</b>        | Tre tärningar som visar samma siffra.                                |
| 5. | <b>Fyrtal</b>       | Fyra tärningar som visar samma siffra. Kan också användas som 2 par. |
| 6. | <b>Liten stegen</b> | 3 siffror i rad (ex. 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 eller 4-5-6)                |
| 7. | <b>Stor stegen</b>  | 4 siffror i rad (ex. 1-2-3-4, 2-3-4-5 eller 3-4-5-6)                 |
| 8. | <b>Chans</b>        | Summa av siffrorna på tärningarna                                    |

★ **Extra kort** Som chans, men spelaren som vinner kortet får kasta 4 kast på sin tur. Lägg tillbaka kortet på bordet och placera tärningen på kortet.

#### (B) BONUSKORT

Du kan spela spelet med eller utan bonuskort 🎲. Bonuskort tillåter dig att använda mer taktik och tjäna mer poäng. Blanda bonuskorten och lägg 4 med framsidan uppåt på bordet innan ni börjar spela. Resten av bonuskorten läggs undan.

I slutet av en spelomgång delas bonuskorten ut. Är det lika får ingen något bonuskort. Spelaren med högst poäng inklusive bonuskorten vinner spelet.

- Minst antal Dicettokort:** spelaren med minst antal kort märkta med Dicetto-logo vinner kortet och får 3 poäng.
- Flest Dicettokort:** Spelaren med flest antal kort märkta med Dicetto-logo vinner kortet och får 3 poäng.
- Minst antal kort:** Spelaren med minst antal kort vinner kortet och får 4poäng.
- Flest antal kort:** Spelaren med flest antal kort vinner kortet och får 3 poäng.
- Flest Stege kort:** Spelaren med flest antal liten- och stor Stege-kort vinner kortet och får 3 poäng.
- Flest Chans kort:** spelaren med flest antal Chanskort vinner kortet och får 3 poäng.
- Minst antal poängkort:** spelaren som samlat minst poäng med tärningskorten vinner kortet och får 5 poäng.
- Flest 1-6 kort:** spelaren som samlat flest antal kort med tärningar från 1-6 vinner kortet och får 3 poäng.

#### SPILLETS MÅLSETNING

Kast terningene og forsøk å samle flest poeng.

#### OPPETT

- Gi hver spiller fire terninger i samme farge.
- Skill de forskjellige kortene i bunker i henhold til farge.
- Stokk Terningkortene 🎲 og legg 4 av dem med billedsiden opp på bordet. Legg Ekstrakast-kortene ★ ved siden af dem.
- Den eldste spilleren begynner.

#### I DIN TUR:

Dere hopper over det første steget i den første runden.

- For å begynne turen din, tar du inn alle kortene du har terninger på fra din forrige tur. Ta dine terninger tilbake og plassér kortene foran deg. Plassér kortene du har vunnet på bordet så alle kan se dem. Erstatt alle innsamlede kort med nye fra Terningkortbunken.
- Kast terningene dine. Du kan kaste dem tre ganger og du kan fritt velge hvilke terninger du kaster på nytt. Du prøver å oppnå en terningkombinasjon som matcher en eller flere av kortene på bordet.
- Plassér dine terninger oppå kortene du ønsker å vinne. Terningene du plassérer må matche den angitte kombinasjonen på kortet.

**Hvis det er andre spilleres terninger på kortet du prøver å vinne, følg disse instruksjonene:**

- Hvis kombinasjonen din er bedre, får du fjerne de andre terningene og returnere dem tilbake til spillerne. Plassér dine egne terninger på kortet isteden! For å sammenligne kombinasjonene legger en sammen tallene på terningene.
- Hvis kombinasjonen din er lik terningene som allerede ligger på kortet, må du slå den andre spilleren i en Terningkamp, for å kunne plassére terningene dine på kortet (se Terningkamp).
- Behold alle ubrukte terninger.
- Turen går så videre med klokken til neste spiller.

#### TERNINGKAMP

- Begge spillere kaster én terning. Om det blir uavgjort kastes terningene på nytt.
- Spilleren som kastet det høyeste tallet vinner og kan la terningene sine forbli på kortet. Taperen må ta tilbake terningene sine. Taperen kan ikke plassére terningene de akkurat tapte på andre kort i denne turen.

#### SPILLETS SLUTT

Spillet slutter når én spiller samler sitt tiende kort (dere kan også bli enige om å spille til et annet valgt antall kort hvis dere ønsker et kortere spill). Alle kort som fremdeles har terninger på dem ved dette tidspunktet går også til spillerne i henhold til reglene.

Ekstrakast-kortene er ikke verdt noen poeng.

Tell opp poengene. Spilleren med den høyeste poengsummen vinner!

#### (A) KOMBINASJONENE PÅ TERNINGKORTENE

Terninger som ikke passer i en kombinasjon kan ikke plasseres på kortet. Kortets poengverdi er angitt i hjørnene på kortet.

