

goki



Shut the box

Cierra la caja

Chiudi la scatola

Игра Затвори кутията

Zamknij pudełko

Закрой коробку

Shut the box

Ein Würfel- und Glücksspiel für 2 oder mehr Mitspieler.

1 Spielfeld mit umklappbaren Ziffern, 2 Würfel

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele oder alle Ziffern auf dem Spielfeld zuzuklappen. Gewonnen hat der Mitspieler, der es schafft, alle Ziffern zuzuklappen. Bleiben Ziffern aufgeklappt, werden diese zusammengezählt und es gewinnt der Mitspieler mit der geringsten Summe bzw. Punktzahl.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird mit aufgeklappten Ziffern aufgestellt.

Die Regeln

- 1) Der jüngste Mitspieler würfelt mit beiden Würfeln.
Würfelt er zum Beispiel eine 3 und eine 6, hat er 5 Möglichkeiten, die Ziffern zuzuklappen:
 - 1) 9 kann zugeklappt werden
 - 2) 8 und 1 kann zugeklappt werden
 - 3) 7 und 2 kann zugeklappt werden
 - 4) 6 und 3 kann zugeklappt werden
 - 5) 5 und 4 kann zugeklappt werden
- 2) Es dürfen immer nur eine oder 2 Ziffern zugeklappt werden. Bei jedem Wurf muss der Mitspieler einen dieser beiden Züge ausführen.
- 3) Nun würfelt derselbe Mitspieler solange, bis entweder alle Ziffern zugeklappt sind, oder er keine Ziffer mehr zuklappen kann.
- 4) Kann der Mitspieler keine Ziffer mehr zuklappen, werden die restlichen, aufgeklappten Ziffern zusammengezählt.
- 5) Kann der erste Mitspieler keinen Zug mehr ausführen, darf der nächste Mitspieler sein Glück versuchen.

Das Spielfeld wird wieder in die Ausgangsposition gebracht; es werden alle Zahlen aufgeklappt. So geht es reihum.

Shut the box

A game of luck played with dice for 2 or more players.

1 game box with fold-down numbers, 2 dice

Object of the game

The object of the game to close down as many of the numbers as possible in the box. The winner is the player who manages to close down all the numbers. Any numbers remaining uncovered are counted up and the winner is the player with the lowest score.

Preparation

The game box is set up with the numbers uncovered.

Rules

- 1) The youngest player throws both dice. If, for example, he throws a 3 and a 6, he has five possibilities to close the numbers:
 - 1) 9 can be closed
 - 2) 8 and 1 can be closed
 - 3) 7 and 2 can be closed
 - 4) 6 and 3 can be closed
 - 5) 5 and 4 can be closed
- 2) Only one or two numbers can be closed at a time. With every throw the player must do one of these two things.
- 3) Now the same player continues to throw the dice until either all the numbers are closed or he cannot close any more numbers.
- 4) If the player cannot close any more numbers the open numbers remaining are counted up.
- 5) If the first player cannot make another move, the next player can try his luck. The game box is set up again in the start position; all the numbers are uncovered. And so the game continues, with the players taking it in turns to go.

F Shut the box

Jeu de dés et de hasard pour 2 joueurs ou plus

1 plateau de jeu à chiffres rabattables, 2 dés

But du jeu

Le jeu consiste à fermer le plus grand nombre de chiffres possible sur le plateau. Le gagnant est celui des joueurs qui parvient à fermer tous les chiffres. Au cas où certains des chiffres restent ouverts, on les additionne et c'est alors le joueur qui totalise le moins de points qui a gagné.

Préparation

Poser le plateau de jeu avec les chiffres apparents.

Règles du jeu

- 1) Le plus jeune des joueurs lance les deux dés le premier. S'il fait par exemple un 3 et un 6, il a cinq possibilités de rabattre les chiffres :
 - 1) Il peut refermer le 9
 - 2) Il peut refermer le 8 et le 1
 - 3) Il peut refermer le 7 et le 2
 - 4) Il peut refermer le 6 et le 3
 - 5) Il peut refermer le 5 et le 4
- 2) On ne peut refermer qu'un ou deux chiffres à chaque tour. Les joueurs doivent faire l'un ou l'autre après chaque lancer de dés.
- 3) Le joueur dont c'est le tour lance les dés jusqu'à ce que tous les chiffres soient rabattus ou qu'il ne puisse plus en refermer.
- 4) Si ce joueur ne peut plus refermer de chiffres, on additionne les chiffres restés ouverts.
- 5) Si le premier joueur ne peut plus jouer, c'est alors au suivant de tenter sa chance.

