



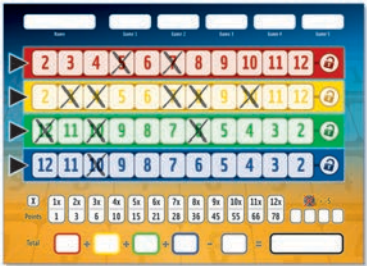
Klassisch einfach – einfach klasse!

Spieler: 2-4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Jeder Spieler versucht, auf seinem Tableau möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zahlen ankreuzen

Im Spielverlauf müssen die Zahlen in jeder der vier Farbreihen grundsätzlich **von links nach rechts** angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen – es ist erlaubt, dass man Zahlen auslässt (auch mehrere auf einmal). Ausgelassene Zahlen dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.
Hinweis: Wer möchte, kann ausgelassene Zahlen mit einem kleinen waagerechten Strich durchstreichen, damit sie nicht versehentlich nachträglich angekreuzt werden.



Beispiel: In der roten Reihe wurde zuerst die 5 und später die 7 angekreuzt. Die rote 2, 3, 4 und 6 dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.
In der gelben Reihe kann nur noch die 11 und die 12 angekreuzt werden.
In der grünen Reihe muss rechts von der 6 weitergemacht werden.
In der blauen Reihe muss rechts von der 10 weitergemacht werden.

Spielablauf

Jeder bekommt ein Tableau und einen Filzstift. Der Schachteldeckel kommt in die Tischmitte. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt mit allen sechs Würfeln in den Schachteldeckel hinein. Nun werden die beiden folgenden Aktionen nacheinander ausgeführt, zuerst die 1. Aktion, danach die 2. Aktion.

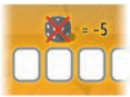


- Der aktive Spieler zählt die Augen der beiden weißen Würfel zusammen und sagt die Summe laut und deutlich an. Jeder Spieler darf nun (muss aber nicht!) die angesagte Zahl in einer beliebigen Farbreihe seiner Wahl ankreuzen.
Beispiel: Max ist aktiver Spieler. Die beiden weißen Würfel zeigen eine 4 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „fünf“ an. Emma kreuzt auf ihrem Tableau die gelbe 5 an. Max kreuzt die rote 5 an. Laura und Linus möchten nichts ankreuzen.



- Der aktive Spieler (aber nicht die Anderen!) darf nun (muss aber nicht) genau einen weißen Würfel mit genau einem beliebigen Farbwürfel seiner Wahl kombinieren und die Summe in der entsprechenden Farbreihe ankreuzen.
Beispiel: Max kombiniert die weisse 4 mit der blauen 6 und kreuzt in der blauen Reihe die Zahl 10 an.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler weder in der 1. Aktion noch in der 2. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er einen Fehlwurf ankreuzen. Die nicht aktiven Spieler müssen keinen Fehlwurf markieren, egal ob sie etwas angekreuzt haben oder nicht.



Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. Er nimmt alle sechs Würfel und würfelt in den Schachteldeckel hinein. Anschliessend werden die beiden Aktionen nacheinanderausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschliessen

Möchte ein Spieler die Zahl ganz rechts in einer Farbreihe ankreuzen (rote 12, gelbe 12, grüne 2, blaue 2), dann muss er vorher mindestens fünf Kreuze in dieser Farbreihe gemacht haben. Kreuzt er schliesslich die Zahl ganz rechts an, dann kreuzt er zusätzlich noch das Feld direkt daneben mit dem Schloss an – dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun für alle Spieler abgeschlossen und es kann in dieser Farbe in den folgenden Runden nichts mehr angekreuzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird sofort aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.



Beispiel: Laura kreuzt die grüne 2 und zusätzlich das Schloss an. Der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Beachte: Kreuzt ein Spieler die Zahl ganz rechts an, dann muss er dies laut und deutlich ansagen, damit alle Spieler wissen, dass diese Farbreihe nun abgeschlossen wird. Falls das Abschliessen der Reihe während der 1. Aktion geschieht, können gegebenenfalls nämlich gleichzeitig auch andere Spieler diese Reihe noch abschliessen und ebenfalls das Schloss ankreuzen. Hat ein Spieler bisher weniger als fünf Kreuze in der Farbreihe, dann darf er das Feld ganz rechts auf keinen Fall ankreuzen, auch wenn die Reihe von einem anderen Spieler abgeschlossen wird.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf angekreuzt hat. Ausserdem endet das Spiel sofort, wenn (egal von welchen Spielern) zwei Reihen abgeschlossen und somit zwei Farbwürfel entfernt wurden.

Hinweis: Es kann (während der 1. Aktion) passieren, dass gleichzeitig mit der zweiten Reihe auch eine dritte Reihe abgeschlossen wird.

Beispiel: Die grüne Reihe wurde bereits abgeschlossen. Nun würfelt Emma mit den weissen Würfeln zwei 6en und sagt „zwölf“ an. Max kreuzt die rote 12 an und schliesst die rote Reihe ab. Gleichzeitig kreuzt Linus die gelbe 12 an und schliesst die gelbe Reihe ab.

Wertung

Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte (=Points) es für wie viele Kreuze innerhalb einer Reihe gibt. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Nun trägt jeder Spieler die Punkte für seine vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe unten auf dem Zettel in die entsprechenden Felder ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.



Beispiel: In Rot hat Laura 4 Kreuze, das gibt 10 Punkte, in Gelb drei Kreuze (= 6 Punkte), in Grün 7 Kreuze (= 28 Punkte) und in Blau 8 Kreuze (= 36 Punkte). Für ihre beiden Fehlwürfe bekommt Laura 10 Minuspunkte. Lauras Gesamtergebnis lautet somit 70 Punkte.