- |    |                       |   |
|----|-----------------------|---|
| 1. | <b>1-6</b>            | Hvilket som helst antall terninger som viser det samme tallet.        |
| 2. | <b>Par</b>            | To terninger som viser det samme tallet.                              |
| 3. | <b>2 Par</b>          | To terninger som viser det samme tallet, to ganger.                   |
| 4. | <b>3 like</b>         | Tre terninger som viser det samme tallet.                             |
| 5. | <b>4 like</b>         | Fire terninger som viser det samme tallet. Kan også brukes som 2 Par. |
| 6. | <b>Liten straight</b> | 3 terninger i rekkefølge (eksempelvis 1-2-3 eller 3-4-5)              |
| 7. | <b>Stor straight</b>  | 4 terninger i rekkefølge (eksempelvis 1-2-3-4 eller 3-4-5-6)          |
| 8. | <b>Sjanse</b>         | Hvilket som helst antall terninger med hvilket som helst tall.        |

★ **Ekstrakast-kort** Akkurat som Sjansse, men spilleren som vinner dette kortet får kaste 4 ganger denne turen! Legg kortet tilbake på bordet og plassér så terningene dine.

#### (B) BONUSKORT

Du kan spille spillet med eller uten Bonuskort 🎲. Bonuskortene gir anledning til å bruke nye taktikker og tjene flere poeng. I begynnelsen av spillet, stokk bonuskortene og legg opp 4 av dem med billedsiden opp på bordet, litt til siden. Resten av Bonuskortene brukes ikke.

Ved spillets slutt gi ut Bonuskortene i henhold til spesifikasjonene. Hvis det er uavgjort får ingen kortet. Spilleren med den høyeste sammenlagte poengsummen fra alle de vunnedte kortene vinner spillet.

- Færrest Dicettos-kort:** spilleren med færrest kort merket med Dicetto-logoen vinner dette kortet og mottar 3 poeng.
- Flest Dicettos-kort:** spilleren med flest kort markert med Dicetto-logoen vinner dette kortet og mottar 3 poeng.
- Færrest Kort-kort:** spilleren med færrest kort vinner dette kortet og mottar 4 poeng.
- Flest Kort-kort:** spilleren med flest kort vinner dette kortet og mottar 3 poeng.
- Flest Straight-kort:** spilleren med flest Liten og Stor straight kort vinner dette kortet og mottar 3 poeng.
- Flest Sjanser-kort:** spilleren med flest Sjansse-kort vinner dette kortet og mottar 3 poeng.
- Færrest Poeng-kort:** spilleren som har samlet færrest poeng med Terningkort vinner dette kortet og mottar 5 poeng.
- Flest 1-6 kort:** spilleren som har samlet flest kort merket med terninger angitt fra 1 til 6 vinner dette kortet og mottar 3 poeng.

#### SPILLETS FORMÅL

Kast terningerne og prøv at få flest point.

#### FORBEREDELSE

- Giv hver spiller fire terninger i samme farve.
- Sorter kortene i bunker efter farver.
- Bland terningkortene 🎲 og læg 4 af dem med billedsiden opad på bordet. Læg ekstra kast-kortet ★ ved siden af.
- Den ældste spiller starter.

#### NÅR DET ER DIN TUR:

Spilleren skipper det første trin i første runde.

- Når din tur starter, skal du tage alle de kort på bordet, som har dine terninger på fra din forrige tur. Tag dine terninger retur og læg kortene foran dig. Læg de kort du vandt på bordet, så alle kan se dem. Byt alle indsamlede kort med nye fra bunken med terningkort.
- Kast dine terninger. Du må kaste tre gange, og kan frit vælge hvilke terninger, du vil kaste igen. Du skal prøve at få en terningkombination, som matcher et eller flere af kortene på bordet.
- Læg dine terninger på de kort du vil vinde. De lagte terninger skal matche med kombinationerne på kortene.

**Hvis en anden spillers terninger ligger på et kort, som du vil vinde, gælder disse regler:**

- Hvis din kombination er bedst, skal du fjerne de andre terninger og give dem til den anden spiller. Læg dine egne terninger på kortet i stedet. For at sammenligne kombinationerne; se summen af terningerne.
- Hvis din sum er den samme som de terninger, der allerede ligger på kortet, skal du slå den anden spiller i en terningkamp for at lægge dine terninger på kortet i stedet (se Terningkamp).
- Behold ubrugte terninger.
- Turen går med uret rundt til næste spiller.

#### TERNINGKAMP

- Begge spillere kaster en terning. Hvis det står lige; kast igen.
- Spilleren med højest resultat vinder og må lægge sine terninger på kortet. Taberen skal tage sine terninger retur. Taberen må ikke lægge sine tabte terninger på andre kort under samme tur.

#### SPILLETS AFSLUTNING

Spillet er forbi, når en spiller vinder sit 10. kort. (I kan også aftale at spille til et andet antal kort, hvis I ønsker et kortere spil.) På dette tidspunkt går alle kort, der stadig har terninger på, også til spillerne ifølge reglerne.

