



Matériel
 . Un plateau de jeu en trois parties . 10 tourillons en bois . 18 dés dans 4 couleurs (5+5+4+4)

But du jeu
 Être le premier joueur, ou la première équipe, à atteindre 301 points en lançant à chaque manche ses dés à l'aide d'une pichenette.

Assemblage
 Pour assembler le plateau de jeu, placer les plateaux " 3x " et " 4x " sur la surface de jeu. Y placer le plateau " 2x " et le faire tenir à l'aide des deux pièces en bois. Enfin, encastrent la partie supérieure du plateau de manière à obtenir le même plateau que sur la boîte de jeu. Enfin, enfoncer les tourillons en bois dans chaque trou du plateau.

La partie surélevée du plateau de jeu, dépassant légèrement à l'arrière du plateau, est la piste de lancement (depuis laquelle les dés seront propulsés à l'aide d'une pichenette).

Chaque joueur choisit ensuite une couleur de dés (pour la répartition des dés, reportez-vous aux sections suivantes), puis chacun lance un dé pour déterminer sa position dans l'ordre du tour.

Il est conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon afin de marquer les scores de chaque manche.

Règles en individuel pour 3 ou 4 joueurs :
 La ligne horizontale imprimée sur le plateau de jeu marque la limite que doivent franchir entièrement les dés pour que leur valeur soit comptabilisée.

À son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées " 1x ", " 2x ", " 3x ", ou mieux encore " 4x ". Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter de points en fin de partie.

Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte ou non des points) : il sera toujours un obstacle ou un objectif pour les joueurs adverses.

Les joueurs lancent ensuite chacun à tour de rôle un de leurs dés.

Il est possible d'expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant : il suffit pour cela de bien viser. De même, il est parfois judicieux de pousser ses propres dés, ou de les protéger en plaçant un dé dans leur alignement. En plus d'être un jeu d'adresse, Tumblin-Dice est aussi un jeu tactique.

Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points :
 . on écarte du plateau tous les dés n'ayant pas franchi la ligne de démarcation : ils valent 0 point ;
 . chaque dé situé dans la partie " 1x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 1 x 5 = 5 points) ;
 . chaque dé situé dans la partie " 2x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 2 x 4 = 8 points) ;
 . et ainsi de suite avec les parties " 3x " et " 4x ".
Remarque : 24 est le maximum de points que l'on peut marquer avec un dé (4 x 6 = 24 points).

On joue autant de parties que nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur atteigne ou dépasse 301 points. Si plusieurs joueurs (ou équipes) atteignent ou dépassent en même temps les 301 points, gagne celui ou ceux qui ont le plus de points.

Règles pour 2 joueurs :
 On peut jouer de trois manières différentes :
 . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur ;
 . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé compteront double. Chacun décide du moment où il veut lancer son dé bonus ;
 . enfin, il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur (soit neuf dés par joueur).

Règles par équipes (4 ou 6 joueurs):
 A 4 joueurs, on forme deux équipes de deux joueurs, chacun prenant 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés.
 A 6 joueurs, on forme deux équipes de trois joueurs, chaque équipe disposant de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre couleur). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés.

De nombreuses variantes sont disponibles en fin de règles, ou sur notre site internet : <http://www.ferti-games.com>.

Variantes

Pour les plus jeunes

Au lieu de multiplier les valeurs des dés par les coefficients multiplicateurs (1x, 2x, 3x et 4x), ajouter respectivement 1, 2, 3 et 4 aux valeurs des dés. Exemple : au lieu de 4 x 5 = 20 points, on calcule désormais 4 + 5 = 9 points.

Pour les grands

1. Les dés éjectés du plateau rapportent des points négatifs à leur propriétaire et sont donc décomptés du total. C'est donc un bonus attribué chaque fois que l'on éjecte un dé adverse du plateau.

