



Plus/Minus: Würfelt der Spieler ein «Tutto», erhält er 1000 Punkte und dem führenden Spieler werden 1000 Punkte abgezogen. Die erwürfelten Punkte werden nicht berücksichtigt.

Sonderfälle: Führen mehrere Spieler (dieselbe Punktzahl), bekommt jeder von ihnen 1000 Punkte abgezogen. Der würfelnde Spieler erhält aber trotzdem nur 1000 Punkte gutgeschrieben.

Deckt der führende Spieler selbst die «Plus/Minus»-Karte auf, muss er sich natürlich keine Punkte abziehen. Er setzt aus, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Strasse: Der Spieler muss versuchen, eine Strasse ■■■■■■ zu würfeln. Er muss nach jedem Wurf mindestens einen Würfel heraus legen. Hat er die Strasse geschafft, erhält er dafür 2000 Punkte, anderenfalls bekommt er keinen Punkt, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ein Strasse gilt als «Tutto». Der Spieler darf also weitermachen.



Kleeblatt: Der Spieler muss versuchen, in diesem Zug zweimal «Tutto» zu würfeln. Schafft er es, ist das Spiel sofort beendet, und er ist der Gewinner – unabhängig vom Punktestand! Schafft er es nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein ausführliches Beispiel:

Ein Spieler deckt die Karte «600 Bonus» auf und würfelt ■■■■■■. Er legt die ■ heraus und würfelt mit den verbleibenden Würfeln erneut. Es fallen die Zahlen ■■■■■■. Er legt ■■■■ (200) heraus. Wenn er jetzt aufhört bekommt er $100 + 200 = 300$ Punkte aufgeschrieben. Da er aber mit dem Bonus liebäugelt, macht er weiter und wirft die zwei verbliebenen Würfel. Er hat Glück, es fällt ■■■ (100 + 50). Wenn er jetzt aufhört, erhält er $100 + 200 + 100 + 50 = 450 + 600$ (Bonus für die Karte) = 1050.

Unser Zocker hat immer noch nicht genug. Er entscheidet sich, eine neue Karte aufzudecken, obwohl er weiss, dass eine «Stop»-Karte ihm ein jähes Ende bescheren würde. Er zieht die Karte «Strasse» und muss nun die Zahlen eins bis sechs heraus legen. Sein erster Wurf bringt folgendes Ergebnis ■■■■■■, und er legt ■■■■ heraus. Sein zweiter Wurf ergibt ■■■■ und alle Mühe war umsonst. Der Spieler erhält keine Punkte, und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

TUTTO

SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung, 6 Würfel und insgesamt 56 Spielkarten:

1 «Kleeblatt»-Karte



5 «Feuerwerk»-Karten



10 «Stop»-Karten



5 «Strassen»-Karten



5 «Plus/Minus»-Karten



5 «x2»-Karten



25 «Bonus»-Karten (je 5 Karten im Wert von 200, 300, 400, 500, 600)



Ausserdem werden noch Papier und Stift benötigt.

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen mit Würfelglück und etwas Taktik möglichst viele Punkte zu erreichen. Doch bevor gewürfelt wird, kommen die Karten ins Spiel. Oft versprechen sie einen satten Bonus, manchmal aber müssen auch bereits erzielte Punkte wieder gestrichen werden.

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spieler, den alle für den grössten Glückspilz halten, bekommt Papier und Stift. Er muss im Spielverlauf den Punktestand aller Spieler notieren.
- Dann mischt er die Karten und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Er nimmt die sechs Würfel und beginnt!

SPIELVERLAUF

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, deckt er zuerst die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel. (Die Karten und ihre Bedeutung für das Würfeln werden am Ende der Regel erklärt.)

Danach würfelt er mit allen 6 Würfeln und durchsucht seinen Wurf nach gültigen Einzelwürfeln oder Drillingen.

Folgende Würfel und Drillinge sind gültig und bringen Punkte:

Einzelwürfel: jede  = 50 Punkte

jede  = 100 Punkte

Drillinge:  = 200 Punkte

 = 300 Punkte

 = 400 Punkte

 = 500 Punkte

 = 600 Punkte

 = 1000 Punkte



Jeder Würfel zählt nur einmal, entweder als Einzelwürfel oder in einem Drilling. Ein Drilling ist jedoch nur gültig, wenn er in einem Wurf erwürfelt wurde. In verschiedenen Würfeln heraus gelegte Würfel ergeben niemals einen Drilling. Welche Möglichkeiten der Spieler nun hat, hängt vom Ergebnis des Wurfes ab:

NIETE

Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel und auch keinen Drilling, hat der Spieler eine Niete gewürfelt. Pech gehabt! **Beispiel:** . Sein Zug ist zu Ende und er bekommt keine Punkte aufgeschrieben. Der Spieler muss alle Würfel an seinen linken Nachbarn weitergeben, der jetzt an der Reihe ist.