Ekstra kast-kortet giver ingen point.

Tæl point. Spilleren med flest point vinder!

#### (A) KOMBINATIONERNE PÅ TERNINGKORTENE

Alle terninger, der ikke passer til kombinationen, må ikke lægges på kortet. I kortenes hjørner står værdien i point.

- |    |                       |   |
|----|-----------------------|---|
| 1. | <b>1-6</b>            | Vilkårligt antal ens terninger.                     |
| 2. | <b>Par</b>            | To ens terninger.                                   |
| 3. | <b>2 Par</b>          | To ens terninger, to gange.                         |
| 4. | <b>3 af en slags</b>  | Tre ens terninger.                                  |
| 5. | <b>4 af en slags</b>  | Fire ens terninger. Kan også bruges til 2 par.      |
| 6. | <b>Lille straight</b> | 3 terninger i rækkefølge (fx 1-2-3 eller 3-4-5)     |
| 7. | <b>Stor straight</b>  | 4 terninger i rækkefølge (fx 1-2-3-4 eller 3-4-5-6) |
| 8. | <b>Chancen</b>        | Vilkårlig sum af alle terninger.                    |

★ **Ekstra kast-kort** Ligesom Chancen, men spilleren der vinder dette kort må kaste 4 gange ved denne tur. Læg kortene tilbage på bordet og læg derefter dine terninger.

#### (B) BONUSKORT

Du kan spille dette spil med eller uden bonuskort 🎲. Bonuskort giver mulighed for at bruge ny taktik og vinde flere point. Ved spillets begyndelse; bland bonuskortene og læg 4 af dem med billedsiden opad på bordet, lidt til siden. Resten af bonuskortene bruges ikke.

Ved spillets afslutning deles bonuskort ud ifølge nedenstående. Hvis det står lige, får ingen bonuskort.

Spilleren med det højest kombinerede antal point på alle kort vinder spillet.

- Færrest Dicetto kort:** Spilleren med færrest kort med Dicetto logo, vinder dette kort og får 3 point.
- Flest Dicetto kort:** Spilleren med flest Dicetto kort med Dicetto logo vinder dette kort og får 3 point.
- Færrest kort:** Spilleren med færrest kort vinder dette kort og får 4 point.
- Flest kort:** Spilleren med flest kort vinder dette kort og får 3 point.
- Flest Straight kort:** Spilleren med flest lille og stor straight kort vinder dette kort og får 3 point.
- Flest Chancen kort:** Spilleren med flest Chancen kort vinder dette kort og får 3 point.
- Færrest Point kort:** Spilleren som har fået færrest point med terningkort vinder dette kort og får 5 point.
- Flest 1-6 kort:** Spilleren med flest terningkort fra 1 til 6 vinder dette kort og får 3 point.

#### MARKMÍÐ

Kastið teningunum og reynið að fá mest af stigum.

#### UPPSETNING

- Látið hvern leikmann fá fjóra teninga í sama lit.
- Skiptið spilunum í bunka eftir lit.
- Stokkið teningasplin 🎲 og látið 4 þeirra niður á borðið og látið þau snúa upp. Setjið aukakastspilið við hlíðina á þeim.
- Elsti leikmaðurinn byrjar.

#### ÞEGAR ÞIÐ EIGIÐ LEIK:

Leikmenn sleppa fyrsta þrepinu í fyrstu umferðinni sinni.

- Hefjið umferðina ykkar með því að taka öll spil af borðinu sem hafa teningana ykkar á þeim úr síðustu umferð. Takið teningana ykkar aftur og látið spilin fyrir framan ykkur. Látið spilin sem þið unnuð á borðið svo að allir geti séð þau. Látið ný spil úr teningaspilastokknum í staðinn fyrir þau sem þið tókuð.
- Kastið teningunum ykkar. Þið megið kasta þrisvar sinnum og þið megið velja hvaða teningum þið kastið aftur. Markmiðið er að fá teningasamsetningu sem passar við eitt eða fleiri spil á borðinu.
- Setjið teningana ykkar ofan á spilin sem þið viljið vinna. Teningarnir sem þið látið niður verða að passa við spilasamsetninguna.

**Ef annar leikmaður er með teningana sína á spilinu sem þið viljið vinna, fylgið þá eftirfarandi reglum:**

- Ef ykkar samsetning er betri, þá megið þið taka hina teningana af spiliinu og skila þeim til eigandans. Látið ykkar eigin teninga á spilið í staðinn! Leggið saman tölurnar á teningunum til að bera samsetningarnar saman.
- Ef samsetningin þín er jöfn teningunum sem eru þegar ofan á spilunum þá verðið þið að sigra hinn leikmanninn í teningaslag til að geta látið teningana ykkar ofan á spilið (sjá teningaslagur).

- Geymið ónotaða teninga.
- Umferðir ganga réttssælis til næsta spilara.

