



Instruction manual / Handleiding / Mode d'emploi / Anleitung

Manual de Instrucciones / Manuale d'istruzioni

Outdoor Play Mega dobbelstenen 2023

Art.no. 0601006

Van der Meulen, Lorentzstraat 23, 8606 JP Sneek



Content - Inhoud - Contenu - Inhalt - Contenido - Contenuto:

5 wooden dice 5.5 cm and a score block. You use the cup to throw.

5 houten dobbelstenen 5,5 cm en een scoreblok. De koker gebruik je om mee te gooien.

5 dés en bois de 5,5 cm et un bloc de score. Le tube s'utilise pour lancer les dés.

5 Holzwürfel 5,5 cm und ein Punkteblock. Du benutzt die Röhre zum Werfen.

5 dadi di legno da 5,5 cm e un blocchetto per il punteggio. Usare il tubo per lanciare.

5 dados de madera de 5,5 cm y un block para puntuación. Se utiliza el tubo para lanzar.



MEGA DICE INSTRUCTIONS:

Game rules:

You can play with these mega dice with at least 2 players. The game can be played outside, on any kind of surface.

Object of the game:

The player who earns the most points by throwing the dice wins the game!

Preparation:

Tear off one sheet of paper per player and write your name on it.

How to play:

Decide a playing order; you always follow the same order of players.

The first player may throw with all 5 of the wooden dice. This is how to do it: put the dice in the cup (or use a bucket), put the lid on and shake it well. Then remove the lid and let the dice roll on the ground.

Each turn you can throw a maximum of 3 times. After the first and second roll, you can determine which dice you leave behind and which you put back into the cup. So you leave the dice with which you want to continue, and put the other dice back into the cup. Take a good look at the dots you have thrown, and the most favourable category that fits with this. When you finish your turn, write down the score on the score block sheet.

There are a total of 13 squares per game, which you must complete. Each box may only be filled in once. So you have to deal with this tactically! If you have not achieved a result after 3 throws that belongs to an open box, then you have to fill in a 0. Tip: do this with a category that yields the least number of points, or where you have a small chance of throwing this score.

The score block consists of two parts. In the upper half, (Part 1) you can see the dice dots 1 to 6. For this you only note the score of the dice that belong to that square. For example, if you have thrown 1-5-2-6-6, your score is $2 \times 6 = 12$. In the column of game 1 (Game 1), write 12 points for the 6-dots die.

In the lower half (Part 2), you can see the rows below. Here is an explanation:

what should you throw?

three of a kind	3 x same number of dots
four of a kind	4 x same number of dots
full house	2 + 3 x the same number of dots
small straight	set of 4 ascending dots
large straight	set of 5 ascending dots
top score	5 x the same number of dots
chance	your own choice

score

the total number of dots of all dice
the total number of dots of all dice
25 points
30 points
40 points
50 points
the total number of dots of all dice

example

2-5-5-6-5 = 23 points
1-5-1-1-1 = 9 points
4-4-6-6-6
3-4-5-6-3
1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6
3-3-3-3-3
1-3-3-5-6 = 18 points

When the first player has entered his score, the next player may throw. So you always roll the dice, note your score, and then pass the turn to the next player.

When all the boxes have been filled in, first add your top half score. Is this higher than 63 points? Then you get a bonus of 35 points. Record this on your score list. Then add the score for the lower half. Your final score is the sum of the upper and lower half. Whoever has achieved the highest score wins the game!

You can play a maximum of 6 games of Garden Yatzy with one score sheet. You can also agree that the winner is whoever has achieved the highest total score after all 6 games.



MEGA DOBBELSTENEN HANDLEIDING:

Spelregels:

Met deze mega dobbelstenen kun je spelen met minimaal 2 spelers. Het spel kan buiten worden gespeeld, op elke soort ondergrond.

Doele van het spel: de speler, die de meeste punten verdient met het gooien van de dobbelstenen, wint het spel!

Voorbereiding:

Scheur per speler één velletje van het scoreblok af, en schrijf je naam erop.

Spelverloop:

Bepaal een speelvolgorde; je houdt steeds dezelfde volgorde van spelers aan.

De eerste speler mag gooien met alle 5 de houten dobbelstenen. Je doet dit op deze manier: stop de dobbelstenen in de koker / emmer, doe de deksel erop en schud goed. Haal dan de deksel eraf en laat de dobbelstenen op de grond rollen.

