



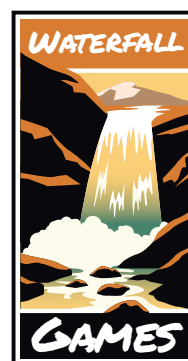
 **Spelregels**

 **Spielregeln**

  **Game Rules**

 **Règles de Jeu**

Publisher: Waterfall Games
Authors: Ruben Dijkstra & Ruurd Lammers
Design: Choi Wan Lee
© 2013 Waterfall Games
www.waterfallgames.nl





Doel van het spel

Dobbel de meeste punten bij elkaar door je blokjes naast elkaar op het speelveld te plaatsen. Scoor punten met reeksen van drie of meer van je eigen blokjes, een Spexxx. Heb je de meeste punten als alle blokjes gespeeld zijn, dan ben je de winnaar!

Vorbereiding

Leg het speelbord open op tafel. Het speelveld is verdeeld in zes vlakken. De vlakken zijn opgedeeld in hokjes. Elk hokje op het speelveld staat voor een combinatie die je kan maken met 2 tot 5 dobbelstenen. Elke speler speelt met één kleur blokjes.

Aantal spelers en blokjes per spel in de volwassenen variant en kindervariant:

Variant	Volwassenen			Kinderen		
Aantal spelers	2	3	4	2	3	4
Aantal blokjes om te plaatsen	23	18	16	12	12	10

Leg daarnaast twee van je blokjes op het speelbord om de score bij te houden (zie **plaatje 1**). Zodra je meer dan 99 punten hebt, leg je één blokje op '100'. Met het andere blokje tel je verder op het scorespoor. Zo doe je dat ook als je meer dan 199, 299 en 399 punten hebt.

Spelverloop

De speler die het hoogste gooit mag beginnen. Daarna speel je met de klok mee.

» Gooi alle vijf de dobbelstenen. Na elke worp beslis je welke dobbelstenen je apart legt. De overige dobbelstenen mag je opnieuw gooien, **totdat je maximaal 4 keer gegooid hebt** (je mag eerder stoppen met gooien). Eerder apart gelegde dobbelstenen mag je in een volgende worp weer mee dobbelen.

» Je plaatst één eigen blokje op het speelbord op een hokje dat overeenkomt met wat je gegooid hebt. Je beslist zelf welke dobbelstenen je gebruikt en welke niet.

» Als een hokje al bezet is door een blokje van jezelf of een medespeler, dan kun je daar niet meer plaatsen. Je kijkt dan uit naar een ander hokje waar je wel kan plaatsen.

» Als je op geen enkel hokje kan plaatsen, moet je een blokje afleggen. Dit blokje gaat uit het spel. Nadat je een blokje hebt geplaatst, of hebt afgelegd, is je beurt voorbij.

Blokjes plaatsen

Het resultaat na je uiteindelijke worp bepaalt waar je een blokje mag plaatsen. Dit wordt het beste duidelijk in een voorbeeld:

Na vier worpen heb je $3x \text{ } 3x + 2x$. Je kan nu in het paarse vlak plaatsen op het hokje $3x \text{ } 3x + 2x$. Omdat je zelf kiest welke dobbelstenen je wel of niet gebruikt mag je met bovenstaande worp bijvoorbeeld ook plaatsen op het hokje $3x \text{ } 3x + 1x$ in het blauwe vlak. Zie **plaatje 2** voor alle hokjes waar je met deze worp kan plaatsen.

Om op een rood, paars of zilveren hokje te plaatsen moet je alle dobbelstenen van je worp gebruiken. Als je op een oranje, groen, geel, blauw of gouden hokje plaatst gebruik je niet alle dobbelstenen van je worp.

Speciale worpen

4 opeenvolgende ($3x \text{ } 3x$ of $3x \text{ } 3x$ of $3x \text{ } 3x$). Als je 4 opeenvolgende gooit, mag je op een goudkleurig hokje plaatsen (de diagonalen in het groene en blauwe vlak). Op deze hokjes mag je alleen de combinatie '4 opeenvolgende' plaatsen.

