



A game for 2-6 players

TUMBLIN-DICE

© 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

TUMBLIN-DICE

© 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 Zahl 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 Punktelinie. 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 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

TUMBLIN-DICE

© 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 4) 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 más 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 más 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 más 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.