2. Pour le jeu en équipes, jouer en 501 points (et non plus 301) permet d'avoir des parties un peu plus longues.

3. Au lieu de jouer en 301 points, on peut jouer en X manches gagnantes (modulez au besoin ce nombre, mais 4 permet d'avoir des parties de durée convenable).

4. Il est possible d'attribuer un bonus de points à un joueur si tous ses dés sont sur le plateau à la fin de la manche. Ce bonus est laissé à la convenance des joueurs : +10 points, +20 points, points doublés...

Le ridicule ne tue pas...

Il est possible de jouer avec des dés spéciaux (à 8, 10, 12 ou 20 faces) pour pimenter les parties.

Avec d'autres dés de couleurs, il est possible de jouer avec encore plus de joueurs, mais les parties seront plus longues...

En jouant avec 1 dé par personne, il est possible de jouer jusqu'à 16 joueurs, en formant 4 équipes de 4 joueurs. C'est sans doute un peu long... mais c'est possible !

Varianten

Voor de jongste spelers

In plaats van het vermenigvuldigen van de waardes van de dobbelstenen met de waardes van de velden (1x, 2x, 3x et 4x), kan je respectievelijk 1, 2, 3 en 4 punten toevoegen aan de waardes van de dobbelstenen. Voorbeeld : in plaats van 4 x 5 = 20 punten, bereken je voortaan 4 + 5 = 9 punten.

Voor de oudere spelers

De dobbelstenen die het spelbord verlaten, brengen negatieve punten op aan zijn eigenaar en worden daarom ook afgetrokken van het totaal. Indirect krijgt de speler die erin slaagt om een dobbelsteen van een tegenstander van het spelbord te duwen, een bonus.

Speel je met team, speel dan voor 501 punten (in plaats van 301) en hierdoor kan je een langer spel spelen.

Speel niet voor punten (301 punten) maar voor zeges (X aantal gewonnen spellen). Je kan een willekeurig aantal spellen spelen maar het spelen van 4 spellen geeft je een uitdagende spelervaring.

Het is mogelijk om een bonus toe te wijzen aan een speler wiens dobbelstenen nog allemaal op het spelbord liggen. Deze bonus wordt gezamenlijk bepaald door de spelers: +10 punten, +20 punten, verdubbeld aantal punten, ...

Zot zijn doet geen zeer...

Het is mogelijk om met speciale dobbelstenen te spelen (met 8, 10, 12 of 20 vlakken) om je spel wat pittiger te maken.

Met nog meer kleuren, is het mogelijk om met nog meer spelers te spelen maar dan kan een spel wel uitlopen.

Speel je met 1 dobbelsteen per speler, dan is het mogelijk om met 16 spelers te spelen en vorm je 4 teams van 4 spelers. Het zal zonder twijfel een lang spel worden... maar het is mogelijk !



Spelmateriaal
 . Een spelbord in drie delen . 10 houten spullen. . 18 dobbelstenen in 4 kleuren (5+5+4+4)

Doel van het spel
 De eerste speler of het eerste team te zijn, dat 301 punten weet te behalen door het gooien van de dobbelstenen in jouw beurt.

Constructie
 Om het spelbord in elkaar te plaatsen, plaats je de plateaus " 3x " en " 4x " op een vlakke ondergrond. Hierop plaats je het plateau " 2x " en maak je het vast met de twee houten uitsteekfels. Vervolgens voeg je het bovenste plateau in om hetzelfde plateau te bekomen zoals aangeduid op de speldoos. Tot slot steek je alle spullen in de hiervoor voorziene gaatjes op het spelbord.

Het verhoogde gedeelte van het spelbord, dat zich achteraan het spelbord bevindt, is de werpzone (van waaruit de dobbelstenen gegooid worden met een handige knip van de vingers).

Elke speler kiest vervolgens een kleur dobbelstenen uit (voor de verdeling van deze dobbelstenen, verwijzen we naar de volgende secties) en elke speler gooit vervolgens een dobbelsteen om zijn volgorde in de spelbeurten te bepalen.