Elke beurt mag je maximaal 3 keer gooien. Na de eerste en tweede worp mag je bepalen welke dobbelstenen je laat liggen, en welke je opnieuw in de koker stopt. Je laat dus de dobbelstenen liggen, waar je verder mee wilt, en de overige dobbelstenen stop je terug in de koker. Kijk goed welke ogen je hebt gegooid, en wat de meest gunstige categorie is, die hierbij past. Als je klaar bent met je beurt, noteer je de score op het scoreblok-velletje.

In totaal zijn er per spel 13 vakjes, die je in moet vullen. Elk vakje mag maar 1 keer ingevuld worden. Je moet hier dus tactisch mee omgaan! Heb je na 3 worpen nog geen resultaat behaald, die bij een open vakje hoort? Dan moet je een 0 noteren. Tip: doe dit bij een categorie, die het minste aantal punten oplevert, of waarbij je een kleine kans hebt, om deze score te gooien.

Het scoreblok bestaat uit twee gedeeltes. In de bovenste helft (Part 1) zie je de dobbelsteen-ogen 1 tot en met 6 staan. Je noteert hierbij bij elk vakje alleen de score van de dobbelstenen, die bij het vakje horen. Als je bijvoorbeeld 1-5-2-6-6 hebt gegooid, is je score $2 \times 6 = 12$. Noteer in de kolom van spel 1 (Game 1) 12 punten bij de dobbelsteen met 6 ogen.

In de onderste helft (Part 2) zie je het onderstaande rijtje staan. Hier volgt een uitleg:

wat moet je gooien?

three of a kind	3 x hetzelfde aantal ogen
four of a kind	4 x hetzelfde aantal ogen
full house	2+3 x hetzelfde aantal ogen
small straight	reeks van 4 oplopende ogen
large straight	reeks van 5 oplopende ogen
topscore	5 x hetzelfde aantal ogen
chance	je eigen keus

score

het totaal aantal ogen van alle dobbelstenen
het totaal aantal ogen van alle dobbelstenen
25 punten
30 punten
40 punten
50 punten
het totaal aantal ogen van alle dobbelstenen

voorbeeld

2-5-5-6-5 = 23 punten
1-5-1-1-1 = 9 punten
4-4-6-6-6
3-4-5-6-3
1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6
3-3-3-3-3
1-3-3-5-6 = 18 punten

Als de eerste speler zijn score heeft ingevuld, mag de volgende speler gaan gooien. Je gooit dus steeds met de dobbelstenen, noteert je score, en geeft dan de beurt door aan de volgende speler.

Tel, als alle vakjes zijn ingevuld zijn geweest, eerst je score van de bovenste helft op. Is dit hoger dan 63 punten? Dan krijg je een bonus van 35 punten. Noteer dit op je scorelijst. Tel daarna de score van de onderste helft op. Je eindscore is de som van de bovenste en de onderste helft. Wie de hoogste score heeft behaald, wint het spel!

Je kunt met één scoreblok-velletje maximaal 6 spelletjes Garden Yatzy spelen. Je kunt ook nog afspreken, dat de winnaar is, wie na alle 6 de spelletjes de hoogste totaalscore heeft gehaald.



YAHTZEE GÉANT MODE D'EMPLOI:

Règles du jeu:

Ce jeu de dés géants se joue à 2 joueurs minimum. Le jeu peut se jouer à l'extérieur, sur n'importe quel support.

But du jeu :

Le joueur qui totalise le plus de points avec ses lancers de dés remporte la partie !

Préparation:

Détachez une page du bloc de score pour chaque joueur et inscrivez son nom dessus.

Déroulement du jeu:

Choisissez un ordre de jeu pour les joueurs et tenez-vous-y pendant toute la partie.

Le premier joueur peut lancer les 5 dés en bois. Comment procéder : placez les dés dans le tube (ou un seau), remettez le couvercle et secouez bien. Retirez le couvercle et faites rouler les dés sur le sol.

3 lancers maximum par tour. Après le premier et le deuxième lancer, vous choisissez quels dés vous laissez en place et quels dés vous relancez. Vous laissez donc en place les dés que vous voulez garder et vous remettez les autres dans le tube. Regardez bien combien de points vous avez fait et quelle catégorie est la plus avantageuse. Quand votre tour est terminé, notez le score sur la feuille.

Il y a 13 cases par partie, que vous devez toutes compléter. Chaque case ne peut être remplie qu'une seule fois. Il vous faudra donc faire preuve de tactique ! Vous n'avez pas encore obtenu de résultat qui correspond à une des cases au bout de 3 lancers ? Alors, vous devez noter un 0. Conseil : faites-le dans une des catégories qui rapportent le moins de points, ou dans une catégorie que vous avez peu de chance de réussir.