5 opeenvolgende ($3x \text{ } 3x$ of $3x \text{ } 3x$). Als je 5 opeenvolgende gooit, mag je op een zilverkleurig hokje plaatsen (de diagonalen in het paarse en rode vlak). Op deze hokjes mag je alleen de combinatie '5 opeenvolgende' plaatsen.

5 gelijke (bijvoorbeeld $3x \text{ } 3x$). Als je '5 gelijke' gooit mag je vrij plaatsen op een hokje wat nog niet bezet is. Als je blokje punten oplevert, krijg je het aantal punten van het hokje waarin dat blokje staat.

Puntentelling

Je scoort punten als je drie of meer blokjes van je eigen kleur op een rij hebt (horizontaal, verticaal en diagonaal). Drie of meer eigen blokjes op een rij noemen we een Spexxx. Je telt de punten direct op het scorespoor dat rondom het speelbord loopt. Een Spexxx mag over alle grenzen van de verschillende kleuren hokjes heen. Je krijgt per blokje de punten die bij dat hokje horen.

De puntentelling is als volgt:

Hokje	Aantal punten per blokje in een Spexxx	Hokje	Aantal punten per blokje in een Spexxx
Oranje	1 punt	Paars	7 punten
Groen	2 punten	Rood	12 punten
Geel	4 punten	Goud	3 punten
Blauw	5 punten	Zilver	8 punten

Deze punten staan ook in de legenda op het speelbord (zie **plaatje 3**).

Een blokje dat niet in een Spexxx staat levert geen punten op.

Met één blokje dat je plaatst, kan je twee of meerdere Spexxxen maken. Je krijgt dan punten voor elke nieuwe Spexxx die je maakt. Je geplaatste blokje telt dan dus twee of meer keer (zie **plaatje 4** voor een voorbeeld).

Voor een blokje dat je plaatst aan een bestaande Spexxx, krijg je alleen de punten voor het nieuw aangelegde blokje.

Voeg je met je geplaatste blokje nóg een ander eigen blokje toe aan een bestaande Spexxx van jezelf, dan krijg je voor beide blokjes de bijbehorende punten. Je krijgt een bonus van vijf punten voor het maken van een Spexxx van minimaal vijf blokjes lang (zie hieronder en zie **plaatje 5**).

Bonuspunten (zie **plaatje 6**)

Voor een Spexxx van 5 blokjes of meer krijg je 5 punten extra.

Voor een blok van 9 eigen blokjes (3 bij 3) krijg je 25 punten extra.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers al hun blokjes hebben geplaatst (of afgelegd). De speler met de meeste punten wint het spel!

Variant voor kinderen vanaf acht jaar

Voor deze variant gebruik je alleen de linkerhelft van het speelveld (oranje, groene en gele vlak). **Je gooit met vier dobbelstenen, maximaal drie keer.**

Het plaatsen van de blokjes en het scoren van punten gaat hetzelfde als in het volwassenenspel. Bij '4 gelijke' mag je vrij plaatsen.

Als alle spelers al hun blokjes hebben gespeeld, is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint!



Spielregeln

Spielmaterial

1 Spielbrett, 5 Würfel, 4 x 25 Spielsteine, 1 Spielplan

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, die meisten Punkte zu sammeln, indem du nach dem Würfeln deine Spielsteine nebeneinander auf das Spielfeld setzt. Erziele Punkte mit einer Kette von drei oder mehr deiner eigenen Spielsteinen, ein Spexxx. Hast du die meisten Punkte, wenn alle Spielsteine gesetzt wurden, hast du gewonnen!

Ausgangssituation

Lege das Spielbrett auf den Tisch. Das Spielfeld ist in sechs Bereichen gegliedert. Die Bereiche sind jeweils in einzelne Zellen aufgeteilt. Jede Zelle auf dem Spielfeld stellt eine Kombination dar, die du mit 2 bis 5 Würfel bilden kannst. Jeder Spieler spielt nur mit einer Farbe.

