

Würfel- Ligretto®

*Eine wilde
Würfelei von
Inka und
Markus Brand
für 2 – 4 Spieler
ab 8 Jahren.*

Spielmaterial

- 1 Ablageplan
- 24 Würfel (je 6 in den Farben rot, gelb, grün und blau)
- 4 Würfelbecher
- 1 Beutel

Spielvorbereitung

Der Ablageplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Alle 24 Würfel kommen in den Leinensack und werden gut gemischt. Je nach Spielerzahl zieht jeder Spieler Würfel aus dem Beutel und legt diese in seinen Würfelbecher.

*Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 12 Würfel,
bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 8 Würfel,
bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 6 Würfel.*

Spielablauf

Auf das Kommando „Ligretto Start“ würfeln die Spieler gleichzeitig all ihre Würfel. Jeder Spieler versucht, aus seinem Wurf **so viele** passende Würfel **wie möglich** auf dem Ablageplan zu platzieren. Hierbei gilt:

- Die Würfel dürfen immer nur in der farblich passenden Reihe abgelegt werden.
- Die Würfel dürfen nur **in aufsteigender Reihenfolge** abgelegt werden (Beispiel: Die gelbe 2 darf erst abgelegt werden, wenn die gelbe 1 bereits liegt).
- Die Spieler dürfen die Würfel immer nur mit einer Hand nehmen und ablegen.



Da alle Spieler gleichzeitig spielen, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Hat also Spieler A die gelbe 1 seines Wurfes schneller als Spieler B abgelegt, muss Spieler B seine gelbe 1 erneut würfeln, da er diese nicht mehr ablegen kann.

Kann oder möchte ein Spieler keinen Würfel seines Wurfes mehr passend ablegen, würfelt er erneut mit **allen** restlichen Würfeln. **Achtung:** Es ist nicht erlaubt nur einen Teil der Würfel erneut zu werfen.

Sobald ein Spieler seinen letzten Würfel regelkonform auf dem Plan ablegen konnte, ruft er „Ligretto Stopp“. Nun dürfen keine Würfel mehr abgelegt werden. Die nicht abgelegten Würfel bleiben für die Verteilung der Punkte offen auf dem Tisch liegen.

Wertung

Der erfolgreiche Spieler erhält nun für jeden von den Mitspielern nicht abgelegten Würfel einen Pluspunkt. Die anderen Spieler erhalten für jeden ihrer verbliebenen Würfel einen Minuspunkt. Die Punkte werden notiert.

Beispiel: Lukas beendet die Runde, weil er seinen 6. Würfel ablegen konnte. Emely hat noch 3 Würfel vor sich. Steffen besitzt noch einen Würfel und Anke hat noch 4 Würfel. Lukas erhält 8 Pluspunkte, Emely 3 Minuspunkte, Steffen 1 Minuspunkt und Anke 4 Minuspunkte.

Im Anschluss an die Punktevergabe kommen alle Würfel wieder in den Beutel und werden darin gut gemischt. Anschließend ziehen alle Spieler wieder so viele Würfel wie zu Spielbeginn aus dem Beutel (siehe Spielvorbereitung) und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Pro Mitspieler werden 3 Runden gespielt, bei vier Spielern also 12 Runden. Wer nach diesen Runden die meisten Pluspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Wird mit Kindern gespielt, können die Würfel anders verteilt werden. Die Erwachsenen erhalten dann z. B. 1 oder 2 Würfel mehr.

Ligretto[®] de dés

*Un passionnant
jeu de dés de
Inka et Markus
Brand, pour 2
à 4 joueurs dès
l'âge de 8 ans.*

Matériel

- 1 plateau
- 24 dés (6 dés de chaque couleur – rouge, jaune, vert et bleu)
- 4 gobelets à dés
- 1 sachet

Préparation

Le plateau est placé de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder aisément. Tous les 24 dés sont placés dans le sachet en lin et bien mélangés. Chaque joueur pioche des dés dans le sachet (le nombre de dés piochés dépend du nombre de joueurs) et les place dans son gobelet à dés.