#### TENINGASLAGUR

- Báðir leikmenn kasta einum tening. Kastið aftur ef það verður jafntefli.
- pilarinn sem fær hæstu töluna sigrar og má skilja teningana sína eftir á spilinu. Sá sem tapaði verður að taka teningana sína til baka. Sá sem tapaði getur ekki látið teningana sem þeir voru að missa á önnur spil í sömu umferð.

#### LEIKSLOK

Leikumum lýkur þegar einn spilari vinnur tíunda spilið sitt (þið getið samþykkt að vinna færri ef þið viljið að spilið sé styttra). Spil sem eru ennþá með teninga ofan á sér fara líka til spilaranna samkvæmt reglunum. Aukakastspilið gefur engin stig.

Teljið stigin. Leikmaðurinn með flest stig er sigurvegarinn!

#### (A) SAMSETNINGARNAR

Það má ekki láta teninga ofan á spil sem er ekki hluti af samsetningunni. Athugið hornin á spilunum til að sjá hversu mörg stig þau gefa.

- |    |                    |  |
|----|--------------------|--|
| 1. | <b>1-6</b>         | Hvaða fjöldi teninga sem er með sömu tölu.             |
| 2. | <b>Par:</b>        | Tveir teningar með sömu tölu.                          |
| 3. | <b>2 þör:</b>      | Tveir teningar með sömu tölu, tvisvar.                 |
| 4. | <b>3 eins:</b>     | Þrír teningar með sömu tölu.                           |
| 5. | <b>4 eins:</b>     | Fjórir teningar með sömu tölu. Má líka nota sem 2 þör. |
| 6. | <b>Lítill röð:</b> | 3 teningar í röð (t.d. 1-2-3 eða 3-4-5)                |
| 7. | <b>Stór röð:</b>   | 4 teningar í röð (t.d. 1-2-3-4 eða 3-4-5-6)            |
| 8. | <b>Áhætta:</b>     | Hvaða fjöldi teninga sem er.                           |

★ **Aukakastsspil:** Alev og áhætta, nema að spilarinn sem eignast þetta spil má kasta 4 sinnum í þessari umferð! Látið spilið aftur á borðið og látið svo teningana ykkar niður.

#### (B) BÓNUSSPIL

Þið getið leikið með eða án bónusspila 🎲. Bónusspil gera ykkur kleift að nota nýjar aðferðir og vinna ykkur inn fleiri stig. Stokkið bónusspilin í upphafi leiks og látið 4 þeirra niður á borðið og látið þau snúa upp, aðeins til hlíðar. Þið þurfið ekki að nota hin bónusspilin.



Í leikslok skuluð þið afhenda bónusspil samkvæmt leiðbeiningunum. Ef það verður jafntefli fær enginn spilið. Spilarinn með hæstu samsettu stigin af öllum spilunum er sigurvegarinn.

## DOEL VAN HET SPEL

Gooi met de dobbelsteen en scoor zoveel mogelijk punten.



## HET SPEL OPZETTEN

- Geef elke speler vier dobbelstenen van dezelfde kleur.
- Maak stapels van de kaartjes, gesorteerd op kleur.
- Schud de dobbelsteenkaarten  en leg er vier op tafel met de voorzijde naar boven. Leg de extra-worpkart  ernaast.
- De oudste speler mag beginnen.

## ALS JE AAN DE BEURT BENT:

Bij je eerste beurt sla je de eerste stap over.

1. Aan het begin van je beurt pak je alle kaarten van de tafel waar de dobbelstenen van je vorige beurt op liggen. Pak je dobbelstenen terug en leg de kaarten voor je neer. Leg de kaarten die je hebt gewonnen op tafel, zodat iedereen ze kan zien. Vervang alle kaarten die je hebt gepakt door nieuwe dobbelsteenkaarten van de stapel.
2. Gooi met de dobbelstenen. Je mag drie keer gooien, en je mag zelf kiezen welke dobbelstenen je nog een keer wilt gooien. Probeer een combinatie te krijgen die overeenkomt met een of meer kaarten op tafel.
3. Leg de dobbelstenen bovenop de kaarten die je wilt winnen. De dobbelstenen die je neerlegt moeten samen de combinatie voor die kaart vormen.

**Als er op de kaart die je probeert de winnen dobbelstenen van een andere speler liggen, doe je het volgende:**

- a. Als jouw combinatie beter is, mag je de andere dobbelstenen weghalen en teruggeven aan de andere speler. Nu mag je jouw dobbelstenen erop leggen! Om combinaties te vergelijken, tel je het aantal ogen op de dobbelstenen bij elkaar op.
  - b. Als jouw combinatie hetzelfde is als de dobbelstenen die al op de kaart liggen, mag je de andere speler verslaan in een Doblsteenduel, zodat je daarna jouw dobbelstenen op de kaart met de andere (zie Doblsteenduel).
4. Niet-gebruikte dobbelstenen mag je houden.
  5. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt, met de klok mee.