Hou een blad papier en wat schrijfgerief bij de hand om de scores van elke ronde te noteren.

Regels voor individuele spelers (3 tot 4) :
 De horizontale lijn die gedrukt staat op het spelbord, duidt de grens aan die volledig moet gepasseerd zijn eer de waarde van de dobbelstenen kan meetellen.

Tijdens zijn beurt plaatst de speler één van zijn dobbelstenen waar hij dit maar wenst op het lanceerplatform. Dankzij een tik met de vingers wordt deze dobbelsteen naar de voorkant van het spelbord gelanceerd, met de bedoeling natuurlijk dat deze uiteindelijk terecht komt op één van de gunstige zones " 1x ", " 2x ", " 3x ", of zelfs nog beter " 4x ". Hoe verder een dobbelsteen eindigt op het spelbord, hoe meer punten deze zal kunnen opbrengen op het einde van het spel.

Een dobbelsteen die het plateau verlaat, brengt geen punten op. Is een dobbelsteen gegooid, dan mag deze niet meer aangeraakt worden of hij nu punten opbrengt of niet : deze zal hierna een obstakel of een doel vormen voor de andere spelers.

De spelers lanceren vervolgens om beurt één van hun dobbelstenen.

Het is toegestaan om één of meerdere dobbelstenen van het spelbord te duwen door goed te mikken met jouw dobbelsteen. Dit vraagt natuurlijk wat ervaring. Anderzijds is het soms ook verstandig om je eigen dobbelstenen weg te duwen, of om deze te beschermen door het plaatsen van een andere dobbelsteen in hun lijn. Naast een behendigheidsspel, is Tumblin-Dice ook een tactisch spel.

Zijn alle dobbelstenen van alle spelers gegooid, dan telt iedereen zijn punten :
 . men verwijdert eerst alle dobbelstenen die niet verder geraakt zijn dan de lijn, zij brengen 0 punten op ;
 . elke dobbelsteen op het veld " 1x " brengt evenveel punten op als zijn waarde (voorbeeld : 1 x 5 = 5 punten) ;
 . elke dobbelsteen op het veld " 2x " brengt dubbel zoveel punten op als zijn waarde (voorbeeld : 2 x 4 = 8 punten) ;
 . een analoge puntentelling volgt voor de velden " 3x " en " 4x ".
Opmerking : 24 is het maximum aantal punten dat je kan behalen met één dobbelsteen (4 x 6 = 24 punten).

Men speelt net zoveel spelletjes als nodig zijn waarbij een speler het totaal van 301 punten weet te behalen of deze waarde overschrijdt. Hebben meerdere spelers (of teams) op hetzelfde ogenblik 301 punten (of meer) behaald, dan wint hij (of zij) met de meeste punten.

Regels voor 2 spelers :
 Men kan het spel op drie verschillende manieren spelen :
 . iedere speler neemt vijf dobbelstenen van dezelfde kleur ;
 . iedere speler neemt vijf dobbelstenen van dezelfde kleur en neemt bovendien een bonus dobbelsteen van een andere kleur. De punten die je behaalt met deze dobbelsteen, zullen dubbel mee tellen. Deze bonus dobbelsteen mag je naar keuze en op ieder ogenblik gooien ;
 . tot slot, het is toegestaan om twee kleuren dobbelstenen te gebruiken per speler (namelijk negen dobbelstenen per speler).

Regels voor teams (4 of 6 spelers)
 Met 4 spelers, vorm je twee teams van twee spelers, iedere speler neemt 4 dobbelstenen van dezelfde kleur. De punten die behaald worden door de twee kleuren van een team, worden samen opgeteld.
 Met 6 spelers, vorm je twee teams van elk drie spelers, en ieder team krijgt 9 dobbelstenen ter beschikking (5 van dezelfde kleur en 4 van een andere kleur). Iedere speler van het team neemt drie dobbelstenen. De punten die behaald worden door de spelers van hetzelfde team, worden opgeteld.