Le bloc de score est divisé en deux parties. Sur la moitié supérieure (Part 1) se trouvent les résultats de dé de 1 à 6. Notez dans chaque case uniquement le score des dés correspondants. Par exemple, si vous avez fait 1-5-2-6-6, votre score est $2 \times 6 = 12$. Dans la colonne de la première partie (Game 1), notez 12 points dans la case du 6.

Sur la moitié inférieure (Part 2) se trouve la liste suivante. Voici un mot d'explication :

Que devez-vous obtenir ?	score	exemple;
Brelan	3 x le même chiffre	2-5-5-6-5 = 23 points
Carré	4 x le même chiffre	1-5-1-1-1 = 9 points
Full	2+3 x le même chiffre	4-4-6-6-6
Petite suite	série de 4 chiffres consécutifs	3-4-5-6-3
Grande suite	série de 5 chiffres consécutifs	1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6
Yahtzee	5 x le même chiffre	3-3-3-3-3
Chance	votre choix	1-3-3-5-6 = 18 points
	le total des points de tous les dés	
	le total des points de tous les dés	
	25 points	
	30 points	
	40 points	
	50 points	
	le total des points de tous les dés	

Quand le premier joueur a complété son score, le joueur suivant peut lancer. À chaque tour, vous lancez les dés, vous notez votre score puis vous passez la main au joueur suivant.

Quand toutes les cases sont complétées, commencez par faire le total de votre score de la partie supérieure. Vous avez plus de 63 points ? Alors, vous obtenez un bonus de 35 points. Notez-le sur votre feuille de score. Ensuite, faites le total de la partie inférieure. Additionnez le résultat de la partie supérieure et de la partie inférieure pour obtenir votre score final. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !

Une feuille du bloc de score permet de faire 6 parties de Yahtzee géant. Vous pouvez aussi décider que le gagnant est le joueur qui a le plus de points au terme des 6 parties.



ANLEITUNG MEGAWÜRFEL:

Spielregeln:

Mit diesen Megawürfeln kannst du mit minimal 2 Spielern spielen. Das Spiel kann im Freien gespielt werden, auf jede Art von Oberfläche.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der mit dem Würfeln die meisten Punkte wirft, gewinnt das Spiel!

Vorbereitung:

Reiße pro Spieler ein Blatt vom Punkteblock ab und schreibe deinen Name darauf.

Spielverlauf:

Bestimme eine Reihenfolge für das Spiel; man folgt immer der gleichen Reihenfolge der Spieler.

Der erste Spieler kann werfen mit alle 5 Holzwürfeln. So geht's: Gebe die Würfel in der Röhre (oder Eimer), Deckel aufsetzen und gut schütteln. Entferne der Deckel und lasse die Würfel auf den Boden rollen.

Du darfst maximal 3 Mal pro Runde werfen Nach dem ersten und zweiten Wurf kannst du bestimmen welche Würfel du liegen lässt und welche zurück in der Röhre gehen. Du lässt also die Würfel liegen womit du weiter spielen möchtest und die andere Würfel gibst du zurück in der Röhre. Schaue dich genau die Augen an, die du geworfen hast, und was die günstigste Kategorie ist, die dazu passt. Wenn du deinen Zug beendet hast, notierst dich die Punktzahl auf dem Punkteblock.

Es gibt insgesamt 13 Felder pro Spiel, die du ausfüllen musst. Jedes Feld darf nur einmal ausgefüllt werden. Du musst also damit taktisch umgehen! Hast du nach 3 Würfen noch kein Ergebnis erzielt das zu einem offenen Feld gehört? Dann musst du eine 0 schreiben. Tipp: Mache dies mit einer Kategorie, die die geringste Punktzahl ergibt, oder bei der du eine geringe Chance hast, diese Punktzahl zu erzielen.

Der Punkteblock besteht aus zwei Teile. In der oberen Hälfte (Part 1) siehst du die Würfelaugen 1 bis 6. Du notierst hier bei jedem Feld nur die Punktzahl der Würfel, die zu diesem Feld gehören. Wenn du zum Beispiel 1-5-2-6-6 geworfen hast, ist deine Punktzahl $2 \times 6 = 12$. Notiere in die Spalte von Spiel 1 (Game 1) 12 Punkte für den 6-Augen-Würfel.