On remet ensuite le plateau de jeu dans sa position initiale en retournant tous les chiffres et on continue à tour de rôle.

E Shut the box

Un juego de dados y de suerte para 2 o más jugadores.

1 tablero de juego con fichas numeradas abatibles, 2 dados

Objetivo del juego

El objetivo del juego es intentar cerrar el mayor número de fichas del tablero de juego, o todas si es posible. Gana aquel jugador que logre cerrar todas las fichas. Si quedan fichas abiertas, se cuenta el puntaje que tienen. En este caso gana el jugador con el menor puntaje.

Preparativos antes de iniciar el juego

El tablero de juego se coloca en la mesa con todas las fichas de números abiertas.

Reglas de juego

- 1) El jugador de menor edad echa los dados por primera vez. Si, por ejemplo, obtiene un 3 y un 6, tiene 5 diferentes posibilidades para cerrar fichas:
 - 1) Puede cerrar la ficha nº 9
 - 2) Puede cerrar las fichas nº 8 y nº 1
 - 3) Puede cerrar las fichas nº 7 y nº 2
 - 4) Puede cerrar las fichas nº 6 y nº 3
 - 5) Puede cerrar las fichas nº 5 y nº 4
- 2) Siempre se tiene que cerrar una o dos fichas. El jugador tiene que efectuar obligatoriamente uno de estos movimientos por cada jugada.
- 3) El mismo jugador sigue echando los dados hasta que logre cerrar todas las fichas o hasta que ya no pueda cerrar ninguna más.
- 4) Si el jugador no puede cerrar ninguna ficha más, se cuenta el puntaje de las fichas que quedaron abiertas.
- 5) En cuanto un jugador ya no pueda cerrar ninguna ficha más, el siguiente jugador puede probar su suerte. Todas las fichas del tablero de juego son abiertas nuevamente y el siguiente jugador puede empezar. Así se juega hasta que todos tuvieron su turno.

Shut the box

Een dobbel- en kansspel voor 2 of meer spelers.

1 speelveld met omdraibare cijfers, 2 dobbelstenen

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk of alle cijfers op het speelveld dicht te klappen. De speler die erin slaagt om alle cijfers om te draaien, is de winnaar. Als geen enkel cijfer dichtgeklapt wordt, worden deze cijfers samengeteld en wint de speler met de minste punten.

Vorbereiding van het spel

Het speelveld wordt opgesteld met de cijfers naar boven wijzend.

De regels

- 1) De jongste speler gooit met beide dobbelstenen. Als hij bijvoorbeeld een 3 en een 6 gooit, heeft hij 5 mogelijkheden om de cijfers om te draaien:
 - 1) 9 kan omgedraaid worden
 - 2) 8 en 1 kunnen omgedraaid worden
 - 3) 7 en 2 kunnen omgedraaid worden
 - 4) 6 en 3 kunnen omgedraaid worden
 - 5) 5 en 4 kunnen omgedraaid worden
- 2) Er mogen telkens slechts één of 2 cijfers omgedraaid worden. Bij elke dobbelbeurt moet de speler een van deze twee handelingen uitvoeren.
- 3) Nu blijft dezelfde speler gooien tot ofwel alle cijfers omgedraaid zijn of tot hij geen cijfer meer kan dichtklappen.
- 4) Als de speler geen cijfer meer kan dichtklappen, worden de overblijvende, nietomgedraaide cijfers opgeteld.
- 5) Als de eerste speler geen handeling meer kan uitvoeren, mag de volgende speler zijn kans wagen. Het speelveld wordt weer in de uitgangspositie gebracht; alle getallen wijzen weer naar boven. Zo gaat het om de beurt.

Shut the box

Dette er et spil for 2 eller flere spillere, hvor tilfældighederne afgør hvem der vinder.

Spillet indeholder en æske / spilleplade med talklapper, der kan vendes samt 2 terninger.

Spillets formål

Spillets formål er at lukke så mange talklapper som muligt på spillepladen. Vinderen er den spiller, som får lukket alle talklapperne på pladen. Hvis der er nogle talklapper tilbage lægges de sammen og noteres. Vinderen er da den spiller med de færreste point.

Forberedelse

Æsken/spillepladen sættes op med alle tallene afdækket.