Pour une partie avec 2 joueurs, chaque joueur obtient 12 dés, pour une partie avec 3 joueurs, chaque joueur obtient 8 dés, pour une partie avec 4 joueurs, chaque joueur obtient 6 dés.

Déroulement du jeu

A la commande "Ligretto, c'est parti", les joueurs lancent ensemble tous leurs dés. Chaque joueur essaie de placer avec son lancer **le plus grand nombre possible** de dés sur le plateau. Les règles suivantes doivent être prises en compte :

- Les dés doivent uniquement être déposés dans la rangée de couleur correspondante.
- Les dés peuvent uniquement être déposés **dans l'ordre croissant** (exemple : le 2 jaune peut uniquement être déposé si le 1 jaune figure déjà sur le plateau).
- Les joueurs doivent toujours prendre et déposer les dés avec la même main.

Vu que tous les joueurs jouent en même temps, la règle fondamentale du jeu est également : le premier arrivé, le premier

servi. Ceci veut donc dire que si le joueur A dépose plus rapidement son 1 jaune que le joueur B, le joueur B doit donc en fait relancer son 1 jaune vu qu'il ne peut plus le déposer.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut plus déposer de dé de son lancer, il doit à nouveau relancer **tous** les dés restants.

Attention : il est interdit de relancer seulement une partie des dés restants.

Dès qu'un joueur a déposé son dernier dé sur le plateau conformément aux règles, il dit "Ligretto, stop". Les autres joueurs n'ont alors plus le droit de déposer aucun dé. Les dés n'ayant pas été déposés restent à découvert sur la table pour la répartition des points.

Evaluation

La joueur gagnant marque maintenant un point pour chaque dé que ses adversaires n'ont pas pu déposer. Les autres joueurs encaissent un point négatif pour chaque dé qu'ils n'ont pas encore posés.

Exemple : Lucas termine la manche vu qu'il a pu déposer ses 6 dés. Nina a encore 3 dés devant elle. Marie a encore un dé et Jonas en a encore 4. Lucas marque 8 points, Nina encaisse 3 points négatifs, Marie 1 point négatif et Jonas 4 points négatifs.

Une fois que tous les points ont été attribués, tous les dés sont de nouveau placés dans le sachet et ils y sont bien mélangés. Tous les joueurs piochent ensuite à nouveau dans le sachet le même nombre de dés qu'au début du jeu (voir Préparation) et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

La partie est jouée en 3 manches par joueur, c'est-à-dire en fait en 12 manches si la partie est jouée avec quatre joueurs. Le joueur ayant marqué le plus de points au cours de toutes ces manches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil : si des enfants participent au jeu, il est possible de distribuer les dés autrement. Par exemple en donnant 1 ou 2 dés de plus aux adultes.

Ligretto[®] ai dadi

*Un avvincente
gioco ai dadi di
Inka e Markus
Brand per 2 - 4
giocatori da 8
anni in su.*

Dato che tutti i giocatori giocano contemporaneamente, vale la seguente regola: chi primo arriva, meglio si accomoda. Quindi, se il giocatore A con il suo tiro ha lanciato il suo giallo 1 più velocemente del giocatore B, il giocatore B dovrà lanciare di nuovo il suo giallo 1, dato che non lo ha potuto piazzare.

Se un giocatore non può o non vuole più piazzare un dado secondo le regole, lancia di nuovo **tutti** i dadi restanti.

Attenzione: Non è valido rilanciare solo una parte dei dadi.

Non appena un giocatore ha piazzato il suo ultimo dado sulla plancia secondo le regole, dice „Ligretto Stop!“. A questo punto non possono più essere piazzati altri dadi. I dadi non piazzati restano sul tavolo per il calcolo del punteggio.

