

FLASH!™





EIN BLITZSCHNELLES SPIEL

INHALT:

36 Würfel (in 6 Farben)

6 Wertungssteine

1 Wertungsblock

1 Stift

1 Beutel

SPIELZIEL:

Die meisten Punkte zu ergattern.

VORBEREITUNG:

1. Es werden so viele Wertungssteine verwendet, wie Teilnehmer mitspielen.

Beispiel: Bei 4 Spielern kommen die Steine 1, 2, 3 und 4 zum Einsatz.



2. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich die 6 Würfel dieser Farbe.

3. Die Namen aller Spieler werden auf dem Wertungsblock notiert.

SPIELVERLAUF:

1. Der jüngste Spieler wählt für die erste Runde eine Aufgabe vom Wertungsblatt aus. Nun versucht jeder Spieler, diese Würfelkombination zu erzielen.

2. Die Spieler zählen bis drei, dann werfen alle gleichzeitig ihre sechs Würfel. Würfel, die ein Spieler behalten möchte, legt er zur Seite. Danach kann der Spieler mit den anderen Würfeln sofort weiterwürfeln, bis er die geforderte Kombination erreicht hat.

3. Sobald ein Spieler seine Aufgabe gelöst hat, ruft er „Flash!“ und nimmt sich den höchsten verfügbaren Wertungsstein. Die Mitspieler würfeln so lange weiter, bis jeder seine Aufgabe gelöst und einen Wertungsstein genommen hat.

4. Die Punkte für jeden Spieler werden auf dem Wertungsblock neben der gerade erledigten Aufgabe notiert. Die Wertungssteine werden in die Tischmitte zurückgelegt, und eine neue Runde mit einer neuen Aufgabe kann beginnen. Der Spieler, der die letzte Runde gewonnen hat, wählt die nächste Aufgabe aus.

WICHTIG:

1. Würfel mit „Blitz“-Symbolen ⚡ sind Joker und können für jede gewünschte Zahl eingesetzt werden.
2. Jede Aufgabe darf nur einmal pro Partie verwendet werden.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben auf dem Wertungsblatt erfüllt wurden. Dann ermitteln alle Spieler ihre Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

1. VARIANTE: FREESTYLE FLASH

Diese Variante wird wie das Grundspiel gespielt – abgesehen davon, dass jeder Spieler für jede Runde eine eigene Aufgabe auswählt. Man muss nicht preisgeben, welche Aufgabe man zu lösen versucht. Außerdem darf jeder Spieler seine Auswahl während einer Runde ändern, wenn er meint, der Lösung einer anderen Aufgabe näher zu sein. Jeder Spieler darf jede Aufgabe pro Partie nur einmal erfüllen.

Nicht vergessen: Sobald ein Spieler seine Aufgabe erledigt hat, muss er „Flash!“ rufen!

2. VARIANTE: SPEED FLASH

Ist ein schnelleres Spiel gefällig? Diese Variante wird wie das Grundspiel gespielt – abgesehen davon, dass die Punkte nicht notiert werden. Am Ende jeder Runde ist der Spieler, der als Letzter einen Wertungsstein genommen hat, aus dem Spiel.

Für jede neue Runde steht ein Wertungsstein weniger zur Verfügung. Wer die vorherige Runde

gewonnen hat, wählt die nächste Aufgabe aus. Das Spiel geht weiter, bis nur ein Wertungsstein in der Tischmitte übrig ist. Wer nun noch als Letzter im Spiel ist, gewinnt!

AUFGABEN AUF DEM WERTUNGSBLATT (mit Beispielen)

SECHSERPASCH:

Alle sechs Würfel zeigen dieselbe Augenzahl.



DREI PAARE: Drei Würfelpaare zeigen jeweils dieselbe Augenzahl.



ALLE GERADE:

Alle Würfel zeigen gerade Augenzahlen.



EIN VIERLING UND EIN PAAR:

Ein Set von vier Würfeln zeigt die gleiche Augenzahl an, und das verbliebene Würfelpaar hat ebenfalls eine gleiche Augenzahl.



ALLE UNGERADE:

Alle Würfel zeigen ungerade Augenzahlen.