Anzahl Spieler und Spielsteine pro Spiel in der Erwachsenenversion und Kinderversion:

Version	Erwachsene			Kinder		
Anzahl Spieler	2	3	4	2	3	4
Anzahl der zu setzenden Spielsteine	23	18	16	12	12	10

Lege zusätzlich zwei deiner Spielsteine auf das Spielbrett, um den Spielstand beizuhalten (siehe **Illustration 1**). Sobald du mehr als 99 Punkte erreicht hast, legst du einen Spielstein auf '100'. Mit dem anderen Spielstein zählst du auf der Wertungsleiste hinzu. Dies ist ebenfalls der Fall, wenn du mehr als 199, 299 und 399 Punkte erreicht hast.

Spielrunde

Der Spieler, der die höchste Punktzahl würfelt, startet das Spiel. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

» Gespielt wird mit fünf Würfeln. Nach jedem Wurf entscheidest du welche der Würfel zur Seite gelegt werden. Die übrigen Würfel kannst du auf's Neue würfeln. **Maximal darfst du vier Mal würfeln** (du kannst auch eher mit dem Würfeln aufhören). Vorher abgelegte Würfel darfst du in einem folgenden Wurf wieder mit aufnehmen.

» Du setzt einen eigenen Spielstein auf das Spielbrett in die Zelle, mit der entsprechenden Augenzahl des Würfels. Du entscheidest selber, welche Würfel du verwendest und welche nicht.

» Falls eine Zelle schon durch einen deiner Spielsteine oder durch einen deines Mitspielers besetzt ist, ist die Zelle blockiert. Du musst dann auf eine andere, freie Zelle ausweichen.

» Falls du in keine, freie Zelle setzen kannst, musst du deinen Spielstein zur Seite legen, welches aus dem Spiel entfernt wird. Nachdem du einen Spielstein gesetzt oder zur Seite gelegt hast, ist dein Zug vorbei.

Platzierung der Spielsteine

Das Ergebnis der Augenzahlen der Würfel deines Wurfes entscheidet, wo du einen Spielstein setzen kannst. Dies wird am besten ersichtlich durch ein Beispiel:

Nach vier Würfeln hast du 1 2 3 4 5 gewürfelt. Du kannst deinen Spielstein im lila Bereich in der Zelle 3x 1 + 2x 2 setzen. Da du selber entscheidest, welche Würfel du verwenden möchtest oder eben nicht, kannst du deinen Spielstein auch im blauen Bereich in der Zelle 3x 1 + 1x 2 setzen. In Illustration 2 siehst du alle Kombinationen, wo du mit diesem Wurf setzen kannst.

Um auf einer roten, lila oder silberfarbenen Zelle setzen zu können, musst du alle Würfel deines Wurfes verwenden. Wenn du in einer orangen, grünen, gelben, blauen oder goldfarbenen Zelle setzt, kannst du nicht alle Würfel verwenden.

Besondere Würfe:

4 aufeinanderfolgende Augenzahlen (1 2 3 4 oder 2 3 4 5 oder 3 4 5 6). Würfelst du vier aufeinanderfolgende Augenzahlen, darfst du in einer goldfarbenen Zelle deinen Spielstein setzen (die Diagonale im grünen und blauen Bereich). In diesen Zellen darfst du nur die Kombination '4 aufeinanderfolgende Augenzahlen' setzen.

5 aufeinanderfolgende Augenzahlen (1 2 3 4 5 oder 2 3 4 5 6). Würfelst du fünf aufeinanderfolgende Augenzahlen, darfst du in einer silberfarbenen Zelle deinen Spielstein setzen (die Diagonale im lila und roten Bereich). In diesen Zellen darfst du nur die Kombination '5 aufeinanderfolgende Augenzahlen' setzen.

5 gleiche Augenzahlen (beispielsweise 1 1 1 1 1). Würfelst du '5 gleiche Augenzahlen', darfst du deinen Spielstein in jeder freien Zelle auf dem Spielfeld setzen. Falls dieser Spielstein Punkte ergibt, kriegst du die Anzahl der Punkte der Zelle, in welcher du deinen Spielstein setzt.