Punteggio

Il giocatore vincente guadagna un punto per ogni dado non piazzato dai suoi giocatori. Gli altri giocatori segnano un punto negativo per ogni dado a loro rimasto.

Esempio: Luca termina la partita perchè è riuscito a piazzare il suo sesto dado. A Nina sono rimasti 3 dadi. A Maria è rimasto un dado e a Gianni sono rimasti 4 dadi. Luca totalizza +8 punti, Nina -3 punti, Maria -1 punto e Gianni -4 punti.

Materiale di gioco

- 1 plancia di gioco
- 24 dadi (6 per colore: rosso, giallo, verde e blu)
- 4 bicchieri per dadi
- 1 sacchetto

Preparativi

Disporre la plancia di gioco sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Mettere tutti i 24 dadi nel sacchetto di stoffa e mischiare bene. In base al numero di giocatori, ciascun giocatore estrae un determinato numero di dadi dal sacchetto e li mette nel suo bicchiere.

*Se si gioca in 2, ogni giocatore estrae 12 dadi,
se si gioca in 3, ogni giocatore estrae 8 dadi,
se si gioca in 4, ogni giocatore estrae 6 dadi.*

Svolgimento

Al comando „Ligretto Via!“ i giocatori lanciano contemporaneamente tutti i propri dadi.

Ogni giocatore deve cercare di piazzare in modo adeguato sulla plancia di gioco il

massimo numero di dadi possibile secondo le regole. Le regole sono:

- I dadi possono essere piazzati soltanto sulla fila avente il loro stesso colore
- I dadi possono essere piazzati solo con valore **in ordine crescente** (esempio: il giallo 2 può essere piazzato solo se è già piazzato il giallo 1).
- I giocatori possono prendere e depositare i dadi sempre soltanto con una mano.



Al termine dell'assegnazione del punteggio, tutti i dadi tornano nel sacchetto e vengono bene rimescolati. Infine, tutti i giocatori estraggono dal sacchetto la stessa quantità di dadi come per l'inizio del gioco (vedi Preparativi) ed inizia una nuova partita.

Fine del gioco

Si giocano 3 partite per ogni giocatore, quindi in caso di quattro giocatori si giocano 12 partite. Vince chi al termine delle partite ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Suggerimento: Se si gioca con i bambini, si possono distribuire i dadi in modo diverso. Gli adulti riceveranno ad es. 1 o 2 dadi in più.

Ligretto[®] Dice

*A wild dice game
by Inka and
Markus Brand for
2 – 4 players aged
8 and over.*

Materials for the game

- 1 game board
- 24 dice (6 each in red, yellow, green and blue)
- 4 dice cups
- 1 bag

Preparing for the game

The game board is laid out so that all players can reach it easily. All 24 dice are put in the linen bag and mixed up well. Depending on the number of players, each player takes dice from the bag and puts them in his dice cup.

If 2 are playing each player receives 12 dice,

If 3 are playing each player receives 8 dice,

If 4 are playing each player receives 6 dice.

Rules of the game

When the “Start Ligretto” command is given, the players all throw all of their dice at the same time. Each player endeavours to place **as many** fitting dice **as possible** from the throw onto the game board. The rules for this are as follows:

- The dice must always be placed down in the row with the matching colours.
- The dice must always be put **in ascending order** (example: The yellow 2 may not be placed down until the yellow 1 is already in place).
- The players may only pick up and place down the dice with one hand.



In view of the fact that all the players play at once, the following applies: First come, first served. If player A has placed down the yellow one from his throw faster than player B, player B must throw his yellow 1 again because he can no longer place it.

If a player is unable or does not want to place down any of the dice from his throw, he again throws **all** the remaining dice.

Caution: It is not permitted to throw only some of the dice again.

As soon as a player is able to place down his last die in compliance with the rules, he calls out “Ligretto STOP”. No more dice are allowed to be placed down. The dice not placed by this time remain lying open to view on the table until the scores have been worked out.