Tallose varianten zijn beschikbaar op het einde van deze regels, of op onze Internet site : <http://www.ferti-games.com>.



A game for 2-6 players



© Nash Games, Inc.
Patent Pending.

© 2008 Ferti Games

Object

Be the player to score the most points in four rounds of play. If any players are tied after four rounds, then those players will play an extra round or rounds until a winner is determined.

Setup

To assemble the game board, place the smaller section with the 2x, 3x, and 4x levels on a flat surface. Now line up the wooden dowels on the bottom of the larger section with the 0x and 1x levels over the holes on the smaller section. Press firmly together. Each player chooses a colored set of dice. To determine the order of play, each player rolls one die. The highest roll goes first, followed by the next highest going next, and so on. Use a paper sheet to record your scores.

How to play?

The dark straight line across the middle of the board is the first scoring line. All dice must completely cross that line. If a die does not completely cross the line, it is removed from the board and counts as a turn.

The landing disc is the raised area between the scoreboards. The first player slides, rolls, or flicks one die off the landing disc towards the scoring zones. The die must always make contact with the landing disc first. At this point the first player's die is now resting on one of the scoring levels, or has tumbled off of the board and is no longer in play. The next player slides his die off of the landing disc with the option of advancing his own die into a scoring position, or bumping an opponent's die from the board.

A player may bump more than one die, or may bump his own die down into a better scoring position. Play continues with each player alternating turns until all four of your dice have been used. This is the end of a round. At this point the scores are tallied.

Totally your scores: multiply the value of the die times the level on which the die has come to rest. Example: a die which shows a 4, resting on scoring level 3 (3 x dice) would equal 12. All of the dice remaining on the board are multiplied and added in the same manner. The total is your score for the round. Record your scores on the paper sheet.

You are now ready to start the second round. The player with the highest total score at the end of the previous round goes first, and the next highest second, and so on. If two or more players have the same score, then the order of play reverts back to the prior round. Play continues until four rounds have been completed. The final score is tallied and the highest score is the winner. If two or more players are tied at the end of four rounds, then an over-time round (involving the tied players only) is played to determine the winner.

Other playing options

Instead of playing four rounds, the game can be played until a predetermined score is reached (ie. 301 or 501 points). If more than one player reaches the predetermined score, then the player with the highest score wins.

Instead of playing as individuals, play as teams. Red and green dice vs, black and white dice. Determine who will shoot first and second on each team. Play alternates just like the original game. Team mates never shoot back to back.

Younger players who have not yet learned how to multiply can play by adding the die value to the level value (instead of multiplying). For example: a die rolled lands on a four, and it comes to rest on level 3, then the score would equal 7 (4+3) instead of 12 as in regular play. This is great for children learning to add.



Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler



© Nash Games, Inc.
Patent Pending.

© 2008 Ferti Games

Ziel

Die Zielsetzung eines jeden Spielers ist es, die meisten Punkte in den vier Spielrunden zu erzielen. Falls es Spieler gibt, die nach vier Runden punktgleich sind, spielen diese Personen eine zusätzliche Runde oder so viele Runden, bis der Gewinner feststeht.

Aufbau

Zum Aufbau des Spielbretts legen Sie das kleinere Teilstück mit den Ebenen 2x, 3x und 4x auf eine flache Oberfläche. Richten Sie nun die Holzdübel auf der Unterseite des größeren Teilstücks auf die Ebenen 0x und 1x über die Löcher des kleineren Teilstücks aus. Fast zusammendrücken. Jeder Spieler wählt ein farbiges Würfelset aus. Um die Spielfolge festzulegen, wirft jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten gewürfelten ahl beginnt, danach setzt der Spieler mit der nächsthöchsten Zahl ein usw.