Wertung

Du erzielst Punkte, wenn du drei oder mehr Spielsteine deiner Farbe in einer Reihe stehen hast (horizontal, vertikal und diagonal). Drei oder mehrere eigene Spielsteine in einer Reihe nennt sich ein Spexxx. Du zählst die Punkte direkt auf der Wertungsleiste hinzu, die das Spielfeld umgibt. Ein Spexxx darf über alle Grenzen der verschiedenfarbigen Zellen hinweg gehen. Du erhältst pro Spielstein die Punkte, die der Zelle angehören.

Die Wertung ist wie folgt:

Zelle	Anzahl Punkte pro Spielstein in einem Spexxx	Zelle	Anzahl Punkte pro Spielstein in einem Spexxx
Orange	1 Punkt	Lila	7 Punkte
Grün	2 Punkte	Rot	12 Punkte
Gelb	4 Punkte	Goldene	3 Punkte
Blau	5 Punkte	Silberne	8 Punkte

Diese Punkte sind auch auf der Legende auf dem Spielbrett zu finden (siehe Illustration 3).

Ein Spielstein der sich nicht in einem Spexxx befindet, bringt keine Punkte.

Mit einem zu setzenden Spielstein kannst du zwei oder mehrere Spexxx bilden. Du erhältst dann Punkte für jedes neue Spexxx, das du bildest. Dein gesetzter Spielstein zählt dann zwei oder mehrere Male (siehe Illustration 4).

Setzt du einen Spielstein an einen bestehenden Spexxx, erhältst du nur die Punkte für den neu angelegten Spielstein.

Verbindest du mit einem neuen Spielstein einen sich bereits auf dem Spielfeld befindenden Spielstein mit einem eigenen Spexxx, erhältst du für beide Spielsteine die extra Punkte. Du kriegst einen Bonus von fünf Punkten für das Bilden eines Spexxx von mindestens fünf Spielsteinen (siehe unten und siehe Illustration 5).

Bonuspunkte (siehe Illustration 6)

Für einen Spexxx von 5 Spielsteinen oder mehr, erhältst du 5 zusätzliche Punkte.
Für einen Block von 9 eigenen Spielsteinen (3 x 3) erhältst du 25 zusätzliche Punkte.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Spielsteine gesetzt (oder zur Seite gelegt) haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Spielversion für Kinder im Alter ab 8 Jahren und älter

Für diese Version verwendest du nur die linke Hälfte des Spielfeldes (oranger, grüner und gelber Bereich). Du wirfst mit vier Würfeln höchstens drei Mal. Das Setzen von Spielsteinen und das Erzielen von Punkten funktioniert auf dieselbe Weise wie in der Erwachsenenvariante. Bei vier Würfeln mit der gleichen Augenzahl darfst du frei setzen.

Wenn alle Spieler ihre Spielsteine gespielt haben, ist das Spiel beendet.
Der Spieler der die meisten Punkte am Ende erzielt hat, hat das Spiel gewonnen!





Game Rules

Components

1 game board, 5 dice, 4 x 25 cubes, 1 rulebook

Object

Score the most points by placing your cubes next to one another on the game board by rolling the dice. You score points by placing three or more of your own cubes in a row, which is called a Spexxx. The player with the highest score at the end of the game wins!

Setup

Place the game board on the table. The playing field is divided into six zones. These zones are divided into squares. Each square on the playing field represents a combination that you can make with 2 to 5 dice. Each player plays with one cube color.

Number of players and cubes per game in the adult version and children's version:

Version	Adults			Children		
Number of players	2	3	4	2	3	4
Number of cubes to place	23	18	16	12	12	10

Next to that, put two of your cubes on the game board to keep score (see **figure 1**). As soon as you pass 99 points, you can then move the cube to the '100' square. The other cube is re-placed on the score track in line with your latest score. Similarly, you move the cube up after 199, 299 and 399 points.

Playing a round

The player who rolls the highest number with one dice starts the game. Play clockwise after that.

