

VALORES:

Cada dado tem ao lado das letras um número determinado imprimido. O jôquer com CAYRO nao conta. Quando o relógio de areia tenha terminado, pode contar todos os pontos (=números) e somar todas as palavras juntas.

Os valores dos dados nao utilizados serao subtraídos do total da jogada.

Preste muita atençao, por favor, que as letras nao so podem estar em horizontal, senao também em vertical.

Pelo que pode-se contar duas vezes o seu valor.

Depois de que o primeiro jogador tenha contando e escrito a sus quantidade de pontos, se colocarao novamente os dados no copo e continuará o jogador da esquerda. Ganhará o jogador que mais pontos alcance em uma volta completa de jogo. Pode-se limitar a duração do jogo por iniciativa própria, por exemplo, em duas horas ou por um número de pontos fixo, que o ganhador deve alcançar, por exemplo, 200 pontos. Para que ninguém saia prejudicado no jogo, se deverá nao obstante, completar uma rodada do jogo.

Quando a maioria dos jogadores tenham alcançado em uma volta os pontos fixos, ganhará quem tenha conseguido a máxima quantidade de pontos.

Se houvessem masi de seis jogadores em uma partida, é conveniente jogar de dois em dois jogadores.

Os dois jogadores podem consultar-se entre si quando seja a sua vez.

Ambos jogadores podem participar activamente no jogo.

Para os jogadores mais jóvens, pode-se jogar da mesma maneira. É mais fácil que se simplifiquem as regras do jogo. Para esta variante do jogo, podemos rejeitar por os dados em forma de cruz. O ganhador seria quem possa conseguir mais palavras com os seus dados.

NL CROSS-DICE

MATERIAAL:

Een dobbelbeker, 14 dobbelstenen (letters), een zandloper

SPELERS:

Eén speler, verschillende spelers, koppels

DOEL:

Maak met de dobbelstenen het grootste aantal woorden in de tijd die de zandloper aangeeft.

INSTRUCTIES:

Elke speler gooit een dobbelsteen, de speler met het hoogste aantal punten begint het spel.

De eerste speler doet de 14 dobbelstenen in de beker en gooit deze na het schudden over de tafel. Op dat moment wordt de zandloper omgedraaid.

Als er geen of slechts één klinker op tafel ligt, mag de speler nog een keer gooien en de zandloper omkeren.

Met de letters op de dobbelstenen moet de speler kruislings woorden leggen. Alleen woorden die in het woordenboek staan zijn toegestaan.

Zelfbedachte woorden zijn verboden, evenals vervoegingen van werkwoorden, eigennamen, afkortingen, dialect of buitenlandse woorden.

Op één van de dobbelstenen staat op een kant CAYRO. Deze mag als joker gebruikt worden. Een joker vervangt elke mogelijke letter, maar heeft geen letterwaarde. Een joker mag niet meer dan één betekenis hebben. Als de zandloper leeg is, stopt de speler.

WAARDE:

Elke dobbelsteen telt voor het cijfer dat naast de letter staat. De joker met CAYRO telt niet mee voor punten. Als de zandloper leeg is, moeten alle punten van alle gelegde woorden opgeteld worden. Punten van niet gebruikte dobbelstenen moeten afgetrokken worden van het puntenaantal.

Letter kunnen niet alleen horizontaal afgelezen worden, maar ook verticaal. Op die manier kan een letter meerdere keren meetellen. Als de eerste speler zijn punten heeft opgeteld en opgeschreven, worden de dobbelstenen weer in de beker gedaan en speelt de volgende speler, met de klok mee. De speler die uiteindelijk de meeste punten haalt, wint. De tijdsduur van het spel kan op eigen initiatief beperkt worden, bijvoorbeeld tot twee uur, of tot een bepaald aantal punten (bijvoorbeeld 200). Om niemand te benadelen, moet elke speler wel even vaak een beurt krijgen. Als de meeste spelers in een bepaalde ronde het aantal punten behaald hebben, wint diegene met het hoogste aantal.