Wie wird Gespielt?

Die dunkle gerade Linie quer über die Mitte des Spielbretts ist die erste Punktlinie. Alle Würfel müssen diese Linie vollständig überqueren. Landet ein Würfel nicht vollständig hinter der Linie, wird er aus dem Spiel genommen und wird nicht gezählt.

Die Startrampe ist die erhöhte Fläche zwischen den Spielanzeigetafeln. Der erste Spieler wirft, rollt oder schnalzt einen Würfel von der Startrampe hin zu den Punktebenen. Grundsätzlich muss der Würfel zuerst die Startrampe berühren. Zu diesem Zeitpunkt liegt der Würfel des ersten Spielers nun auf einer der Punkteebenen oder ist vom Spielbrett heruntergerollt und damit nicht länger im Spiel. Der nächste Spieler wirft seinen Würfel von der Startrampe aus auf das Spielbrett und hat die Möglichkeit, seinen eigenen Würfel in eine Punkte erzielende Position zu bringen oder den Würfel eines Mitspielers vom Spielbrett zu stoßen.

Ein Spieler kann mehr als einen Würfel vom Spielbrett stoßen oder seinen eigenen Würfel in eine Position mit besserer Punktemöglichkeit stoßen. Das Spiel wird mit abwechselnden Spielern solange fortgesetzt, bis alle vier Ihrer Würfel eingesetzt wurden. Dies stellt das Ende einer Runde dar. Zu diesem Zeitpunkt werden die Punkte gezählt.

Um Ihre Punkte zu zählen, multiplizieren Sie den Wert des Würfels mit dem Wert der Ebene, auf der der Würfel liegen geblieben ist. Beispiel: ein Würfel, der eine 4 anzeigt und auf der Punkteebene 3 liegt (3 x Würfel) entspricht der Zahl 12. Sämtliche auf dem Spielbrett verbleibenden Würfel werden multipliziert und auf die gleiche Weise addiert. Die Gesamtzahl ist Ihre Punktzahl in dieser Runde.

Nun können Sie die zweite Runde starten. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der vorhergehenden Runde beginnt, danach setzt der Spieler mit der nächsthöchsten Punktzahl ein usw. Sollten zwei oder mehr Spieler punktgleich sein, wird zur Spielreihenfolge der vorhergehenden Runde zurückgekehrt.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis vier Runden gespielt wurden. Der Endpunktstand wird gezählt, und der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Falls zwei oder mehr Spieler am Ende der vier Runden punktgleich sind, wird eine Verlängerungsrunde gespielt (wobei nur die punktgleichen Spieler teilnehmen), um den Gewinner zu ermitteln.

Weitere Spielmöglichkeiten

Anstatt über vier Runden kann das Spiel auch so lange gespielt werden, bis eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht wird (d. h. 301 oder 501 Punkte). Falls mehr als ein Spieler die vorher festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Anstatt als einzelne Spieler kann auch im Team gespielt werden. Rote und grüne Würfel gegen schwarze und weiße Würfel. Legen Sie fest, welche Personen jedes Teams als Erste und Zweite werfen. Spielen Sie abwechselnd wie auch beim Originalspiel. Mitspieler des gleichen Teams würfeln niemals nacheinander, sondern abwechselnd mit dem anderen Team.

Jüngere Spieler, die noch nicht multiplizieren können, können den Wert des Würfels zum Wert der Ebene addieren (anstatt die Werte zu multiplizieren). Ein Beispiel: Ein Würfel zeigt eine Vier an und bleibt auf der Ebene 3 liegen, was 7 Punkten entsprechen würde (4 + 3). Unter normalen Umständen ergäbe dies 12 Punkte. Diese Spielweise eignet sich besonders für Kinder, die gerade das Addieren lernen.



Un juego para 2 a 4 jugadores



© Nash Games, Inc.
Patent Pending.