» Roll all five dice. After each throw you choose which dice to set aside. You may then roll the remaining dice again. **You may roll the dice up to 4 times** (you may also stop earlier). Every new throw, you may reroll the previously set aside dice again.

» You then place one cube of your own on the game board on a square that coincides with your dice combination. You can decide which dice to use and which not.

» If a square is already occupied by a cube of your own or from an opponent, then you cannot place on that square anymore. You will then have to place a cube on another square that coincides with your dice combination.

» If you cannot place on any square at all, you have to discard one cube. This cube is then no longer in play. After you have placed a cube, or you have discarded one, your turn is over.

Placement of cubes

The result after your final throw determines where you can place a cube. This is best explained by means of an example:

After four throws you have got . You can place your cube in the purple zone on square $3x \text{ } \begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \blacksquare \end{smallmatrix} + 2x \text{ } \begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \blacksquare \end{smallmatrix}$. Since you determine yourself which dice you will or will not use, you can also place your cube, for example, on square $3x \text{ } \begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \blacksquare \end{smallmatrix} + 1x \text{ } \begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \blacksquare \end{smallmatrix}$ in the blue zone. See **figure 2** for an overview of all your options to place a cube corresponding to this throw.

In order to place a cube on a red, purple or silver square you will have to use all five dice. If you wish to place a cube on an orange, green, yellow, blue or gold square, then you will use less than all five dice at the end of your throw(s).

Special throws:

4 in a row (or or). You may place your cube on a gold colored square (the diagonal rows in the green and blue zones). You may only place a cube on a gold colored square if you roll the combination '4 in a row'.

5 in a row (or). You may place your cube on a silver colored square (the diagonal rows in the purple and red zones). You may only place a cube on a silver colored square if you roll the combination '5 in a row'.

5 of a kind (for example). You are free to place your cube on any empty square. If this cube yields points, it is worth the number of points belonging to the square you have placed it on.

Scoring

You score points when you have **three or more cubes in a row of your own color** (horizontally, vertically and diagonally). Three or more cubes of the same color in a row is called a Spexxx. You immediately add up the points on the score track, which encircles the game board. A Spexxx is allowed to cross over all borders of the various colored squares. For each cube in a Spexxx you score points belonging to that square.

Number of points per cube:

Square	Number of points per cube in a Spexxx	Square	Number of points per cube in a Spexxx
Orange	1 point	Purple	7 points
Green	2 points	Red	12 points
Yellow	4 points	Gold	3 points
Blue	5 points	Silver	8 points

These points are also visualised in the legend on the game board (see **figure 3**).

A cube that is not part of a Spexxx, does not yield any points.

With one cube you can complete two or more Spexxxes at the same time. If so, you will receive points for each new completed Spexxx. Consequently, this specific cube counts for two or more times (see **figure 4** for an example).

For a cube that you add to an existent Spexxx you will only receive the points for the cube that you add in that turn.

In the event that you extend your own Spexxx with two cubes by placing only one cube, you will receive points for both new cubes that you have added to the existing Spexxx. You receive a bonus of five points for creating a Spexxx of minimum five consecutive cubes (see bonus points and see **figure 5**).

Bonus points (see **figure 6**)

For a Spexxx of 5 cubes or more you receive 5 additional points.

For a block of 9 cubes of your own (3 x 3) you receive 25 additional points.

End of the game

The game ends once all players have placed (or discarded) all their cubes. The player with the highest score wins the game!

Children's version for ages 8 and up

For this version you only use the left side of the playing field (orange, green and yellow zone). **You roll with four dice up to three times.**

Placing the cubes and scoring points is the same as in the adult version. With '4 of a kind' you can place freely.

The game ends once all players have played their cubes.

The player with the highest score wins!



Règles de Jeu

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, 5 dés, 4x25 cubes, règles de jeu

Objectif du jeu

Obtenez le maximum de points en plaçant les cubes côte à côte sur le plateau après avoir jeté les dés. Si vous marquez des points avec des séries de trois ou plus de vos propres cubes, vous gagnez un Spexxx. Si vous avez le plus de points quand tous les cubes ont été joués, vous gagnez la partie!