How to score

The player who succeeded in placing all the dice now receives a plus point for each die the other players have been unable to place. The other players receive a minus point for each of the remaining dice.

Example: Lukas ends the round because he was able to place down his 6th die. Nina still has 3 dice in front of her. Marie still has one die and Jonas still has 4 dice. Lukas receives 8 plus points, Nina 3 minus points, Marie 1 minus point and Jonas 4 minus points.

After the points have been awarded, the dice are all put back into the bag and mixed up well. Then all the players again take the same number of dice out of the bag as at the beginning of the game (refer to “Preparing for the game”) and a new round begins.

End of game

3 rounds are played for each player in the game; therefore, if there are four players 12 rounds are played. The person who has gathered the most plus points after these rounds has won the game. If there is a tie there is more than one winner.

Tip: When playing with children the dice can be distributed differently. For example, the adults then receive 1 or 2 more dice.

Dobbelsteen- Ligretto®

Een wil
dobbelsteen-
spel van Inka
en Markus
Brand voor
2 – 4 spelers
vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 24 dobbelstenen (telkens 6 in de kleuren rood, geel, groen en blauw)
- 4 dobbelbekers
- 1 linnen zak

Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar gelegd. Alle 24 dobbelstenen gaan in de linnen zak en worden goed gemengd. Naargelang het aantal spelers trekt elke speler dobbelstenen uit de zak, en legt deze in zijn dobbelbeker.

Bij 2 spelers krijgt elke speler 12 dobbelstenen, bij 3 spelers krijgt elke speler 8 dobbelstenen, en bij 4 spelers krijgt elke speler 6 dobbelstenen.

Verloop van het spel

Op het bevel "Ligretto Start" gooien de spelers tegelijk al hun dobbelstenen. Elke speler probeert uit zijn worp **zo veel** passende dobbelstenen **als mogelijk** op het spelbord te plaatsen. Hierbij geldt:

- De dobbelstenen mogen alleen op de rij met de juiste kleur worden gelegd.
- De dobbelstenen mogen alleen **in stijgende volgorde** worden gelegd (voorbeeld: de gele 2 mag pas worden gelegd, als de gele 1 al ligt).
- De spelers mogen de dobbelstenen altijd met slechts één hand nemen en neerleggen.



Omdat alle spelers tegelijk spelen geldt de regel: wie eerst komt, eerst maakt. Als dus speler A de gele 1 van zijn worp sneller aflegt dan speler B, dan moet speler B zijn of haar gele 1 opnieuw gooien, omdat deze niet meer kan worden afgelegd.

Als een speler geen dobbelsteen van zijn/haar worp meer passend kan of wil afleggen, dan gooit hij/zij opnieuw met **alle** overblijvende dobbelstenen. **Let op:** het is niet toegestaan met slechts een deel van de dobbelstenen opnieuw te gooien.

Van zodra een speler zijn of haar laatste dobbelsteen correct op het spelbord kon leggen, roept hij of zij "Ligretto stop". Nu mogen er geen dobbelstenen meer worden afgelegd. De niet afgelegde dobbelstenen blijven voor de verdeling van de punten open op tafel liggen.

Telling

De succesrijke speler krijgt voor elke van de door de andere spelers niet afgelegde dobbelsteen een pluspunt. De andere spelers krijgen voor elke resterende dobbelsteen een minpunt.

Voorbeeld: Luc beëindigt de ronde, omdat hij zijn 6 dobbelstenen kon afleggen. Nina heeft nog 3 dobbelstenen. Marie heeft nog één dobbelsteen, en Jonas heeft er nog 4. Luc krijgt 8 pluspunten, Nina 3 minpunten, Marie 1 minpunt en Jonas 4 minpunten.