In der unteren Hälfte (Part 2) siehst du folgendes untereinander. Erklärung:

Was solltest du werfen?

three of a kind	3 x die gleiche Anzahl der Augen
four of a kind	4 x die gleiche Anzahl der Augen
full house	2+3 x die gleiche Anzahl der Augen
small straight	Reihe von 4 aufsteigenden Augen
large straight	Reihe von 5 aufsteigenden Augen
topscore	5 x die gleiche Anzahl der Augen
chance	Deine eigene Wahl

Punktzahl

die Gesamtzahl der Augen aller Würfel
die Gesamtzahl der Augen aller Würfel
25 Punkte
30 Punkte
40 Punkte
50 Punkte
die Gesamtzahl der Augen aller Würfel

Beispiel

2-5-5-6-5 = 23 Punkte
1-5-1-1-1 = 9 Punkte
4-4-6-6-6
3-4-5-6-3
1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6
3-3-3-3-3
1-3-3-5-6 = 18 Punkte

Hat der erste Spieler seine Punktzahl eingegeben, darf der nächste Spieler werfen. Du wirfst also immer mit den Würfeln, notierst deine Punktzahl, und gibst den Zug danach an den nächsten Spieler weiter.

Addiere, wenn alle Felder ausgefüllt sind, zuerst die Punktzahl der oberen Hälfte. Ist deine Punktzahl höher als 63 Punkte? Dann erhältst du einen Bonus von 35 Punkten. Notiere dies auf deiner Punkteliste. Addiere nun die Punktzahl der unteren Hälfte. Deine Gesamtpunktzahl ist die Summe aus oberer und unterer Hälfte. Derjenige, der die meiste Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Du kannst mit einem Blatt aus dem Punkteblock maximal 6 Spiele Yahtzee spielen. Ihr könnt sich auch darauf einigen, dass der Gewinner derjenige ist, der nach allen 6 Spielen die höchste Gesamtpunktzahl erzielt hat.



MEGA DADOS INSTRUCCIONES:

Reglas del juego:

Con estos mega dados pueden participar al menos 2 jugadores. El juego se puede jugar en exteriores y en cualquier tipo de superficie.

Propósito del juego:

El jugador que gane más puntos lanzando los dados gana el juego!

Preparación:

Repartir una hoja de puntuación por jugador anotando los nombres en cada una.

Transcurso del juego:

Determina un orden de juego; siguiendo siempre el mismo orden de jugadores.

El primer jugador puede lanzar con los 5 dados de madera. Esto se hace así: se coloca los dados en su caja(o un cubilete), con la tapa y se agita bien. Luego se retira la tapa y se deja caer los dados por el suelo.

Por turno se puede lanzar un máximo de 3 veces. Después del primer y segundo lanzamiento, puedes determinar qué dados dejas atrás y cuáles vuelves a colocar en el tubo. Entonces dejas los dados con los que quieras continuar y vuelves a poner los otros dados en el tubo. Mira bien los que has lanzado y la categoría más favorable que encaja con esto. Cuando termine tu turno, escribe el puntaje en la hoja del block de puntuación.

Hay un total de 13 casillas por juego, que debes completar. Cada casilla solo se puede llenar una vez. ¡Entonces tienes que manejar esto tácticamente! ¿No has logrado un resultado después de 3 tiros? Entonces tienes que escribir un 0. Consejo: haz esto con una categoría que produzca la menor cantidad de puntos, o donde tengas una pequeña posibilidad de obtener este puntaje.

El block de puntuación consta de dos partes. En la mitad superior (Parte 1) puedes ver los ojos del dado 1 a 6. Para esto solo se nota la puntuación de los dados que pertenecen al cuadrado de cada cuadro. Por ejemplo, si has lanzado 1-5-2-6-6, tu puntaje es $2 \times 6 = 12$. En la columna del juego 1 (Juego 1), escribe 12 puntos para el dado de 6 ojos.

En la mitad inferior (Parte 2) se puede ver la fila a continuación. Aquí hay una explicación:

Que deberías lanzar?

pierna	3 x la misma cantidad de ojos
cuádruple	4 x la misma cantidad de ojos
full	2+3 x la misma cantidad de ojos
escalera menor	4 ojos ascendentes
escalera mayor	5 ojos ascendentes
real	5 x la misma cantidad de ojos
riesgo	tu propia elección

puntaje

el número total de ojos en todos los dados
el número total de ojos en todos los dados
25 puntos
30 puntos
40 puntos
50 puntos
el número total de ojos en todos los dados

ejemplo;

2-5-5- 6-5 = 23 puntos
1-5-1-1-1 = 9 puntos
4-4-6-6-6
3-4-5-6-3
1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6
3-3-3-3-3
1-3-3-5-6 = 18 puntos

Si el primer jugador ha ingresado su puntaje, el siguiente jugador puede lanzar. Entonces siempre tira los dados, anota su puntaje y luego pasa el turno al siguiente jugador.