ZWEI DRILLINGE:

Zwei Sets von jeweils drei Würfeln zeigen jeweils die gleichen Augenzahlen.



STRASSE:

Die sechs Würfel bilden eine Sequenz.



FLASH:

Alle Würfel zeigen ein „Blitz“-Symbol.





SOYEZ RAPIDE COMME L'ÉCLAIR !

MATÉRIEL :

36 dés (de 6 couleurs)
6 marqueurs de score

1 carnet de score
1 crayon à papier
1 sac

BUT DU JEU :

Obtenir le score le plus haut.

MISE EN PLACE :

1. Utilisez autant de marqueurs de score que de joueurs. Exemple : à 4 joueurs, utilisez les marqueurs 1, 2, 3 et 4.



2. Chaque joueur prend 6 dés (tous de la même couleur).

3. Ecrivez les noms de chaque joueur sur la feuille de score.

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Pour la première manche, le joueur le plus jeune choisit un défi sur la feuille de score. Tous les joueurs devront, pour cette manche, réaliser cette combinaison de dés en jouant simultanément chacun de leur côté.

2. On compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs lancent leurs dés. Chaque joueur peut ensuite, sans attendre les autres joueurs, mettre de côté les dés qu'il souhaite conserver et relancer les autres jusqu'à obtenir la combinaison recherchée.

3. Une fois le défi réalisé, criez « Flash ! » et prenez le marqueur de score le plus élevé encore disponible. Les autres joueurs

continuent de jouer jusqu'à ce que chacun ait récupéré un marqueur de score.

4. Chacun note les points obtenus (la valeur du marqueur qu'il a récupéré) sur la feuille de score à côté du défi correspondant. Remplacez les marqueurs de score au centre de la table et démarrez une nouvelle manche en choisissant un nouveau défi.

IMPORTANT :

- 1) Le symbole Flash est un joker et peut remplacer n'importe quel chiffre.
- 2) Le gagnant d'une manche choisit le défi suivant.
- 3) Chaque défi ne peut être réalisé qu'une seule fois par partie.

FIN DU JEU :

La partie se termine lorsque tous les défis ont été réalisés. Puis on compte les points. Le joueur avec le plus gros score gagne la partie !

VARIANTE 1 : FREESTYLE FLASH

Cette variante se joue comme la version originale, à la différence que chaque joueur choisit son propre défi pour chaque nouvelle manche. Vous n'avez pas à révéler votre choix. Vous avez le droit de changer d'avis au cours de la manche si vous sentez qu'il sera plus facile de réussir un des autres défis. Mais chaque défi ne peut toujours être réalisé qu'une seule fois par joueur et par partie. N'oubliez pas de crier « Flash ! » aussitôt que vous avez complété un défi.

VARIANTE 2 : SPEED FLASH

Envie de jouer encore plus vite ? Cette variante se joue comme la version originale, à l'exception des scores, qui ne seront pas notés.

A la fin de chaque manche, le dernier joueur qui récupère un marqueur est éliminé du jeu. Puis démarrez la manche suivante avec un marqueur en moins. C'est le gagnant de la manche précédente qui choisit le nouveau défi.

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur au centre de la table. Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie !

DÉFIS DES FEUILLES DE SCORE :

SECHSERPASCH (Tous identiques) :

6 dés avec le même chiffre.



DREI PAARE (3 paires) :

3 paires de dés avec le même chiffre.



ALLE GERADE (Tous pairs) :

tous les dés avec des chiffres pairs.



EIN VIERLING UND EIN PAAR

(Un carré et une paire) : une série de 4 dés avec le même chiffre et une paire de dés avec le même chiffre.



ALLE UNGERADE (Tous impairs) :

tous les dés avec des chiffres impairs.



ZWEI DRILLINGE (Double brelan) :

2 séries de 3 dés avec le même chiffre.



STRASSE (Suite) : les 6 dés se suivent.



FLASH : tous les dés avec un symbole Flash.



Plus de feuilles de score disponibles
sur www.hutter-trade.com



VELOCE COME UN LAMPO!