Préparation du jeu

Placez le plateau sur la table. Le plateau de jeu est réparti en cases. Chaque case correspond à une combinaison que vous pouvez réaliser avec de 2 à 5 dés. Distribuez les cubes aux joueurs, une couleur par joueur :

Nombre de joueurs et de cubes par jeu dans la variante adulte et la variante enfant:

Variante	Adultes			Enfants		
Nombre de joueurs	2	3	4	2	3	4
Nombre de cubes à placer	23	18	16	12	12	10

Placez d'ailleurs deux de vos autres cubes sur le plateau pour compter des points (voir l'**image 1**). Dès qu'un joueur obtient plus de 99 points, il place un cube sur '100'. Avec l'autre cube vous continuez à faire le compte le long du plateau. Vous faites la même chose quand vous obtenez plus de 199, 299 et 399 points.

Déroulement du jeu

Lancez les dés à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre commence. Ensuite, jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

» Lancez les cinq dés. Après chaque lancé vous décidez quels dés vous mettez de côté. Les dés restant peuvent de nouveau être lancés. **Vous avez droit à 4 lancés maximum, mais vous pouvez arrêter avant si vous le voulez.** Les dés mis de côté peuvent de nouveau être utilisés dans un lancé suivant.

» Vous placez un de vos propres cubes sur le plateau sur une case qui correspond avec ce que vous avez lancé. Vous décidez quels dés vous utilisez pour cette combinaison et quels dés vous n'utilisez pas.

» Quand une case est déjà occupée par un de vos cubes ou par celui d'un adversaire, vous ne pouvez plus rien y placer. Vous devez vous déplacer sur une case libre.

» Si vous ne pouvez pas placer votre cube sur une case, vous devez mettre votre cube de côté. Cet cube ne prend plus part au jeu cette partie. Après avoir placé ou mis de côté un cube, votre tour est terminé.

Placement des cubes

Le résultat après votre lancé définitif décide où vous pouvez placer un cube. Par exemple:

Après quatre lancers vous avez 3x 1 + 2x 2. Maintenant vous pouvez placer un cube dans le casier violette 3x 1 + 2x 2. Soit placer un cube sur la case bleu 3x 1 + 1x 2. Vous décidez quels dés vous utilisez ou non. Voir l'image 2 pour visualiser toutes les cases où vous pouvez placer des cubes avec ce lancé.

Pour placer un cube dans un casier rouge, violet ou argentées vous devez utiliser tous les dés de votre lancé. Si vous placez un cube dans un casier orange, vert, jaune, bleu ou dorées vous n'utilisez pas tous les dés.

Lancés spéciaux:

4 séquenté (1 2 3 4 ou 1 2 3 5 ou 1 2 4 5). Vous pouvez placer votre cube sur une case dorée (les diagonales dans les plans vert et bleu). Sur ces cases vous pouvez uniquement placer la combinaison '4 séquenté'.

5 séquenté (1 2 3 4 5 ou 1 2 3 5 6). Vous pouvez placer votre cube sur une case argentée (les diagonales dans les plans violet et rouge). Sur ces cases vous pouvez uniquement placer la combinaison '5 séquenté'.

5 identiques (par exemple 1 1 1 1 1). Vous pouvez placer votre cube librement. Si votre cube vous fait gagner des points, vous recevez le nombre de points de la case où se trouve ce cube.

Comptage des points

Vous marquez des points un Spexxx si vous avez trois ou plus de cubes de votre propre couleur d'affilé (horizontalement, verticalement et dans la diagonale). Il est question d'un Spexxx lorsque vous avez trois ou plus de vos cubes d'affilé. Vous additionnez directement les points dans les cases conçues à cet effet qui bordent le plateau. Un Spexxx peut traverser toutes les frontières des différentes cases. Vous comptez les points pour chaque case où se trouve les cubes d'un Spexxx.

Le comptage des points se fait de la façon suivante:

Case	Nombre de points par cube dans un Spexxx	Case	Nombre de points par cube dans un Spexxx
Orange	1 point	Violet	7 points
Verte	2 points	Rouge	12 points
Jaune	4 points	Dorées	3 points
Bleue	5 points	Argentées	8 points

Ces points se trouvent également dans la légende du plateau (voir l'image 3).