Cuando se hayan completado todos los cuadros, primero agrega tu puntaje de la mitad superior. ¿Es más alto que 63 puntos? Entonces obtienes una bonificación de 35 puntos. Registra esto en tu lista de puntajes. Luego agrega el puntaje para la mitad inferior. Tu puntaje final es la suma de la mitad superior e inferior. ¡Quien haya alcanzado el puntaje más alto gana el juego!

Puedes jugar un máximo de 6 juegos de Yatzy de Jardín con una hoja de puntuación. También puedes aceptar que el ganador sea quien haya logrado la puntuación total más alta después de los 6 juegos.



MANUALE D'USO – DADI GIGANTI

Regole del gioco:

Minimo 2 giocatori. Si può giocare all'aperto, su qualsiasi tipo di fondo.

Scopo del gioco: il giocatore che totalizza il punteggio più alto lanciando i dadi, vince il gioco!

Preparazione:

Strappare un foglio per ogni giocatore e scriverci sopra il nome.

Svolgimento del gioco:

Stabilire un ordine di gioco, che sarà sempre lo stesso per tutta la partita.

Il primo giocatore può lanciare tutti e 5 dadi di legno. Il lancio va effettuato in questo modo: inserire i dadi nel tubo (o un secchio), chiuderlo con il coperchio e scuotere bene. Quindi, rimuovere il coperchio a far cadere i dadi al suolo.

A ogni turno, potete lanciare un massimo di 3 volte. Dopo il primo e il secondo lancio, potrete scegliere quali dadi lasciare a terra e quali rimettere nel tubo. Quindi, lasciare i dadi con cui si desidera continuare e rimettere gli altri dadi nel tubo. Ponderare bene le facce dei dadi selezionati e la categoria più adatta a loro. Una volta concluso il proprio turno, annotare il punteggio sull'apposito foglio. Bisogna completare un totale di 13 caselle per partita. Ogni casella può essere riempita una sola volta. Pertanto, bisognerà giocare seguendo una certa tattica! Dopo 3 lanci ancora non avete ottenuto il risultato di una casella aperta? Allora dovrete segnarci 0. Suggerimento: fatelo con una categoria che genera il minor numero di punti o per la quale non avete possibilità di totalizzare il punteggio segnato...

Il blocchetto del punteggio è composto da due parti. Nella metà superiore (parte 1) sono riportati i puti dei dadi da 1 a 6. In questa parte bisogna solo annotare il punteggio dei dadi che appartengono a questa casella. Ad esempio, se avete lanciato 1-5-2-6-6, il vostro punteggio è $2 \times 6 = 12$. Nella colonna del gioco 1 (gioco 1), segnate 12 punti per il dado con 6 punti.

Nella parte inferiore (parte 2) troverete una lista. Osservare la seguente spiegazione:

Cosa devi lanciare?

Cosa devi lanciare?	punteggio	Esempio;
Tre facce uguali	3 x stesso numero di occhi	il numero totale dei punti dei dadi
Quattro facce uguali	4 x stesso numero degli occhi	il numero totale dei punti dei dadi
full house	2+3 x stesso numero di punti	25 punti
small straight	4 facce dal punteggio ascendente	30 punti
large straight	5 facce dal punteggio ascendente	40 punti
topscore	5 x facce dallo stesso punteggio	50 punti
chance	a piacere	il numero totale dei punti di tutti i dadi

Una volta che il primo giocatore ha inserito il suo punteggio, il giocatore successivo può lanciare. Tirare sempre i dadi, annotare il proprio punteggio e poi passare il turno al giocatore successivo. Quando tutte le caselle saranno state compilate, aggiungere prima il proprio punteggio nella metà superiore. È superiore a 63 punti? Allora ricevete un bonus di 35 punti, che dovete registrare nella propria lista dei punteggi. Quindi, aggiungere il punteggio per la metà inferiore. Il punteggio finale è la somma dei punteggi delle metà superiore e inferiore. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita!

Con un solo foglio è possibile giocare un massimo di 6 partite di Garden Yatzy. Potrete anche stabilire che il vincitore sia il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto dopo 6 partite.

Lees eerst de gebruiksaanwijzing en volg deze op. Bewaar deze om later te kunnen raadplegen. Read the instructions before use, follow them and keep them for reference. Lire et observer ces instructions avant utilisation et les garder comme référence. Lesen Sie vor der Verwendung die Anweisungen, befolgen Sie diese und bewahren Sie sie zum späteren Gebrauch auf. Leer las instrucciones antes de la utilización, seguir las y conservarlas como referencia. Leggere queste istruzioni prima dell'uso, osservarle e conservarle per poterle consultare anche in seguito.