GÜLTIGE WÜRFEL

Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel und/oder einen Drilling, hat der Spieler die Wahl, ob er aufhören möchte oder ob er weitermachen will:

- **Aufhören:** Der Spieler erhält alle Punkte aufgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat. Sie werden zu seinen Punkten addiert, die er in den vorhergehenden Zügen erhalten hat. Anschliessend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.
- **Weitermachen:** Der Spieler muss mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling heraus legen. Diese Würfel darf der Spieler erst dann wieder benutzen, wenn er alle sechs Würfel heraus gelegt hat.

Hinweis: Wenn er einen Drilling mit  oder  heraus legt, muss er darauf achten, dass er diese Würfel zusammen hält und nicht mit heraus gelegten Einzelwürfeln vermischt.

Anschliessend würfelt er mit den restlichen Würfeln.

Wirft er eine Niete, verfallen alle bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte und sein linker Nachbar kommt an die Reihe. Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling, hat der Spieler wieder die Wahl aufzuhören und die erreichten Punkte aufzuschreiben oder weiterzumachen und zu versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

«Tutto»

«Tutto» nennt man es, wenn der Spieler mit einem oder mit mehreren Würfeln nacheinander alle Würfel herauslegen konnte. **Beispiel:** . Nach jedem «Tutto» hat der Spieler ebenfalls die Wahl: Aufhören oder Weitermachen. Wenn er weitermacht, muss er die nächste Karte vom Stapel aufdecken und anschliessend wieder sechs Würfel werfen. Deckt er dabei eine «Stop»-Karte auf (siehe: Die Karten) oder wirft er eine Niete, hat er Pech gehabt! Alle Punkte, die er in diesem Zug erwürfelt hat, verfallen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 6000 Punkte erreicht oder übertrifft. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat verloren und muss eine Runde ausgeben.

Vor Spielbeginn können die Spieler auch eine andere Punktzahl ausmachen, z.B. 10'000 Punkte für ein längeres Spiel.



DIE KARTEN

Stop: Pech gehabt! Der Spieler muss aussetzen, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.



Feuerwerk: Der Spieler muss so lange würfeln, bis er eine Niete wirft. Er muss bei jedem Wurf alle gültigen Würfel und Drillinge herauslegen. Bei einem «Tutto» muss er weitermachen, ohne eine neue Karte aufzudecken. Sein Zug endet erst, wenn er eine Niete würfelt. Er bekommt alle Punkte aufgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat.



Bonus: Würfelt der Spieler ein «Tutto», erhält er, zusätzlich zu den erwürfelten Punkten, die auf der Karte angegebenen Bonuspunkte. Würfelt er kein «Tutto», erhält er nur die erwürfelten Punkte ohne den Bonus.



x2: Würfelt der Spieler ein «Tutto», werden alle in diesem Zug erwürfelten Punkte verdoppelt. Würfelt er kein «Tutto», werden die Punkte auch nicht verdoppelt.



+ / - 1000: Le joueur doit tenter un «Tutto». S'il réussit, il ajoute 1000 points à son crédit et déduit 1000 points du compte du joueur en tête. Les points obtenus par les dés ne sont pas comptés.

Si plusieurs joueurs se partagent la première place, la déduction touche chacun d'entre eux. Le joueur dont c'est le tour reçoit 1000 points.

Si c'est le joueur, dont c'est le tour, qui est en tête, il va de soi qu'il ne se déduit pas de points. Il passe son tour, et c'est au tour du joueur suivant.



Suite: Le joueur doit tenter la suite . Après chaque lancer, il doit mettre de côté au moins un dé. S'il parvient à faire la suite, il obtient 2000 points. S'il échoue, il ne marque pas de points et c'est au tour du joueur suivant. Une suite équivaut à un «Tutto». Le joueur peut alors continuer.



Trèfle: Le joueur doit essayer d'obtenir deux «Tutto». S'il y parvient, il est déclaré vainqueur et le jeu est terminé, indépendamment des points marqués. S'il échoue, il passe les dés au joueur suivant.