Wer möchte, kann gleich mehrere Partien nacheinander spielen. Das Ergebnis der einzelnen Parteien wird oben rechts auf dem Tableau eingetragen. Hier ist Platz für maximal fünf Partien.
Achtung: Die Schreibtafeln nur mit trocken abwischbaren Stiften beschreiben!





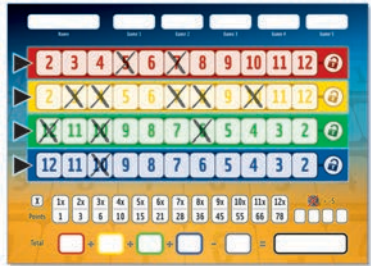
Very simple – and simply great!

Players: 2 to 4 people
Age: from 8 upwards
Game lasts: approx. 15 mins.

Each player tries to mark with a cross, on his card, as many numbers in the four colour-rows as possible. The player gets more points the more crosses he has in one colour-row. Whoever has the most points, in total, at the end wins.

Crossing numbers

It is a basic rule that, in the course of the game, the numbers must be crossed out from left to right in each of the four colour-rows. But you do not have to begin with the number farthest on the left. You are allowed to leave out numbers (even several at once). Numbers that have been left out may not, however, be crossed out afterward.
Note: If one wishes, one can cross through those numbers that one has left out with (instead of a cross) a small horizontal line, so that they are not crossed out later by accident.



Example:
In the red row first the 5 and then the 7 were crossed out. The red 2, 3, 4 and 6 may therefore no longer be crossed out.
In the yellow row only the 11 and the 12 may still be crossed out.
In the green row the player has to proceed rightward from the 6.
In the blue row he has to proceed rightward from the 10.

The way the game is played

Each player gets a card and something to write with. Put the lid of the box in the middle of the table. Lots are drawn to decide which player first takes on the role of “active player”. The active player throws with all six dice into the lid of the box. The following two actions are now carried out one after the other: first the first action and only then the second one.

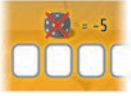


- The active player adds the pips of the two white dice together and says aloud, and in a clear voice, the sum that thereby results. Each player may then (but is not obliged to!) cross out the number that the active player has spoken out in any colour-row of his choosing.
Example: Max is the active player. The two white dice show a 4 and a 1. Max says, loudly and clearly, “five”. Emma crosses out, on her card, the yellow 5. Max crosses out the red 5. Laura and Linus prefer not to cross out any number.



- The active player (but not the others!) may then (but is not obliged to!) add together the pips shown on just one white dice together with the pips shown on just one coloured dice of his choosing and cross out the number corresponding to this sum in the colour-row corresponding to the colour of the dice chosen.
Example: Max adds together the white 4 with the blue 6 and crosses out, in the blue colour-row, the number 10.

Very important: If the active player crosses out a number neither in the first nor in the second action, he must make a cross in the column “Misthrows”. The non-active players do not need to mark a misthrow, regardless of whether they have chosen to cross out a number or not.



Now the next player clockwise becomes the new active player. He takes all six dice and throws into the lid of the box. Then the two actions described above are carried out, one after the other, and the game goes on in this way.

Finishing a row

If a player wishes to cross out the number at the extreme right end of a colour-row (red 12, yellow 12, green 2, blue 2) he must first have made at least five crosses in the colour-row in question. If he makes a cross on the number on the extreme right, then he should also make a cross on the field directly next to it which shows a lock symbol. This latter cross will also be counted in the final calculation of total crosses! This colour-row is now finished and closed off for all the players and no more crosses can be made in this colour in any of the subsequent rounds. The dice of the colour corresponding to it is immediately removed from the game and is no longer needed.



Example: Laura crosses out the green 2 and, after it, the lock symbol. The green dice is removed from the game.

Please note: If a player crosses out the number at the extreme right end of a colour-row, then he must announce this loudly and clearly, so that the other players know that this colour-row is now out of the game. If the closing-off of a row occurs during the first action, it is possible that other players may, at the same time, also conclude and close off the same colour-row and cross out the lock symbol at the end of it. But if a particular player has hitherto made less than five crosses in the colour-row in question, he shall not have the right to make a cross in the extreme-right field, even if the row has been closed off by another player.

End of the game

The game ends immediately as soon as someone has marked his fourth misthrow. It also ends immediately as soon as two colour-rows have been completed and closed off (regardless by which players) and dice of two colours have consequently been removed from the game.

Note: It may occur (during the first action) that a third row is closed off simultaneously with the second row.

Example: The green row was already closed off. Emma now throws two 6's with the white dice and says “twelve”. Max crosses out the red 12 and thus finishes the red row. At the same time Linus crosses out the yellow 12 and finishes the yellow row.

Scoring

Beneath each of the four colour-rows there is indicated how many points are awarded for how many crosses within each row. Every misthrow means five minus-points. Each player enters his points for his four colour-rows and the minus-points for his misthrows in the appropriate fields at the bottom of the card. The player with the highest total result is the winner.



Example: In red, Laura has 4 crosses, which gives her 10 points; in yellow, she has 3 (= 6 points); in green 7 (= 28 points); and in blue 8 (= 36 points). For her two misthrows she must subtract 10 minus-points. This means that Laura's total result is 70 points.

If you want, you can play in a row several games. The result of each player is top right entered on the tablet. Here is space for a maximum of 5 games.
Attention: describe the tablets only with dry to wipe pens.