Regler

- 1) Den yngste spiller kaster begge terninger. Hvis han f.eks. kaster en treer og en sekser har han fem muligheder for at lukke talklapperne.
 - 1) 9 kan lukkes
 - 2) 8 og 1 kan lukkes
 - 3) 7 og 2 kan lukkes
 - 4) 6 og 3 kan lukkes
 - 5) 5 og 4 kan lukkes
- 2) Man kan lukke et eller to tal af gangen. En spiller skal lukke et tal når terningerne er kastet.
- 3) Samme spiller bliver ved med at kaste terningerne indtil enten alle tallene er lukket eller han ikke kan lukke flere tal.
- 4) Hvis spilleren ikke kan lukke flere talklapper, tælles de resterende talklapper sammen og noteres.
- 5) Når den første spiller ikke kan gøre mere, går turen videre til næste spiller. Spillet laves klar igen med alle talklapperne synlige. Spillet fortsættes således rundt blandt alle spillerne.

1 Chiudi la scatola

Un gioco di fortuna con i dadi per 2 o più giocatori

1 scatola con delle tessere numerate, 2 dadi

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di abbassare il maggior numero possibile di tessere con i numeri.

Il vincitore è colui che riesce ad abbassare tutte le tessere. I numeri rimanenti vengono sommati e il vincitore è quello che ha un punteggio inferiore.

Preparazione

I numeri vengono allineati sulla scatola da gioco.

Regole

- 1) Il giocatore più giovane lancia entrambi i dadi. Se per esempio lancia un 3 e un 6 ha cinque possibilità di abbassare le tessere con i numeri:
 - il 9 può essere abbassato
 - l'8 e l'1 possono essere abbassati
 - il 7 e il 2 possono essere abbassati
 - il 6 e il 3 possono essere abbassati
 - il 5 e il 4 possono essere abbassati
- 2) Si possono chiudere solo uno o due numeri per volta; con ogni lancio il giocatore ha solo una di queste due possibilità
- 3) Ora lo stesso giocatore continua a lanciare il dado fino a che ha possibilità di abbassare le tessere con i numeri
- 4) Se il giocatore non può abbassare più tessere con i numeri, i rimanenti vengono sommati.
- 5) Si gioca a turno fino a che un giocatore non può più continuare e è il turno dell'avversario.

Shut the box

Um jogo de dados e sorte para 2 ou mais jogadores.

1 tabuleiro com algarismos viráveis, 2 dados

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é virar todos ou o maior número de algarismos possível do tabuleiro. Vencedor é aquele jogador que consegue virar todos os algarismos. Se não foram virados todos os algarismos, são contados os pontos dos algarismos que não foram voltados e o jogador com o menos número de pontos é o vencedor.

Preparação do jogo

O tabuleiro é preparado com todos os algarismos colocados na vertical.

Regras

- 1) O jogador com a menor idade lança os dois dados. Se lançou, por exemplo, um 3 e um 6, tem 5 possibilidades diferentes de virar os algarismos:
 - 1) 9 pode ser virado
 - 2) 8 e 1 podem ser virados
 - 3) 7 e 2 podem ser virados
 - 4) 6 e 3 podem ser virados
 - 5) 5 e 4 podem ser virados
- 2) Só podem ser voltados um ou dois algarismos de cada vez. Após cada lançamento dos dados, o jogador tem que efectuar uma destas opções.
- 3) Agora, o mesmo jogador lança várias vezes os dados, até todos os algarismos terem sido virados, ou até não conseguir voltar mais nenhum algarismo.
- 4) Quando o jogador não tiver mais nenhuma possibilidade de voltar algarismos, é procedida à contagem dos algarismos não voltados.
- 5) quando o primeiro jogador não poder efectuar mais nenhuma jogada, o jogo continua com o jogador seguinte. O tabuleiro é colocado novamente na posição inicial, ou seja, todos os algarismos são colocados em posição vertical. Este procedimento é efectuado até que todos os jogadores tenha efectuado as suas jogadas.

Zamknij pudełko

Gra losowa z użyciem kostek dla dwóch lub większej liczby graczy.

1 pudełko do gry z klapkami oznaczonymi liczbami, 2 kostki

Cel gry

Celem gry jest zamknięcie (opuszczenie) jak największej liczby kłapek w pudełku. Wygrywa gracz, któremu uda się opuścić wszystkie klapki z liczbami. Jeśli jakieś liczby pozostaną odkryte, sumuje się je, a zwycięzcą jest gracz, który ma najniższy wynik – najmniej punktów karnych.

Przygotowanie

Ustawienie pudełka do gry w taki sposób, że wszystkie klapki są podniesione.