Na het toekennen van de punten gaan alle dobbelstenen terug in de zak en wordt er goed gemengd. Aansluitend nemen alle spelers weer zo veel dobbelstenen uit de zak als bij het begin van het spel (zie Spelvoorbereiding) en een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Per deelnemer worden er drie ronden gespeeld, bij vier spelers dus 12 ronden. Wie na deze ronden het meeste pluspunten verzamelde, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tip: als er met kinderen gespeeld wordt, kunnen de dobbelstenen anders verdeeld worden. De volwassenen krijgen dan bijv. 1 of 2 dobbelstenen méér.

Ligretto[®] de dados

Un entretenido
juego de dados
desarrollado por
Inka y Markus
Brand para 2 – 4
jugadores a partir
de 8 años.

Material de juego

- 1 tablero
- 24 dados (6 de cada color, en rojo, amarillo, verde y azul)
- 4 cubilete
- 1 bolsa

Preparación del juego

El tablero se coloca en una posición bien alcanzable para cada uno de los jugadores. Los 24 dados se colocan en el bolso de lino para agitarlas y mezclarlas. En función de la cantidad de jugadores, cada jugador extrae un número determinado de dados de la bolsa y los mete en su cubilete.

En caso de 2 jugadores, cada jugador obtiene 12 dados, en caso de 3 jugadores, cada jugador obtiene 8 dados y en caso de 4 jugadores, cada jugador obtiene 6 dados.

Desarrollo del juego

Al dar la orden “Ligretto Inicio” tiran todos los jugadores simultáneamente sus dados.

Cada jugador debe intentar de colocar con su tirada **la**

mayor cantidad posible de dados idénticos en el esquema de juego. Ojo, en esto rigen las siguientes reglas:

- Los dados deben ser colocados únicamente en la secuencia correcta de colores.
- Los dados deben colocarse únicamente en **secuencia ascendente** (Ejemplo: El 2 amarillo puede colocarse únicamente después de haber colocado el 1.)
- Los jugadores pueden recoger y colocar los dados con una sola mano.

Ya que todos los jugadores juegan simultáneamente, rige la regla: El que primero llega, ése le calza. Es decir, cuando el jugador A ha colocado el 1 amarillo de su tirada con más rapidez que el jugador B, el jugador B debe tirar nuevamente su dado con el 1 amarillo, ya que no le es posible colocarlo en el esquema de juego.



Cuando un jugador no puede o no quiere colocar ningún dado de su tirada en forma correcta, debe tirar nuevamente **todos** los dados restantes. **Atención:** No se permite tirar solamente una parte de los dados.

Tan pronto un jugador haya colocada su último dado en el tablero bajo observación estricta de las reglas del juego, exclama “Ligretto Fin”. A partir de ahora ya no se pueden colocar más dados. Los dados no colocados permanecen con los puntos a la vista en la mesa para determinar la puntuación.

Puntuación:

El ganador obtiene un punto a su favor para cada uno de los dados no colocados de los demás jugadores. Los otros jugadores obtienen un punto negativo para cada uno de los dados que no pudieron depositar.

Ejemplo: Lucas termina la ronda porque pudo depositar su sexto dado. Nina sigue con 3 dados no depositados. A María le queda un solo dado y Jonas tiene aún 4 dados. Es decir: Lucas obtiene 8 puntos positivos, Nina 3 puntos negativos, María 1 punto negativo y Jonas 4 puntos negativos.

Después de la puntuación se devuelven los dados al bolso para mezclarlos nuevamente. A continuación recogen todos los jugadores la misma cantidad de dados del bolso como al inicio del primer juego (véase: Preparación del juego), para empezar una nueva ronda.

Fin de juego

Por jugador se juegan 3 rondas, es decir, con cuatro jugadores se juegan 12 rondas. Gana aquel jugador que acumuló la mayor cantidad de puntos positivos después de finalizar la cantidad prescrita de rondas. En caso de empate hay varios ganadores.

Recomendación: Cuando se juega con niños, es posible cambiar la distribución de los dados. Entonces, los adultos recogen 1 ó 2 dados más.



© Ligretto,
registered trademark,
Schmidt Spiele

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de