Un cube qui ne se trouve pas dans un Spexxx ne rapporte pas de points.

Avec un cube que vous placez, vous pouvez faire deux ou plusieurs Spexxx. Vous obtenez alors des points pour chaque nouveau Spexxx que vous réalisez. Dans ce cas, votre cube placé est compté deux ou plusieurs fois (voir l'image 4).

Pour un cube que vous ajoutez à un Spexxx existant, vous recevez uniquement les points pour le cube nouvellement ajouté.

Si avec votre cube nouvellement placé, vous rattachez encore un autre de vos cubes qui était isolé, à un Spexxx existant, vous recevez des points pour les deux cubes. Vous obtenez un bonus de cinq points pour la réalisation d'un Spexxx d'au moins cinq cubes de longueur (voir ci-dessous et voir l'image 5).

Points supplémentaires (voir l'image 6)

Pour un Spexxx de 5 cubes ou plus, vous obtenez 5 points supplémentaires.
Pour un carré de 9 de vos propres cubes (3 sur 3) vous obtenez 25 points supplémentaires.

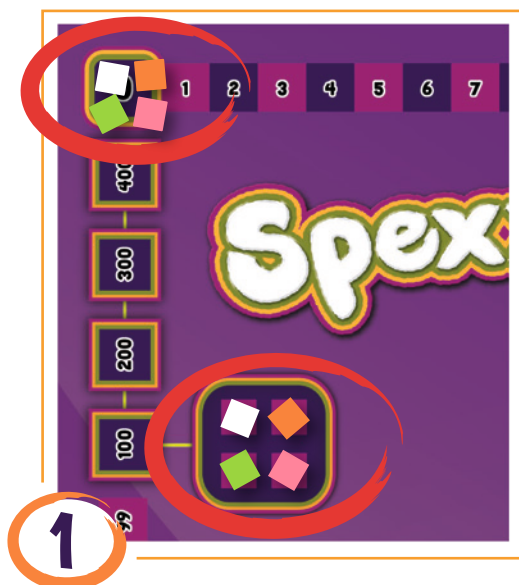
Fin du jeu

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont joué tous leurs cubes. Le joueur avec le plus grand nombre de points est le vainqueur!

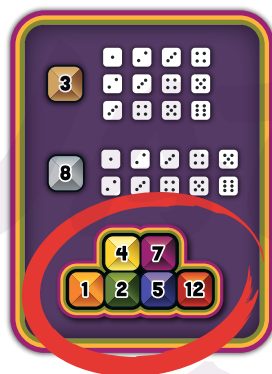
Variante pour enfants à partir de huit ans

Pour cette variante vous utilisez uniquement la moitié gauche du plateau de jeu (cases oranges, vertes et jaunes). **Vous jouez avec quatre dés, un maximum de trois lancers.** Le placement des cubes et les comptage des points se fait de la même façon que dans le jeu pour adultes. Dans le cas de '4 identiques' vous pouvez placer vos cubes librement.

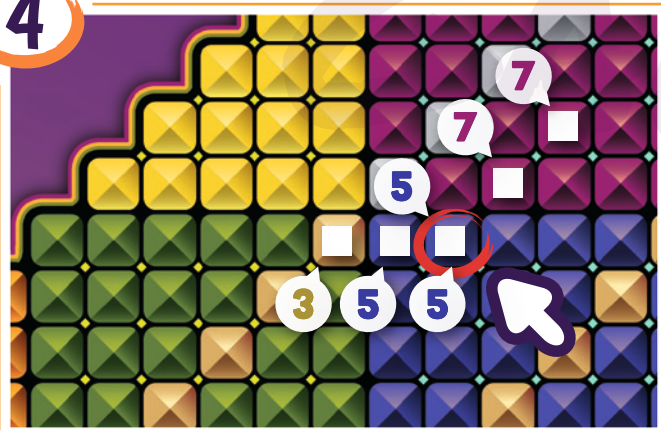
Quand tous les joueurs ont joué tous leurs cubes, le jeu est terminé.
Le joueur avec le plus grand nombre de points à la fin du jeu est le vainqueur!