Un exemple concret:

Louis a retourné la carte «600 Bonus». Il lance les dés et obtient . Il choisit de mettre de côté le . Il relance les 5 dés restants et il obtient . Il met de côté le brelan (200). S'il arrête maintenant, il obtient $100 + 200 = 300$ points. Mais comme il vise le bonus, il relance les 2 dés restants et – par chance – il obtient (100 + 50). S'il arrête maintenant, il obtient $100 + 200 + 100 + 50 = 450 + 600$ (bonus de la carte) = 1050.

Louis veut marquer encore plus de points et choisit de continuer. Il retourne une nouvelle carte, tout en sachant qu'une carte «Stop» mettrait fin à ses ambitions. La carte montre une suite. Il doit donc aligner les dés 1 à 6. Il lance les 6 dés et obtient . Il met de côté . Il relance les dés restants et obtient . Il ne peut mettre aucun dé de côté! Il a tout perdu et c'est au tour du joueur suivant!

TUTTO



MATERIEL

1 règle du jeu, 6 dés et 56 cartes:

1 carte «trèfle»



5 cartes «feux d'artifice»



10 cartes «stop»



5 cartes «suite»



5 cartes «+ ou - 1000»



5 cartes «double»



25 cartes «bonus» (5 de 200, 300, 400, 500 et 600)



Vous aurez également besoin d'un bloc et d'un crayon pour noter les scores.

BUT DU JEU

Avec un peu de chance et de tactique, les joueurs essaient de marquer le plus de points en lançant les dés, tout en tenant compte des indications des cartes. Parfois elles donnent des points et parfois elles en suppriment!

PREPARATION DU JEU

- Le joueur, considéré comme le plus chanceux, notera les scores pendant toute la partie.
- Il mélange les cartes et les place – face cachée – au centre de la table.
- Il prend les six dés et commence!

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour, tire une carte (les significations sont expliquées ci-dessous) et la montre aux autres joueurs. Il lance ensuite les 6 dés et examine les combinaisons.

Voici les combinaisons gagnantes:

	Le dé 	=	50 points
	Le dé 	=	100 points
Les brelans:		=	200 points
		=	300 points
		=	400 points
		=	500 points
		=	600 points
		=	1000 points



Chaque dé ne peut être compté qu'une seule fois, soit seul, soit dans un brelan. Un brelan n'est valable que s'il est obtenu en un seul lancer de dé, sans utiliser les dés mis de côté auparavant.

A chaque lancer de dés, le joueur se trouve dans une des situations suivantes:

RIEN

Si les dés ne comportent ni un dé gagnant, ni un brelan, alors le joueur n'a pas eu de chance! **Exemple:**      .

Son tour est fini et il ne marque pas de points. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

COMBINAISON

Si, parmi les dés, il y a un brelan ou un dé gagnant, le joueur a le choix entre arrêter et continuer:

- **Arrêter:** le joueur marque les points obtenus durant ce tour, ils sont additionnés aux points obtenus précédemment. C'est maintenant au tour du joueur suivant.
- **Continuer:** le joueur met de côté les dés rapportant des points. Il ne pourra les relancer que lorsqu'il aura réalisé des combinaisons avec les six dés.

Note: Un brelan de  ou  doit être bien séparé des dés gagnants, mis de côté auparavant.

Il relance ensuite les dés restants.

Si le nouveau lancer ne présente aucun dé gagnant ou brelan, il a tout perdu, ne marque aucun point et perd les points obtenus au lancer précédent. C'est

au tour du joueur suivant. C'est en quelque sorte «un quitte ou double». Si, en revanche, ce lancer contient à nouveau des dés gagnants ou des brelans, alors le joueur a encore le choix entre s'arrêter ou continuer pour marquer encore plus de points.

«Tutto»

Lorsqu'après un ou plusieurs lancers de dés, le joueur a pu utiliser les six dés, il a réalisé un «Tutto». **Exemple:**      .

Le joueur peut alors soit s'arrêter, soit continuer. S'il choisit de continuer, il retourne une nouvelle carte et relance les six dés.

Mais attention! Si la nouvelle carte est une carte «Stop» (voir «signification des cartes») ou s'il ne tire aucun dé gagnant ou brelan, alors il n'a pas eu de chance! Tous les points obtenus lors de ce tour sont perdus.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu est fini lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 6000 points. Le joueur comptabilisant le moins de points a perdu et il doit payer une tournée!