Als er meer dan zes spelers meedoen, kan het best in koppels gespeeld worden.

Koppels spreken onderling af wiens beurt het is, maar beide spelers mogen actief deelnemen aan het spel.

Met jongere spelers kunnen de spelregels enigszins aangepast worden. Zo kan bijvoorbeeld het kruislings leggen van woorden weggelaten worden en wint de speler die de meeste woorden maakt met de dobbelstenen.



JUGUETES CAYRO S.L.

Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

210/1122/es-en-fr-de-it-pt-nl

ES CROSS-DICE

MATERIAL:

Un cubilete, 14 Dados (letras), Un reloj de arena.

JUGADORES :

Un jugador, Varios jugadores, Parejas

OBJETIVO:

Componer con los dados el mayor número de palabras en el tiempo establecido por el reloj de arena.

INSTRUCCIONES

Tira un dado cada jugador, el jugador que saque mayor puntuación empezará el juego.

El primer jugador pone los 14 dados en su cubilete y, después de moverlos fuertemente, los vuelve a tirar encima de la mesa. A partir de ese momento, se le da la vuelta al reloj de arena. Por ninguna o sólo por una vocal puede volver a echar los dados sin dar la vuelta al reloj de arena. Con las letras que aparecen encima del dado, el jugador debe construir las palabras que estén dispuestas a modo de crucigrama. Sólo se permitirán las palabras que se puedan encontrar en el diccionario. No se admitirá ninguna de creación propia. Así mismo, no se permitirán tiempos de verbos, nombres propios, abreviaturas, dialectos, ni palabras extranjeras.

Un dado tiene CAYRO en un lado, éste puede ser un comodín. El comodín puede sustituir a cualquier letra, sin embargo no tiene ningún valor. El mismo comodín no puede tener dos significados diferentes. Cuando el reloj acabe, en seguida el jugador debe terminar.

VALORES:

Cada dado tiene al lado de las letras un número determinado impreso. El comodín con CAYRO no cuenta. Cuando el reloj de arena haya acabado, puede contar todo los puntos (=números) y sumar todas las palabras juntas.

Los valores de los dados no utilizados serán restados del total de la jugada.

Preste atención, por favor, que las letras no sólo pueden estar en horizontal, sino también en vertical.

Por lo que se puede contar dos veces su valor.

Después de que el primer jugador haya contado y escrito su puntuación, se volverán a introducir los dados en el cubilete y continuará el jugador de la izquierda. Ganará el jugador que más puntos alcance en una vuelta completa de juego. Se puede limitar la duración del juego por propia iniciativa, por ejemplo, a dos horas o poner un número de puntos fijo, que el ganador debe alcanzar, por ejemplo, 200 puntos. Para que nadie salga perjudicado en el juego, se deberá sin embargo, completar una ronda del juego. Cuando la mayoría de los jugadores hayan alcanzado en una vuelta los puntos fijos, ganará quien haya conseguido la máxima puntuación.

Si hubieran más de seis jugadores en una partida, es conveniente jugar en parejas.

La pareja puede consultarse entre sí cuando sea su turno. Ambos jugadores pueden participar activamente en el juego.

Para los jugadores más jóvenes se puede jugar del mismo modo. Es

más fácil que se simplifiquen las reglas del juego. Para esta variante del juego, podemos renunciar a poner los dados en forma de cruz. El ganador sería quien pueda conseguir más palabras con sus dados.

EN CROSS-DICE

CONTENTS:

One shaker, 14 dice (letters), One hourglass.

PLAYERS:

One player, Several players, Pairs.

AIM:

Use the dice to make the most possible words in the time allowed by the hourglass.

PLAYING INSTRUCTIONS:

Each player throws one die. The player with the highest score starts the game. The first player places the 14 dice in his/her shaker, shakes them well and then casts them onto the table. The hourglass is now turned over. If no vowels or only one appears, the die may be cast again without turning the hourglass over again. The player must use the letters on the uppermost face of the die to make words in a crossword arrangement.