## DOBBELSTEENDUEL

1. Beide spelers gooien één dobbelsteen. Bij een gelijkspel gooi je nog een keer.
2. Wie het hoogste gooit wint en mag zijn dobbelstenen op de kaart laten liggen. De verliezer krijgt zijn dobbelstenen terug. De verliezer mag die dobbelstenen niet in dezelfde beurt weer op andere kaarten leggen.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een van de spelers zijn tiende kaart verzamelt (als je korter wilt spelen, kun je ook een ander aantal afspreken). Alle kaarten waar op dat moment nog dobbelstenen op liggen, gaan volgens de regels ook nog naar de betreffende spelers toe.

De extra-worpkart is geen punten waard.

Tel de scores bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint!

## [A] DE COMBINATIES OP DE DOBBELSTEENKAARTEN

Je kunt geen dobbelstenen op een kaart leggen die niet bij de combinatie passen. Zie de hoeken van de kaarten voor het aantal punten dat ze waard zijn.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1. <b>1-6</b>           | Een willekeurig aantal dobbelstenen met dat aantal ogen erop.                     |
| 2. <b>Paar</b>          | Twee dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen.                                      |
| 3. <b>2 paar</b>        | Twee keer twee dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen.                            |
| 4. <b>3 of a kind</b>   | Drie dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen.                                      |
| 5. <b>4 of a kind</b>   | Vier dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen. Kan ook worden gebruikt voor 2 paar. |
| 6. <b>Kleine straat</b> | 3 dobbelstenen op volgorde (bijv. 1-2-3 of 3-4-5).                                |
| 7. <b>Grote straat</b>  | 4 dobbelstenen op volgorde (bijv. 1-2-3-4 of 3-4-5-6).                            |
| 8. <b>Chance</b>        | Een willekeurig aantal dobbelstenen met een willekeurig aantal ogen.              |

★ **Extra-worpkart** Net zoals chance, maar de speler die deze kaart wint mag deze beurt vier keer gooien! Leg de kaart weer op tafel en leg daarna je dobbelstenen neer.

## [B] BONUSKAARTEN

Je kunt het spel met of zonder bonuskaarten  spelen. Met bonuskaarten kun je nieuwe tactieken gebruiken en meer punten verdienen. Schud de bonuskaarten aan het begin van het spel door elkaar en leg er vier op tafel met de voorzijde naar boven, iets aan de zijkant. De rest van de bonuskaarten heb je niet nodig.

Aan het einde van het spel deel je de bonuskaarten uit aan de speler die daar recht op heeft. Bij een gelijkspel krijgt niemand de kaart. De speler met het hoogste punten totaal van al zijn kaarten wint het spel.



1. **Minste aantal Diccetto's**: de speler met de minste kaarten met het Diccetto-logo wint deze kaart en krijgt drie punten.
2. **Meeste aantal Diccetto's**: de speler met de meeste kaarten met het Diccetto-logo wint deze kaart en krijgt drie punten.
3. **Minste aantal kaarten**: de speler met de minste kaarten wint deze kaart en krijgt vier punten.
4. **Meeste aantal kaarten**: de speler met de meeste kaarten wint deze kaart en krijgt drie punten.
5. **Meeste aantal straten**: de speler met de meeste kleine- en grotestraatkaarten wint deze kaart en krijgt drie punten.
6. **Meeste aantal chances**: de speler met de meeste chancekaarten wint deze kaart en krijgt drie punten.
7. **Minste aantal punten**: de speler die met dobbelsteenkaarten het minste aantal punten heeft verzameld wint deze kaart en krijgt vijf punten.
8. **Meeste 1-6-kaarten**: de speler met de meeste kaarten met 1 tot 6 ogen erop wint deze kaart en krijgt drie punten.

## BUT DU JEU

Lancez les dés et essayez de gagner un maximum de points.



## MISE EN PLACE

- Donnez quatre dés d'une même couleur à chaque joueur.
- Séparez les cartes en pioches différentes en fonction de leur couleur.
- Mélangez les cartes « Dés »  puis placez-en 4 face visible sur la table. Placez la carte « Relance »  à côté.
- Le joueur le plus âgé commence.

## COMMENT JOUER ? PENDANT VOTRE TOUR :

Les joueurs sautent l'étape n°1 lors de leur premier tour.