Pour un jeu plus long, il suffit d'augmenter le nombre de points nécessaires à la victoire. Par exemple: 10'000 points.



SIGNIFICATION DES CARTES

Stop: Pas de chance! Le joueur qui a retourné cette carte passe son tour.



Feux d'artifice: Le joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il ait un lancer qui ne rapporte rien. Tous les dés gagnants et brelans doivent être mis de côté. Si le joueur fait un «Tutto», il remet tous les dés en jeu sans retourner une nouvelle carte. Son tour s'arrête dès qu'il fait un lancer qui ne marque pas. Il additionne ensuite tous les points accumulés durant ce tour.



Bonus: Si un joueur fait un «Tutto», il reçoit, en plus des points gagnés, la bonification qui figure sur la carte. S'il n'a pas de «Tutto», il n'obtient pas le bonus.



Double: Si un joueur fait un «Tutto» tous les points obtenus dans ce tour sont doublés. S'il n'a pas de «Tutto», les points ne sont pas doublés.



Più–Meno: Il giocatore deve cercare di fare un «Tutto». Se ci riesce, gli vengono accreditati 1000 punti sul suo conto e contemporaneamente altri 1000 vengono addebitati dal conto del giocatore in testa.

Se c'è più di un giocatore in testa (tutti con lo stesso punteggio), a tutti vengono levati 1000 punti. Il giocatore di turno riceverà solo 1000 punti.

Se il giocatore in testa è lo stesso che ha scoperto la carta «più–meno», il suo punteggio non subisce nessuna modifica. Egli perde il turno e si prosegue con il giocatore successivo.



Scala: Il giocatore deve tentare di far uscire una scala . Ha a disposizione al massimo sei tiri e per ogni tiro deve poter mettere da parte almeno un dado. Se ci riesce guadagna 2000 punti, altrimenti niente e passa il turno al giocatore successivo.



Quadrifoglio: Il giocatore deve fare due «Tutto» uno dietro l'altro. Se ci riesce ha vinto e il gioco è finito. In caso contrario passa il turno al giocatore successivo.

Esempio: Un giocatore scopre la carta «600 Bonus» e tirando i dadi gli escono i seguenti numeri: . Decide di mettere da parte  (100 punti) e ritira i dadi. Questa volta escono i numeri: . In questo caso, naturalmente, mette da parte  (200 punti). Se decidesse di passare il turno, i punti accumulati ammonterebbero a $100 + 200 = 300$ punti. Tuttavia, forte del suo bonus, decide di lanciare i due dadi restanti e la fortuna fa sì che esca un  (100+50).

Concludendo il suo turno ora, avrebbe totalizzato $100 + 200 + 100 + 50 = 450 + 600$ del bonus = 1050 punti. Ma il nostro fortunello non sembra averne abbastanza, così decide di scoprire un'altra carta nonostante sappia che uno «Stop» segnerebbe una triste fine. Prende la carta «Scala» e quindi deve mettere da parte i numeri da 1 a 6. Con il primo lancio escono . Mette da parte . Lancia i dadi una seconda volta ed escono . Ciò significa che tutti gli sforzi fatti sono stati inutili. Non ha totalizzato nessun punto e non gli resta che passare il turno al giocatore successivo.

TUTTO

CONTENUTO

1 regolamento, 6 dadi e 56 carte da gioco:

1 carta «quadrifoglio» 5 carte «fuochi d'artificio»

10 carte «stop»



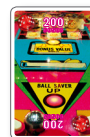
5 carte «scala»

5 carte «più–meno»

5 carte «raddoppia»



25 carte «bonus» (25 carte, del valore di 200, 300, 400, 500, 600 x5)



Per tenere il punteggio sono necessari carta e matita.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Tutti i giocatori, con un po' di fortuna e un po' di tattica, cercano di totalizzare il maggior numero di punti possibile. Prima di lanciare i dadi, bisogna sempre prendere una carta. Di tanto in tanto si ha la fortuna di prendere un bonus, ma altre volte si possono perdere i punti guadagnati in precedenza.

PREPARAZIONE

- Il giocatore più fortunato riceve carta e matita. Egli tiene traccia del punteggio di tutti i giocatori.
- Egli mescola le carte e forma un mazzo che piazza a faccia in giù al centro del tavolo.
- Egli riceve i sei dadi ed inizia la partita.