MATERIALI

36 dadi in 6 diversi colori
6 segnapunti

1 libretto con sfide e punteggi
1 matita
1 sacchetto

SCOPO DEL GIOCO:

Ottenere il punteggio più alto

PREPARAZIONE:

1. Vengono usati tanti segnapunti quanti sono i giocatori. Esempio: in 4 giocatori utilizza i segnapunti 1,2,3 e 4.



2. Ogni giocatore prende 6 dadi (tutti dello stesso colore).

3. Si scrivono i nomi dei giocatori sul foglio del libretto con sfida e punteggio.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

1. Nella prima manche il giocatore più giovane sceglie una sfida su un foglio del libretto.

Tutti i giocatori durante questa manche devono realizzare questa combinazione di dadi giocando contemporaneamente ma ciascuno per conto suo.

2. Si conta fino a 3 e poi tutti i giocatori lanciano i loro dadi. Ciascuno poi, senza aspettare gli altri, accantona i dadi che vuole conservare e rilancia gli altri finché non ottiene la combinazione richiesta.

3. Completata la sfida, grida “Flash” e prende il segnapunti a valore più alto ancora disponibile. Gli altri giocatori continuano fino a quando tutti avranno recuperato un segnapunti.

4. Ciascuno annota i punti ottenuti (il valore del proprio segnapunti) sul foglio delle sfide e punteggi, di fianco alla sfida corrispondente.

I segnapunti vengono messi al centro del tavolo e con una nuova sfida parte un'altra manche.

NOTA BENE:

1) Il simbolo “Flash” ⚡ è in jolly e può sostituire qualunque valore.

2) Il vincitore di una manche sceglie la sfida successiva.

3) Ogni sfida può essere realizzata soltanto una volta nel corso della partita.

FINE DELLA PARTITA:

Quando tutte le sfide verranno completate, la partita finisce e il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!

VARIANTE 1: FREESTYLE FLASH

Questa variante si gioca come nella versione base, con la differenza che ciascun giocatore sceglie la propria sfida in ogni manche. Non devi rivelare la tua scelta e puoi cambiare idea nel corso della manche se pensi che sia più agevole eseguire un'altra sfida. Ricorda però che ogni sfida può essere realizzata solo una volta nel corso della partita.

Non dimenticare di gridare “Flash” quando porti a termine una sfida.

VARIANTE 2: SPEED FLASH

Ti prende la voglia di giocare ancora più velocemente? Questa variante si gioca come la versione base, ma senza prendere nota del punteggio.

Al termine di ogni manche, il giocatore che resta l'ultimo a prendere il segnapunti viene eliminato.

Si continua il gioco finchè resta solo 1 segnapunti al centro del tavolo e l'ultimo giocatore rimasto in campo vince la partita.

SFIDE E PUNTEGGI NEL LIBRETTO:

SECHSERPASCH (Tutti uguali):

6 dadi con lo stesso valore.



DREI PAARE (3 coppie):

3 coppie di dadi dello stesso valore



ALLE GERADE (Tutti pari):

tutti i dadi hanno un valore pari.



EIN VIERLING UND EIN PAAR

(Un poker e una coppia): una serie di 4 dadi uguali e una coppia di identico valore



ALLE UNGERADE (Tutti dispari):

tutti i dadi hanno valori dispari.



ZWEI DRILLINGE (Doppio tris):

2 serie di 3 dadi, ciascuna con lo stesso valore.



STRASSE (Sequenza):

i 6 dadi sono in scala di valore

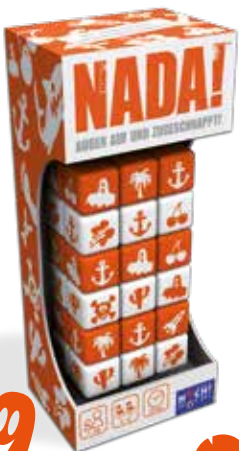


FLASH: tutti i dadi hanno il simbolo "Flash".



Kennen Sie schon ...
Découvrez aussi ...
Conoscete già ...

NADA!



FLASH!™



© 2015 HUCH! & friends

© 2014 Blue Orange

www.hutter-trade.com

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!
HUCH!