© 2008 Ferti Games

Objetivo

Ser el jugador que logre más puntos en cuatro rondas de juego. Si hay jugadores empatados al cabo de cuatro rondas, deberán jugar otra ronda o rondas hasta que quede un solo ganador.

Preparación

Para montar el tablero, coloque la sección más pequeña con los niveles 2x, 3x y 4x sobre una superficie lisa. Después, alinee las clavijas de madera situadas al dorso de la sección más grande con los niveles 0x y 1x sobre los orificios de la sección más pequeña. Apriete con fuerza para ensamblarlos. Cada jugador elige un juego de dados coloreados. Para decidir el orden de juego, cada jugador tira uno de los dados una vez. Iniciará el juego quien saque el número más alto, seguido del siguiente número más alto, y así sucesivamente.

Cómo jugar?

La línea recta oscura que cruza el tablero en la mitad es la primera línea de puntuación. Todos los dados deben cruzar completamente dicha línea. Si un dado no cruza por completo esta línea, se retira del tablero y cuenta como un turno.

El disco de tirada es la parte elevada entre las pizarras. El primer jugador debe tirar, echar a rodar o lanzar al aire un dado desde el disco de tirada hacia las zonas de puntuación. El dado siempre debe entrar en contacto con el disco de tirada en primer lugar. En ese momento, el dado del primer jugador queda en alguno de los niveles de puntuación, o bien se ha salido del tablero, y está fuera de juego. El siguiente jugador debe lanzar el dado desde el disco de tirada hacia fuera, con la opción de hacer avanzar su propio dado a un puesto de puntuación, o de expulsar el dado de algún rival fuera del tablero. El jugador puede empujar más de un dado, o bien empujar su propio dado hasta un puesto de puntuación mejor.

El juego continúa con todos los jugadores tomando turnos hasta que se hayan lanzado los cuatro dados de cada uno. Este es el final de una ronda.

En ese momento se calculan las puntuaciones. Para calcular su puntuación, multiplique el valor del dado por el número del nivel en el que ha quedado el dado. Por ejemplo: un dado que muestra el 4 y ha quedado en el nivel de puntuación 3 (3 x dite) daría un resultado de 12. Todos los dados restantes en el tablero se multiplican y suman con el mismo método. El total obtenido es la puntuación de esa ronda. Anote las puntuaciones.

Ahora ya está listo para comenzar la segunda ronda. Comienza el jugador con la puntuación total mas alta al final de la última ronda, seguido del jugador con la segunda puntuación más alta, y así sucesivamente. Si dos o más jugadores tienen la misma puntuación, el orden del juego vuelve a ser el de la ronda anterior.

El juego continúa hasta completar cuatro rondas. Se calcula la puntuación final y gana quien obtenga la más alta. Si dos o mas jugadores quedan empatados al final de las cuatro rondas, entonces se juega una ronda de prórroga (con los jugadores empatados solamente) para decidir el ganador.

Otras opciones de juego

En lugar de jugar cuatro rondas, puede continuarse el juego hasta que se alcance una puntuación predeterminada (por ejemplo, 301 o 501 puntos). Si mas de un jugador alcanza la puntuación predeterminada, gana el que tenga la más alta.

En lugar de jugar individualmente se puede jugar por equipos. Decidan quién va a tirar en primer y segundo lugar. Jueguen por turnos como en el juego original. Los compañeros de equipo nunca pueden tirar consecutivamente.

Los jugadores más jóvenes que todavía no hayan aprendido a multiplicar pueden jugar sumando el valor del dado al valor del nivel (en lugar de multiplicándolo). Por ejemplo: si un dado cae en cuatro y queda en el nivel 3, entonces la puntuación sería de 7 puntos (4+3) en lugar de los 12 que se obtienen con el modo de juego normal. Este método es estupendo para que los niños aprendan a hacer sumas.