GIOCO

Quando è il suo turno, il giocatore scopre la prima carta del mazzo e la ripone accanto ad esso. Dopo di che, lancia i 6 dadi e cerca tra essi il dado vincente, cioè quello che gli permette di totalizzare dei punti. Se non ce n'è nemmeno uno, significa che è stato sfortunato e che ha fatto «cilecca».

I seguenti dadi o le seguenti combinazioni permettono di totalizzare dei punti se escono durante lo stesso tiro.

Singoli dadi: ogni  = 50 punti
ogni  = 100 punti

Combinazioni:  = 200 punti
 = 300 punti
 = 400 punti
 = 500 punti
 = 600 punti
 = 1000 punti



Ogni dado conta naturalmente una volta sola, sia come dado singolo, sia come combinazione. Una combinazione è valida soltanto se i punteggi dei dadi escono in un lancio unico. I dadi messi da parte non formano una combinazione.

Il procedere del gioco dipende dal risultato del tiro.

«CILECCA»

Se con un lancio il giocatore non è riuscito a mettere da parte nemmeno un dado, significa che ha fatto «cilecca». Non ha dunque totalizzato nessun punto e passa tutti i dadi al prossimo giocatore alla sua sinistra.

Esempio:      .

PUNTI

Chi tra i dadi lanciati ha dei dadi o delle combinazioni vincenti può accontentarsi del risultato ottenuto oppure cercare di migliorarlo.

- **Lascio:** Tutti i punti totalizzati fino a quel momento vengono conteggiati e si passa il turno al giocatore successivo.
- **Continuo:** Per continuare, il giocatore deve aver messo da parte almeno un dado o una combinazione vincente quindi lancia nuovamente i dadi restanti. Se fa «cilecca» (con i dadi appena tirati) il giocatore perde tutti i punti totalizzati con questo tiro e passa il turno al giocatore successivo. Quest'ultimo scopre una carta e lancia i dadi come spiegato in precedenza.

Nota: Quando si mette da parte una combinazione, fate attenzione di separarla dai dadi messi da parte in precedenza.

«Tutto»

Significa che il giocatore può mettere da parte tutti i dadi. Anche in questo caso ha la possibilità di «lasciare» o di «continuare». Se decide di continuare deve scoprire un'altra carta e rilanciare tutti e 6 i dadi. Se prende una carta «stop» (vedi più avanti «Le Carte») oppure fa «cilecca» perde tutti i punti totalizzati con questo lancio. In caso contrario può continuare a giocare finché lo desidera.

Esempio: Ecco un «Tutto»      

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina, quando un giocatore ha totalizzato o superato i 6000 punti. Il giocatore con il minor numero di punti ha perso e salta un giro. Prima di iniziare il gioco è possibile determinare anche un altro punteggio da raggiungere, ad esempio 10'000 punti nel caso s'intenda prolungare il gioco.

LE CARTE



Stop: Che sfortuna! Per questa volta il giocatore non lancia i dadi e passa il turno al giocatore successivo in senso orario.



Fuochi d'artificio: Buone notizie! Il giocatore lancia i dadi come al solito, ma questa volta tutti i dadi e le combinazioni vincenti vengono messi da parte. In caso di «Tutto» può rilanciare tutti i dadi senza dover scoprire una nuova carta. Il fuoco d'artificio «si spegne» quando fa «cilecca». Tuttavia, anche in questo caso, i punti totalizzati fino a quel momento vengono conteggiati.



Bonus: Se un giocatore ha fatto «Tutto» somma al suo punteggio il numero di punti regalati dalla carta bonus. Se invece non ha fatto «Tutto» somma soltanto i punti dei dadi lanciati, senza bonus.



Raddoppia: Se esce un «Tutto» con questa carta, vengono raddoppiati tutti i punti totalizzati con questo tiro. Senza «Tutto» anche in questo caso la carta non ha nessun effetto.



Double: If a player rolls a “Tutto” then he doubles his score, if not, there’s no bonus.



Plus/Minus: The player who draws this card must try to roll a “Tutto”, he cannot stop beforehand. If he manages it, he gets a bonus of 1,000 points and the player with the most points loses 1,000 points.

If several players are jointly in the lead they all lose 1,000 points. The rolling player still only scores 1,000 points, however.

If the player currently in the lead draws a “Plus/Minus” card, he naturally cannot subtract points from himself. Instead, he misses his turn and it is the next player’s turn.



Straight: The player must attempt to roll a straight . He must set at least one die aside after each roll. If he manages to roll a straight he scores 2,000 points, if not he gets no score.