1. Au début de votre tour, prenez les cartes sur lesquelles se trouvent vos dés, placés lors de votre tour précédent. Récupérez vos dés et placez ces cartes devant vous face visible de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Remplacez les cartes que vous avez gagnées par de nouvelles, prises sur le dessus de la pioche des cartes « Dés ».
  2. Lancez vos dés. Vous pouvez les lancer jusqu'à trois fois et vous choisissez quels dés vous relancez. Vous essayez de réaliser des combinaisons de dés correspondant à une ou plusieurs des cartes présentes sur la table.
  3. Après avoir lancé vos dés, placez-les sur la ou les carte(s) que vous voulez gagner. Les dés doivent correspondre à la combinaison indiquée sur la carte.
- Si les dés d'un autre joueur sont déjà posés sur une carte que vous essayez de gagner, suivez ces instructions :**
- a. si votre combinaison est meilleure, enlevez les dés de l'autre joueur et rendez-les-lui. Placez vos dés sur la carte à la place ! La valeur d'une combinaison est égale à la somme des dés qui la composent.
  - b. si votre combinaison est d'une valeur identique, vous devez battre l'autre joueur dans un Duel de dés pour pouvoir placer vos dés sur la carte (voir Duel de dés).
4. Gardez les dés que vous n'avez pas utilisés.
  5. C'est au joueur suivant de jouer. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DUEL DE DÉS

1. Les deux joueurs lance un dé. En cas d'égalité, ils relancent.
2. Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé l'emporte et place/laisse ses dés sur la carte. Le perdant reprend ses dés ; si c'est lui qui joue, il ne peut pas les placer sur d'autres cartes ce tour-ci.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur gagne sa 10e carte (pour des parties plus courtes, vous pouvez aussi convenir d'un autre nombre de cartes à atteindre). Toutes les cartes sur lesquelles sont encore placées des dés à ce moment sont gagnées par les joueurs correspondants. La carte « Relance » ne rapporte aucun point.

Chaque joueur additionne les points de ses cartes « Dés ». Celui qui obtient le plus grand total remporte la partie !

## [A] LES COMBINAISONS SUR LES CARTES « DÉS »

Un dé qui ne fait pas partie d'une combinaison n'est pas placé sur la carte correspondante. La valeur de chaque carte est indiquée dans les coins de celle-ci.

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 1. <b>de 1 à 6</b>     | N'importe quel nombre de dés avec le chiffre indiqué.                         |
| 2. <b>Paire</b>        | 2 dés avec le même chiffre.   |
| 3. <b>Deux paires</b>  | 2 fois 2 dés avec le même chiffre.  |
| 4. <b>Brelan</b>       | 3 dés avec le même chiffre.   |
| 5. <b>Carré</b>        | 4 dés avec le même chiffre. Peut également être utilisé pour « Deux paires ». |
| 6. <b>Petite suite</b> | 3 dés avec des chiffres consécutifs (ex <span> </span> : 1-2-3 ou 3-4-5)      |
| 7. <b>Grande suite</b> | 4 dés avec des chiffres consécutifs (ex <span> </span> : 1-2-3-4 ou 3-4-5-6)  |
| 8. <b>Chance</b>       | Pas de combinaison requise.   |

★ **Carte « Relance »** Comme Chance, mais un joueur qui gagne cette carte peut lancer ses dés quatre fois pendant son prochain tour ! Il repose la carte « Relance » sur la table puis place ses dés.

## [B] CARTES « BONUS »

Vous pouvez jouer avec ou sans les cartes « Bonus »  . Ces cartes vous permettent d'utiliser de nouvelles tactiques et de gagner plus de points. Au début de la partie, mélangez les cartes « Bonus » et placez-en 4 face visible sur la table. Les autres cartes « Bonus » ne seront pas utilisées.

À la fin de la partie, donnez les cartes « Bonus » aux joueurs qui remplissent les conditions indiquées. En cas d'égalité, personne ne gagne la carte. Les points donnés par les cartes « Bonus » s'ajoutent à ceux des cartes « Dés » lors du calcul des scores.



1. **Le moins de cartes Diccetto** : le joueur possédant le moins de cartes avec le logo Diccetto gagne cette carte et reçoit 3 points.
2. **Le plus de cartes Diccetto** : le joueur possédant le plus de cartes avec le logo Diccetto gagne cette carte et reçoit 3 points.
3. **Le moins de cartes** : le joueur possédant le moins de cartes gagne cette carte et reçoit 4 points.
4. **Le plus de cartes** : le joueur possédant le plus de cartes gagne cette carte et reçoit 3 points.
5. **Le plus de cartes Suite** : le joueur possédant le plus de cartes « Petite suite » et « Grande suite » gagne cette carte et reçoit 3 points.
6. **Le plus de cartes Chance** : le joueur possédant le plus de cartes « Chance » gagne cette carte et reçoit 3 points.
7. **Le moins de points** : le joueur qui totalise le moins de points avec ses cartes « Dés » gagne cette carte et reçoit 5 points.
8. **Le plus de cartes « de 1 à 6 »** : le joueur possédant le plus de cartes numérotées de 1 à 6 gagne cette carte et reçoit 3 points

## AIM OF THE GAME

Roll the dice and try to score the highest amount of points.



## SETUP

- Give each player four dice of the same colour.
- Separate the different cards into piles according to colour.
- Shuffle the Dice Cards  and deal 4 of them face up on the table. Place the Extra Roll Card  next to them.
- The oldest player starts.

## ON YOUR TURN:

Players skip the first step on their first round.