Only words found in the dictionary are allowed. No invented words are allowed. Similarly, no verb tenses, proper names, abbreviations, dialects or foreign words are allowed.

One die has a CAYRO on one side which serves as a joker. This symbol can represent any letter but has no score.

It can never represent two different letters. When the time is up, the player must stop immediately.

SCORING:

A number appears next to the letters on each die. The CAYRO has no score. When the time is up, all the points (numbers) are counted and all the word scores are added together.

The score of the dice not used are subtracted from the total of that turn.

Please remember that the letters can be placed not just horizontally, but vertically too, so their score can be counted twice.

Once the first player has counted up and written down his/her score, all the dice are put back in the shaker and passed to the player on the left. The winner is the player with the most points in a complete round of the game.

A time limit can be set for the game, for example 2 hours, or a score of say 200 points that the winner must reach. However to give everyone the same chance, a complete round must be played.

When most of the players have reached the score set beforehand in a particular round, the winner is the one with the highest score.

It there are more than six players in a game, it is best to play in pairs. Each pair may consult each other when it is their turn.

Both players can take an active part in the game.

Young players can play in the same way. It is easier if the rules are simplified. In this version of the game, the dice are not laid out in a cross.

The winner is the player who makes the most words with his/her dice.

FR CROSS-DICE

MATÉRIEL:

Un gobelet, 14 dés (lettres), Un sablier.

JOUEURS:

Un joueur, Plusieurs joueurs, Par équipes de deux.

BUT DU JEU:

Composer avec les dés le plus grand nombre de mots dans le laps de temps déterminé par le sablier.

COMMENT JOUER:

Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui tire le plus grand nombre de points commencera la partie. Le premier joueur met les treize dés dans le gobelet et, après les avoir secoué, il les lance sur la table. A partir de ce moment, il faut retourner le sablier. Avec les lettres indiquées sur la face supérieure des dés, le joueur doit trouver des mots qui seront disposés à la manière de mots croisés.

Seuls sont autorisés les mots qui figurent dans le dictionnaire. Aucune création personnelle ne sera admise. Sont également exclus : les verbes conjugués, les noms propres, les abréviations, les dialectes et les mots étrangers.

Un des dés comporte CAYRO sur une des faces, il sert de joker. Le joker peut remplacer n'importe quelle lettre mais il n'a aucune valeur. Ce joker ne peut avoir deux sens différents. Dès que le sablier est vide, le joueur doit s'arrêter de jouer.

POINTS:

Sur chaque dé, un nombre est inscrit à côté des lettres. Le joker avec CAYRO ne compte pas. Quand le sablier est vide, le joueur peut compter tous les points (=nombres) et additionner tous les mots joints.

Les valeurs des dés non utilisés seront soustraites du total du coup. Attention : les lettres peuvent être disposées horizontalement et verticalement. Par conséquent, leur valeur peut être comptabilisée deux fois.

Après que le premier joueur ait compté et inscrit ses points, on remet les dés dans le gobelet et le joueur se trouvant à gauche du premier joueur poursuivra la partie. Le vainqueur sera celui qui marquera le plus de points après un tour complet. Il est possible de limiter la durée de jeu de diverses manières : en limitant, par exemple, la partie à deux heures ou bien en fixant un nombre de points que le vainqueur devra atteindre, 200 points par exemple. Dans le jeu, afin que personne ne soit lésé, il faudra accomplir un tour complet afin que les joueurs jouent le même nombre de coups. Lorsque sur un tour la majorité des joueurs ont atteint les points fixés, le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus grand nombre de points.

Dans le cas où il y aurait plus de six joueurs, il est préférable de jouer par équipe de deux. Les deux joueurs peuvent se consulter quand c'est leur tour. Les deux joueurs peuvent participer activement au jeu. Pour les joueurs plus jeunes, il est possible de jouer de la même manière mais il est plus facile de simplifier les règles du jeu. Pour cette variante, on peut renoncer à mettre les dés en forme de croix. Le vainqueur sera celui qui trouvera le plus de mots avec ses dés.