Lucky Clover Leaf: If a player draws the clover leaf card he must try to roll two “Tutto” in the same turn. If he achieves this the game ends immediately and he has won. If not, he scores no points and the next player takes his turn.

Example:

A player draws the card “600 Bonus”. His first dice roll gives . He decides to keep the and reroll the five remaining dice. This gives . He sets the aside, at this point he could stop and score $100 + 200 = 300$. But the player is after that bonus so he rerolls the remaining two dice. And he is lucky since he gets (100 + 50). If he stops now he would get $100 + 200 + 100 + 50 + 600$ (Bonus) = 1050.

But he decides to carry on although a Stop card would be disastrous. He draws a new card: Straight. His first roll is and he puts to one side. The reroll of the remaining three dice brings and the whole turn was for nothing. The player gets no points and the next player takes his turn.

TUTTO

CONTENTS

1 rule booklet, 6 dice and 56 cards:

1 “Lucky Clover Leaf” card

5 “Firework” cards

10 “Stop” cards



5 “Straight” cards

5 “Plus/Minus” cards

5 “Double” cards



25 “Bonus” cards (25 cards, 5 each of value 200, 300, 400, 500, 600)



Additionally, pencil and paper will be required.

AIM OF GAME

Players attempt, with some lucky dice rolls, and a bit of strategy, to score as many points as possible. But before you can roll the dice, you have to draw a card. Sometimes that means a fat bonus to go along with your dice score, but sometimes it might mean that all your hard-won points get scrubbed out.

PREPARATION

- The player that all agree is the luckiest gets the pencil and paper. He gets to keep score for all players over the course of the game.
- That player then shuffles the cards and places them, in a face-down pile, in the middle of the table so that they are within reach of all players.
- Finally, he takes the six dice and starts the game.

THE GAME

The player whose turn it is first draws a card and turns it face up. Then he rolls all 6 dice. If the roll turns up scoring numbers or combinations then he has a score. If not then he has rolled a null, and his turn is over. Bad Luck!

The following individual dice or combinations score points:

single dice: Every  = 50 points
Every  = 100 points

dice combinations:  = 200 points
 = 300 points
 = 400 points
 = 500 points
 = 600 points
 = 1000 points



Each die only counts once, either as a single die or as part of a combination. A combination only counts if it was achieved with a single roll of the dice. Dice set aside after different rolls may never be added together to form a combination.

Scoring dice or combinations can be set side and saved, i.e. these dice can only be rerolled once all six dice have scored.

Further rolls depend on the result of this die roll.

NULL

If a die roll produces no scoring dice or combinations, then this is a null roll. The player doesn't score; he simply passes the dice on to his left hand neighbour who then takes his turn.

Example:      .

POINTS

If a die roll does turn up some points then the player has a choice. He may either stop there or he can roll again and try to improve his score.

- **Stopping:** If a player decides to stop he adds up the points that he has scored up to this point and then passes the dice on to his left hand neighbour, whose turn it now is.
- **Going on:** If a player decides to roll again, he must first set at least one scoring die or combination aside, then he rerolls the rest of the dice. If the new

roll produces a null roll then the player's turn is over and he scores no points. The next player then takes his turn, turns over a card and rolls the dice.

Note: If a player chooses to set aside a  or  combination, then he must be careful to keep the dice together and not mix them up with individually put-aside dice.

"Tutto" Full House!

"Tutto" is when a player was able to put aside all six dice with either a single roll or multiple rolls. Here again the player has the choice of stopping and adding up all the points that he has scored up to now, or of going on. If the player decides to go on, he turns over another card. If this card is a Stop card or if the next dice roll is a null roll then the player had bad luck and loses all the points he has made in this turn. If not, then he can keep on going for as long as he wishes.

An **example** of a "Tutto" would be a roll of      .

GAME END

The game ends as soon as a player reaches or exceeds a score of 6,000 points. The player with the least points has lost and should buy a round. Naturally enough the winning score can be altered to produce a longer or shorter game.

THE CARDS



Stop: The player has had bad luck. His turn ends immediately and the next player is now on.



Firework: The dice are rolled as normal but all scoring dice and combinations must be set aside after each roll. If the player gets a "Tutto" he rolls on, but no new card is drawn. The turn does not end until the player rolls a null, but he does not lose his points, instead he scores all that he has made up to then.



Bonus: If a player rolls a "Tutto" then he adds the bonus to his score, no "Tutto", no bonus.