1. To begin your turn, collect all cards from the table that have your dice from your previous turn on them. Take your dice back and place the cards in front of you. Place the cards you won on the table so that everyone can see them. Replace any collected cards with new ones from the Dice Card deck.
2. Roll your dice. You can roll three times and you can freely choose which dice to re-roll. You try to achieve a dice combination that matches one or more of the cards on the table.
3. Place your dice on top of the cards you want to win. The dice you place must match the given combination of the card.

**If there are another player's dice on the card you try to win, follow these instructions:**

- a. If your combination is better, you get to remove the other dice and return them to the other player. Place your own dice on the card instead! To compare combinations add together the numbers of the dice.
- b. If your combination is equal to the dice already on the card you have to beat the other player in a Dice Battle to be able to place your dice on the card (see Dice Battle).

4. Keep any unused dice.
5. The turn then goes clockwise to the next player.

## DICE BATTLE

1. Both players roll one die. In case of a tie re-roll.
2. The player who rolled the highest number wins and can leave their dice on the card. The loser has to take back their dice. The loser cannot place the dice they just lost on other cards during the same turn.

## END OF THE GAME

The game ends when one player collects their 10th card (you can also agree to play to any other number of cards if you want a shorter game). Any cards that still have dice on them at this point also go to the players according to the rules.

The Extra Roll Card is not worth any points.

Count the scores. The player with the highest score wins!

## [A] THE COMBINATIONS ON THE DICE CARDS

Any dice that do not belong to the combination cannot be placed on the card. See the corners of the cards for the amount of points they are worth.

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| 1. <b>1-6</b>            | Any number of dice showing the same number.                      |
| 2. <b>Pair</b>           | Two dice showing the same number.                                |
| 3. <b>2 Pairs</b>        | Two dice showing the same number, twice.                         |
| 4. <b>3 of a kind</b>    | Three dice showing the same number.                              |
| 5. <b>4 of a kind</b>    | Four dice showing the same number. Can also be used for 2 Pairs. |
| 6. <b>Small straight</b> | 3 sequential dice (e.g. 1-2-3 or 3-4-5)                          |
| 7. <b>Large straight</b> | 4 sequential dice (e.g. 1-2-3-4 or 3-4-5-6)                      |
| 8. <b>Chance</b>         | Any number of any dice.  |

★ **Extra Roll Card** Just like Chance, but the player who wins this card gets to roll 4 times this turn! Return the card to the table and then place your dice.

## [B] BONUS CARDS

You can play the game with or without Bonus cards  . Bonus cards allow you to use new tactics and earn more points. In the beginning of the game, shuffle the Bonus Cards and deal 4 of them face up on the table, a little to the side. The rest of the Bonus Cards are not needed.

At the end of the game deal out the Bonus Cards according to the specifications. In case of a tie no one gets the card. The player with the highest combined amount of points from all cards wins the game.



1. **Least Diccettos card**: the player with the least cards marked with the Diccetto logo wins this card and receives 3 points.
2. **Most Diccettos card**: the player with the most cards marked with the Diccetto logo wins this card and receives 3 points.
3. **Least Cards card**: the player with the least cards wins this card and receives 4 points.
4. **Most Cards card**: the player with the most cards wins this card and receives 3 points.
5. **Most Straights card**: the player with the most Small and Large straight cards wins this card and receives 3 points.
6. **Most Chances card**: the player with the most Chance cards wins this card and receives 3 points.
7. **Least Points cards**: the players who has collected the least points with Dice Cards wins this card and receives 5 points.
8. **Most 1-6 cards**: the player who has collected the most cards with dice numbered from 1 to 6 wins this card and receives 3 points.

## CEL GRY

Zdobycie jak największej liczby punktów, rzucając kośćmi tak, aby uzyskać jak najwartościowsze układy.



## PRZYGOTOWANIE GRY

- Wręczyć każdemu z graczy po 4 kości tego samego koloru.
- Karty posegregować według koloru w oddzielne stosy.
- Potasować karty układów  i położyć 4 z nich na stole tak, aby było widać, co przedstawiają. Obok nich położyć kartę dodatkowego rzutu .
- Karty premii odłożyć na bok. Będą potrzebne w rozgrywkach zaawansowanych.
- Zaczyna najstarszy z graczy.

## W SWOJEJ KOLEJCE:

Pierwszy z poniższych punktów nie ma zastosowania w pierwszej rundzie, więc całą rozgrywkę zaczyna się od punktu drugiego.