Reguły gry

- 1) Najmłodszy gracz rzuca obiema kostkami. Jeśli, na przykład, wyrzucił 3 i 6, to ma pięć możliwości opuszczenia kłapek. Może zamknąć klapki z liczbami:
 - 1) 9
 - 2) 8 i 1
 - 3) 7 i 2
 - 4) 6 i 3
 - 5) 5 i 4
- 2) Można opuścić tylko dwie klapki na raz. Gracz musi opuścić jedną lub dwie klapki po każdym rzucie.
- 3) Ten sam gracz kontynuuje grę i rzuca kostkami do czasu, gdy wszystkie klapki są opuszczone, albo gdy po wykonanym rzucie nie może opuścić żadnej klapki.
- 4) Jeśli gracz nie może opuścić więcej kłapek, to liczby na podniesionych kłapkach sumuje się jako punkty karne.
- 5) Jeśli pierwszy gracz nie może wykonać kolejnego ruchu, następny gracz może spróbować szczęścia. Pudełko zostaje ustawione w pozycji początkowej – wszystkie klapki są podniesione. Gra toczy się dalej, a gracze grają na przemian.

Игра Затвори кутията

Игра със зарче, подходяща за 2 играча. Една дъска за игра с цифри на нея, 12 дървени фигури, 2 зарчета.

Цел на играта

Целта на играта е да покриете всички или възможно най-много от цифрите на дъската. Играчът, който закрие всички цифри, печели. Ако в края на играта има останали свободни цифри, сборът им се прибавя към резултата на съответния играч, и победител става този с най-малко точки.

Подготовка

Дъската се поставя на масата с открити цифри, така че играчите да ги виждат.

Правила

- 1) По-младият играч пръв хвърля зарчета. Числата от зарчетата се събират, след което първите цифри могат да се затворят. Ако например ви се паднат 3 и 6, ще разполагате с пет различни варианта за покриване на цифри:
 - 1) можете да затворите 9
 - 2) можете да затворите 8 и 1
 - 3) можете да затворите 7 и 2
 - 4) можете да затворите 6 и 3
 - 5) можете да затворите 5 и 4Т.е. сборът на числата, паднали се при хвърлянето на зарчетата, винаги трябва да е еднакъв със сбора на числата, които сте затворили на дъската. Коя комбинация от цифри ще покриете е ваше собствено стратегическо решение.
- 2) Имате право да покривате максимум 2 цифри в рамките на един ход. Всеки играч е задължен да изпълни тези ходове (да затвори една или две цифри), след като хвърли зара.
- 3) Всеки от играчите продължава да хвърля зара, докато не скрие всичките си цифри, или докато няма как да затвори повече.
- 4) В случай, че останалите цифри няма как да бъдат покрити, всеки играч намира сбора на останалите му цифри. Играчът с по-малък резултат печели.
- 5) Веднага след като играчът вече не може да затвори повече цифри, следващият играч можете да опита късмета си. Всички цифри на игралната дъска се откриват отново, и следващият играч може да започне.

Забавлявайте се с играта и късмет със зарчетата!

(RUS) Закрой коробку

Игра с кубиками на удачу для 2 или более игроков.
1 игровое поле с перекидными цифрами, 2 кубика

Цель игры

Цель игры – закрыть на игровом поле как можно больше, а лучше все цифры. Победителем становится игрок, которому удалось закрыть все цифры. Оставшиеся открытыми цифры суммируются, и игрок с самой меньшей суммой или минимальным количеством очков становится победителем.

Подготовка к игре

Игровое поле устанавливается с открытыми цифрами.

Правила

- 1) Самый младший игрок бросает оба кубика. Если он выбрасывает, например, 3 и 6, у него есть 5 возможностей закрыть цифры:
 - 1) можно закрыть 9
 - 2) можно закрыть 8 и 1
 - 3) можно закрыть 7 и 2
 - 4) можно закрыть 6 и 3
 - 5) можно закрыть 5 и 4
- 2) Всегда можно закрыть только одну или две цифры. При каждом броске игрок должен сделать один из двух ходов.
- 3) Тот же игрок бросает кубики до тех пор, пока он не закроет все цифры, либо пока он не сможет закрыть ни одной цифры.
- 4) Если игрок не может закрыть больше ни одной цифры, остальные, открытые цифры суммируются.
- 5) Если игрок больше не может сделать ни одного хода, может испытать свою удачу следующий игрок. Игровое поле снова устанавливается в исходное положение; все числа открываются. Таким образом, игроки бросают кубики по очереди.

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY
Art.-No: HS185

goki