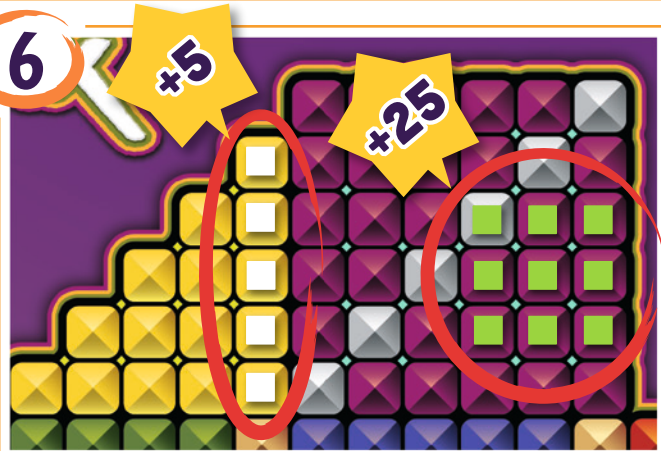
3



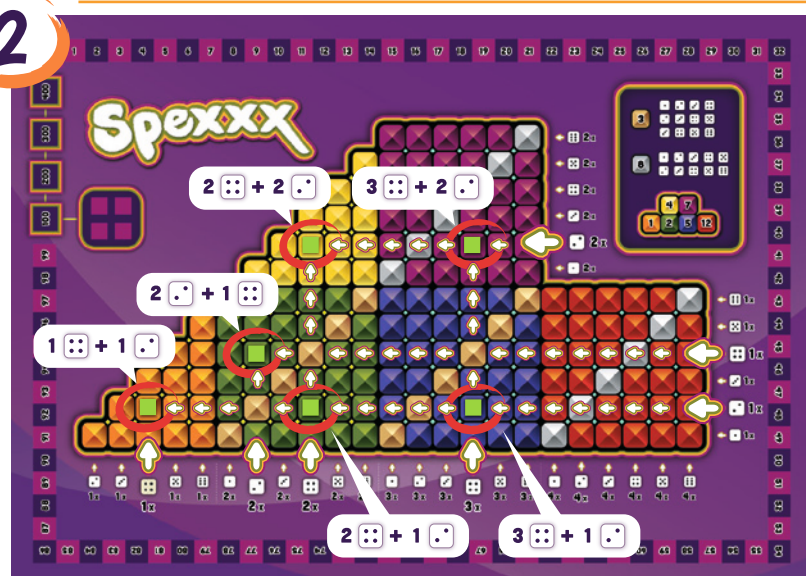
4



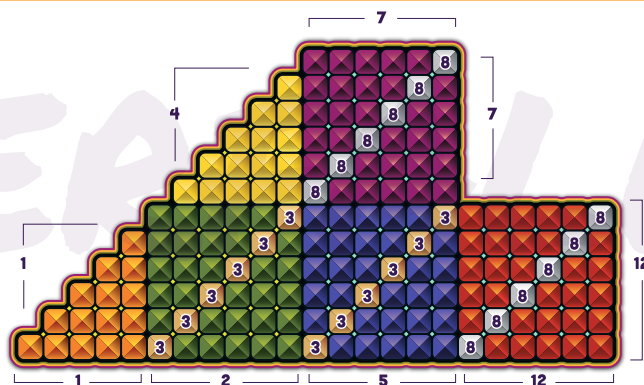
6



2



=



5



Dankwoord

Wij danken iedereen die een bijdrage heeft geleverd om dit spel mogelijk te maken! Onze dank gaat daarbij vooral uit naar alle testspelers, de vertalers, onze vriendinnen Fang May Hellen en Lieke en de grafisch ontwerper: Choi Wan Lee.

Voor vragen of opmerkingen over het spel, stuur een e-mail naar info@waterfallgames.nl