1. Gracz zbiera ze stołu wszystkie karty, na których stają jego kości (w rundzie poprzedniej mogły być one usunięte przez innych zawodników). Zdobytę karty kładzie się na stole tak, aby były widoczne dla innych. Z talii kart układów ciągnię się tyle kart, aby na środku stołu zawsze było ich 4.
  2. Gracz może rzucić kośćmi jeden, dwa lub trzy razy. Można wybrać, którymi kośćmi rzucić ponownie, a które pozostawić. Celem jest uzyskanie kombinacji z jednej lub z kilku kart leżących na stole.
  3. Wybrane kości zawodnik kładzie na karcie (kartach), którą chce zdobyć. Muszą one spełniać warunek na niej określony. Kości, które nie pasują do kombinacji nie można położyć na karcie.
- Jeśli na karcie znajdują się już kości innego gracza, to sprawdzamy czy układ jest bardziej wartościowy.**
- a. W przypadku bardziej wartościowej kombinacji, usuwa się kości przeciwnika zwracając mu je i stawiając swoje na zwolnionym miejscu. Aby porównać kombinację, należy zsumować liczbę oczek na kościach.
  - b. Jeśli kombinacje są równe, należy wykonać dogrywkę (zob. dogrywka), aby sprawdzić czyje kości pozostawić.
4. Nieużywane kości należy zachować do dalszej rozgrywki.
  5. Kolejka przechodzi w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara na następnego gracza.

## DOGRYWKA

1. Obaj gracze rzucają jedną kością. W przypadku remisu rzucają ponownie.
2. Zwycięzca, czyli zawodnik, który więcej wyrzucił, zostawia swoje kości na karcie. Przegrany musi je usunąć i nie może w tej kolejce używać (kłaść na kartach) kości, które właśnie stracił.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca, gdy któryś z zawodników zdobędzie dziesiątą kartę (można ustalić inną ich liczbę). W tym momencie wszyscy gracze, których kości znajdują się na kartach układów, otrzymują je w normalny sposób. Karcie dodatkowego rzutu nie przysługuje żadna wartość punktowa. Po podliczeniu punktów ogłasza się zwycięzcę, którym zostaje gracz z największą ich liczbą.

## [A] KARTY UKŁADÓW

Wartość punktową kart zapisano w ich rogach.

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. <b>1-6</b>        | Każda liczba kości pokazujących tyle oczek (1-6).   |
| 2. <b>Para</b>       | Dwie kości pokazujące tę samą liczbę.   |
| 3. <b>2 pary</b>     | Dwie pary kości pokazujące tę samą liczbę (np. 2-2-6-6)   |
| 4. <b>Trojka</b>     | Trzy kości pokazujące tę samą liczbę.   |
| 5. <b>Czwórka</b>    | Cztery kości pokazujące tę samą liczbę. Kombinacja ta może być także wykorzystana jako dwie pary. |
| 6. <b>Mały strit</b> | 3 następujące po sobie liczby (np. 1-2-3 lub 3-4-5)   |
| 7. <b>Duży strit</b> | 4 następujące po sobie liczby (np. 1-2-3-4 lub 3-4-5-6)   |
| 8. <b>Szansa</b>     | Dowolne liczby na kościach.   |

★ **Karta dodatkowego-rzutu** Działa jak szansa, jednak gracz, który wygra tę kartę w kolejnej rundzie ma do wykorzystania 4 rzuty kośćmi! Zanim zaczniesz rzucać, oddaję kartę na stół.

## [B] KARTY PREMIII

Dla starszych i zaawansowanych graczy można użyć kart premii  . Dzięki nim, otwierają się możliwości wykorzystania nowych rodzajów taktyki i zarobienia dodatkowych punktów.

Na początku rozgrywki należy potasować karty premii, a następnie 4 z nich położyć z boku na stole tak, aby widoczny był ich opis. Pozostałe karty premii nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Na zakończenie gry należy oddać karty premii graczom, którzy spełnili warunki ich otrzymania. W przypadku jeśli karta przysługuje więcej niż jednemu graczowi, nikt jej nie otrzymuje. Grę wygrywa zawodnik z największą łączną liczbą punktów ze wszystkich kart (układów i premii).

1. **Najmniej kart Diccetto**: Zdobywa ją gracz z najmniejszą liczbą kart oznaczonych znakiem Diccetto i otrzymuje 3 punkty.
2. **Najwięcej kart Diccetto**: Zdobywa ją gracz z największą liczbą kart oznaczonych znakiem Diccetto i otrzymuje 3 punkty.
3. **Najmniej kart układów**: Zdobywa ją gracz z najmniejszą liczbą kart układów i otrzymuje 4 punkty .
4. **Najwięcej kart układów**: Zdobywa ją gracz z największą liczbą kart układów i otrzymuje 4 punkty.
5. **Najwięcej kart ze stritem**: Zdobywa ją gracz z największą liczbą małych i dużych stritów i otrzymuje 3 punkty.
6. **Najwięcej kart z szansą**: Zdobywa ją gracz z największą liczbą kart z szansą i otrzymuje 3 punkty.
7. **Najmniej punktów z kart**: Zdobywa ją gracz, który zebrał najmniej punktów z kart i otrzymuje 5 punktów.
8. **Najwięcej kart 1-6**: Zdobywa ją gracz, który zebrał najwięcej kart z kości ponumerowanych od 1 do 6 i otrzymuje 3 punkty.

# DICETTO

Säännöt  
Regler  
Reglur  
Spelregels  
Règle de jeu  
Rules  
Zasady gry