DE CROSS-DICE

MATERIAL:

Ein Würfelbecher, 14 (Buchstaben-) Würfel, Eine Sanduhr.

SPIELER:

Ein Spieler, Mehrere Spieler, Paare.

ZIEL:

Mit den Würfeln die höchste Anzahl an Wörtern zu bilden, in der von der Sanduhr vorgegebenen Zeit.

ANLEITUNG:

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erhält, beginnt das Spiel.

Der erste Spieler legt die 14 Würfel in den Würfelbecher und, nachdem er ihn kräftig schüttelt, leert er ihn auf den Tisch aus. Von diesem Moment an, wird die Sanduhr umgedreht. Wegen keinem oder nur einem Vokal kann er noch mal würfeln, ohne die Sanduhr umzudrehen. Mit den Buchstaben auf den Würfeln muss der Spieler die Wörter als Kreuzdiagramm anordnen.

Es sind nur Wörter erlaubt, die im Wörterbuch gefunden werden können. Es wird keine Eigenkreation anerkannt. Ebenso sind keine Verbformen, Eigennamen, Abkürzungen, Dialekte, noch Fremdwörter erlaubt.

Ein Würfel hat CAYRO auf einer Seite. Diese kann als Joker benutzt werden. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, hat aber keinen Wert. Derselbe Joker kann nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Wenn die Uhr aus ist, muss der Spieler sofort aufhören.

AUSWERTUNGEN:

Jeder Würfel hat an der Seite der Buchstaben eine bestimmte Nummer eingraviert. Der Joker mit der CAYRO zählt nicht. Wenn die Sanduhr aus ist, werden alle Punkte (=Nummern) mit den gebildeten Wörtern zusammengerechnet.

Die Werte der nicht gebrauchten Würfel bleiben bei der Gesamtrechnung des Spieles übrig.

Achten Sie bitte darauf, dass die Buchstaben nicht nur horizontal, sondern auch vertikal angelegt werden können.

Daher kann man ihren Wert doppelt rechnen.

Nachdem der erste Spieler seine Punkte gezählt und aufgeschrieben hat, werden die Würfel wieder in den Becher gelegt und der Spieler zu seiner Linken spielt weiter. Der Spieler gewinnt, der in einer vollständigen Spielrunde die meisten Punkte erreicht hat. Die Dauer des Spieles kann aus eigener Initiative begrenzt werden, zum Beispiel

auf zwei Stunden, oder es kann eine Punktezahl festgelegt werden, die der Sieger erreichen muss, zum Beispiel, 200 Punkte. Damit niemand benachteiligt aus dem Spiel gerät, muss man trotzdem die Spielrunde vervollständigen. Wenn die meisten der Spieler eine festgesetzte Punktzahl mit einem Mal erreicht haben, gewinnt derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Wenn mehr als sechs Spieler bei einer Spielrunde mitspielen, ist es besser in Paaren zu spielen.

Das Paar kann sich austauschen, wenn es an der Reihe ist. Beide Spieler können aktiv an dem Spiel teilnehmen.

Bei den jüngeren Spielern kann man ebenso vorgehen. Es ist leichter, wenn die Spielregeln vereinfacht werden. Für diese Spielvariante können wir darauf verzichten, die Würfel in Kreuzform zu legen. Der Sieger ist derjenige, der die meisten Wörter mit seinen Würfeln bilden kann.

IT CROSS-DICE

MATERIALE:

Un bussolotto, 14 Dadi (lettere), Una clessidra.

GIOCATORI:

Un giocatore, Vari giocatori, Coppie.

OBIETTIVO:

Con i dadi comporre il maggior numero possibile di parole entro il tempo scandito dalla clessidra.

ISTRUZIONI:

Ogni giocatore lancia il dado e colui che ottiene un punteggio maggiore inizierà il gioco.

Il primo giocatore posiziona i 14 dadi nel suo bussolotto e, dopo averli agitati con energia, li rilancia sul tavolo. A partire da questo momento viene attivata la clessidra. Nel caso non uscisse alcuna vocale, o solo ne capitasse una, è possibile rilanciare i dadi prima di aver girato la clessidra. Con le lettere che appaiono sui dadi, il giocatore dovrà formare parole che siano disposte a mo' di cruciverba.

Saranno permesse solo quelle parole incluse nel dizionario. Non saranno ammesse quelle parole di creazione personale. Altri, non saranno permessi i tempi verbali, i nomi propri, le abbreviature, parole dialettali, né parole straniere.

Sul lato, un dado possiede CAYRO, questo potrà essere usato come jolly. Il jolly può sostituire qualsiasi lettera, tuttavia non possiede alcun valore. Lo stesso jolly potrà avere due significati diversi. Quando il tempo sarà scaduto, immediatamente il giocatore dovrà interrompere ed accettare.

VALORI:

Ogni dado possiede affianco alle lettere un determinato numero. Il jolly con CAYRO non ha punteggio. Quando la clessidra è finita, è possibile contare tutti i punti (= numeri) e sommare tutte le parole insieme. I valori dei dadi non usati saranno sottratti dal totale della giocata.

Si prega di fare attenzione, giacché le lettere non solo potranno essere in orizzontale, ma anche in verticale.

Pertanto sarà possibile calcolare due volte il loro valore.

Dopo che il primo giocatore avrà calcolato e annotato il suo punteggio, si tornerà ad introdurre i dadi nel bussolotto e continuerà il giocatore della sinistra. Vincerà il giocatore che otterrà il punteggio maggiore in un round completo di gioco. È possibile limitare la durata del gioco a proprio gusto, per esempio, 2 ore o stabilire un punteggio fisso che il giocatore dovrà raggiungere (200 punti). Affinché nessun giocatore sia svantaggiato, completare sempre un round del gioco. Quando la maggior parte dei giocatori avrà raggiunto il punteggio prefissato in un round, vincerà colui che ha ottenuto il massimo.

Nel caso ci fossero più di sei giocatori in una partita, sarebbe conveniente giocare a coppie.

La coppia potrà scambiare idee quando è il suo turno. Entrambi i giocatori possono partecipare attivamente al gioco.

Per i giocatori più giovani sarà possibile giocare allo stesso modo. È possibile anche semplificare le regole del gioco. Per questa variante del gioco, si potrà rinunciare a posizionare i dadi a forma di croce. Vincerà il giocatore che riesce a formare più parole con i suoi dadi.

PT CROSS-DICE

MATERIAL:

Um copo para jogar, 14 dados (letras), um relógio de areia.

JOGADORES:

Um jogador, vários jogadores, dois jogadores.

OBJETIVO:

Compor com os dados o maior número de palavras no tempo estabelecido pelo relógio de areia.

INSTRUÇÕES:

Joga um dado cada jogador, o jogador que tire o número mais alto começará o jogo.

O primeiro jogador põe os 14 dados dentro do seu copo e, depois de agitá-los fortemente, joga eles novamente em cima da mesa. A partir deste momento, dá-se a volta ao relógio de areia. Por nenhuma ou só por uma vogal pode voltar a jogar os dados sem dar a volta ao relógio de areia. Com as letras que aparecem em cima do dado, o jogador deve construir as palavras que estejam colocadas em forma de crucigrama. Só serão permitidas as palavras que possam encontrar-se no dicionário. Não se aceitará nenhuma palavra inventada pelo jogador. Assim mesmo, não se permitirão tempos de verbos, nomes próprios, abreviaturas, dialectos, nem palavras estrangeiras.

Um dado tem CAYRO num lado: este dado, portanto, pode ser um jóquer. O jóquer pode substituir qualquer letra, não obstante, ele não tem nenhum valor. O mesmo jóquer não pode ter dois significados diferentes. Quando o relógio acabe, imediatamente o jogador deve terminar.